

AIRSCRUM

SYMULACJA SCRUM PRZY UŻYCIU PAPIEROWYCH SAMOLOTÓW

Michał Pietruszka i Łukasz Górczyński

Naszym produktem w tej grze jest baza wojskowa, dla której musimy dostarczyć flotę zróżnicowanych samolotów.



ROLE, KTÓRE MOGĄ POJAWIĆ SIĘ W GRZE TO:

WŁAŚCICIEL PRODUKTU:

Role właściciela produktu pełni prowadzący grę. To on decyduje jaka zawartość samolotów znajdzie się na liście elementów do wykonania oraz negocjuje z zespołem ile są w stanie wykonać artefaktów w trakcie sprintu.

SCRUM MASTER:

Scrum Master jest osobą dodatkową, która w trakcie gry może na różnych etapach wykonywać różne działania, aby uświadamiać

uczestników o ich możliwościach oraz oczekiwaniach wobec nich. To On może wytłumaczyć rolę właściciela produktu, w kontekście wytwarzania oprogramowania oraz zespołu deweloperskiego, który będzie musiał jasno i stanowczo oznajmić ile jest w stanie wykonać. Dla bardziej zaawansowanych zespołów Scrum Master może wprowadzić techniki szybkiej estymacji, np. planning poker.

W tej grze jest bardzo duża przestrzeń

na to, aby Scrum Master miał możliwości przedstawić czym jest prędkość dostarczania oprogramowania lub co jest definicją ukończenia zadania oraz w jakim celu jest ona stworzona.

ZESPÓŁ DEWELOPERSKI:

Rolę zespołu deweloperskiego będą pełnić uczestnicy gry, którzy w zależności od ilości, mogą się samodzielnie podzielić na grupy. Grupa może zawierać od 4 do 8 osób.



Przez ostatnie kilka lat miałem możliwość prowadzić wiele szkoleń Scrumowych. Wszystkie te szkolenia obejmowały wizualizację pracy zespołu w rzeczywistym środowisku pracy. Postanowiłem więc stworzyć własną grę, która przyczyni się do rozpowszechnienia metod zwinnych, które polegają na iteracyjnym dostarczaniu oprogramowania.

W grze zostały zawarte najważniejsze filary Scruma, czyli przejrzystość, inspekcje oraz adaptacje. Dodatkowo położyłem nacisk na jak najniższy koszt, aby każdy miał możliwość wdrożyć taką grę u siebie w firmie.

Michał Pietruszka

WPROWADZENIE DO GRY:

Na wstępie Scrum Master lub Właściciel produktu w zależności od dostępności informują graczy: co to jest Sprint, Sprint Backlog czy Przyrost. Właściciel produktu informuje, że w definicji ukończenia zadania (DoD) będzie znajdować się warunek, iż samoloty powinny przelecieć 5 metrów.

Dodatkową informacją jest również definicja podjęcia zadania (DoR), w której możemy określić, że każdy artefakt w Backlogu produktu powinien posiadać swoją instrukcję. Podczas wprowadzenia do gry należy uformować zespoły deweloperskie, które mogą samodzielnie podzielić się na grupy 4-8 osobowe, aby już w tej chwili dać możliwość na zaistnienie samoorganizacji.

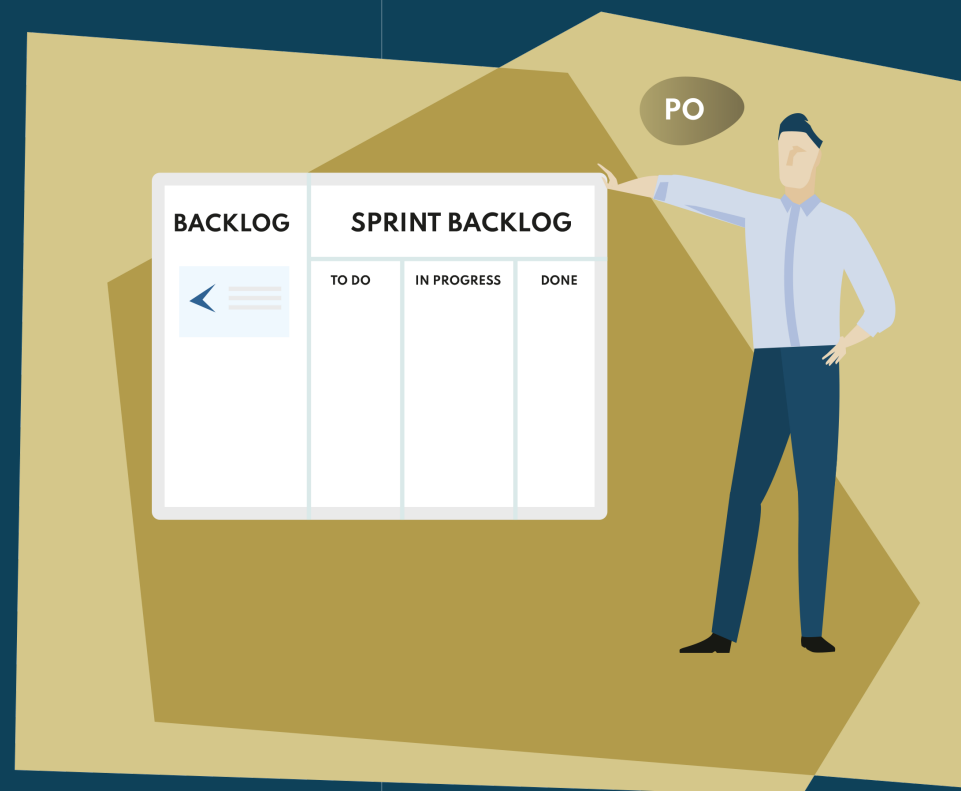
Wszystkie zespoły, które się uformowały mają wspólny cel. Produktem jest dostarczenie

funkcjonalnych samolotów zgodnych z instrukcją, która znajduje się na końcu pliku.

Głównym budulcem jest papier, z którego będzie możliwość budowania samolotów.

Na tym etapie również należy poinformować jak będzie wyglądać przykładowa rozgrywka.

Właściciel produktu uzupełnia Backlog produktu artefaktami w postaci samolotów do wykonania, np.: 10 Easy / 5 Medium / 5 M / 5 Hard



PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA BĘDZIE SKŁADAŁA SIĘ Z 4 KOLEJEK, A W KAŻDEJ KOLEJCE BĘDĄ 4 ETAPY

1 KOLEJKA ZAWIERA :

Planowanie sprintu / Wykonanie Sprintu
/ Przegląd Sprintu / Retrospektywę zespołu



A/ PLANOWANIE:

Jest to przestrzeń, gdzie negocjujemy, ile zespół jest w stanie dostarczyć nam samolotów podczas sprintu oraz informujemy jakie elementy są dla nas najważniejsze, konstruuując przy tym również cel sprintu.

Pierwsze planowanie zawiera określenie co

jest do wykonania, czyli Właściciel produktu, uzupełnia Backlog produktu samolotami o różnym stopniu skomplikowania. Podczas planowania może pojawić się szacowanie trudności wykonania samolotów.

Dla bardziej zaawansowanych zespołów jest to przestrzeń, gdzie można poruszyć temat estymacji, jak również stworzenia tablicy relatywnej.

Różne są techniki szacowania elementów Backlogu produktu. Użycie podczas gry np.: Planning Pokera czy innych technik nie jest konieczne, gra powinna być łatwa i przyjemna i łagodnie wprowadzić w świat zwinnych technik lub może zostać rozszerzona dla bardziej doświadczonych zespołów.



B/ WYKONANIE:

Jest to etap, w którym zespół deweloperski, czyli nasi uczestnicy, mają za zadanie stworzyć samoloty, które zostały zaplanowane.

W tym momencie również warto poinformować, że można próbować dostarczyć samolot w trakcie sprintu, rzucając go przez określone 5 metrów. Natomiast każdy samolot, który podczas rzutu nie przeleciał 5 metrów, może zostać uznany za uszkodzony i nie wrócić do zespołu deweloperskiego.



C/ PRZEGLĄD SPRINTU:

Ten etap zakłada podsumowanie efektów.

Przegląd Sprintu jest organizowany na zakończenie Sprintu w celu przeprowadzenia inspekcji Przyrostu i, jeśli zajdzie taka potrzeba, dostosowania Backlogu Produktu. Podczas Przeglądu Sprintu Zespół Scrumowy i interesariusze wspólnie analizują to, co zostało ukończone w Sprincie.

~Scrum Guide 2017

D/ RETROSPEKTYWA SPRINTU:

W naszej retrospektywie należy położyć nacisk na definicję ukończenia zadania. Można tutaj wprowadzać zmiany, w których przed każdym rzutem samolotem, Właściciel produktu

musi potwierdzić, że samolot jest zgodny z założeniami (instrukcją składania).

Retrospektywa to również część dla zespołu oraz Właściciela produktu, w której jest przestrzeń do rozmów o tym, co możemy usprawnić, aby dostarczać więcej samolotów.

Warto poinformować, że jedna osoba może rzucać, a inne mogą tworzyć.



Retrospektywa Sprintu ma na celu:

- sprawdzenie, co działo się w ostatnim Sprincie, biorąc pod uwagę ludzi, relacje, proces i narzędzia,
- zidentyfikowanie i uporządkowanie istotnych elementów, które sprawdziły się w działaniu i tych, które kwalifikują się do usprawnienia,
- stworzenie planu wprowadzania w życie usprawnień sposobu wykonywania pracy przez Zespół Scrumowy.

~Scrum Guide

GRA:

Przykładowa rozgrywka będzie składała się z 4 kolejek, a w każdej kolejce będą 4 etapy. W tym momencie musimy już mieć uformowane zespoły oraz uzupełniony Backlog samolotami, które będą tworzyć nasz produkt.

1 KOLEJKA:

- a) Planowanie - 5-7 minut
- b) Wykonanie - 7 minut

Warto również wyświetlić grupie zegar, aby czuła presję czasu podczas wykonywania zadań.

- c) Przegląd Sprintu - 5 minut.
- d) Retrospektywa

2 KOLEJKA:

- a) Planowanie
- b) Wykonanie
- c) Przegląd Sprintu
- d) Retrospektywa Sprintu



3 KOLEJKA:

- a) Planowanie
- b) Wykonanie
- c) Przegląd Sprintu
- d) Retrospektywa Sprintu



4 KOLEJKA:

- a) Planowanie
- b) Wykonanie
- c) Przegląd Sprintu
- d) Retrospektywa Sprintu



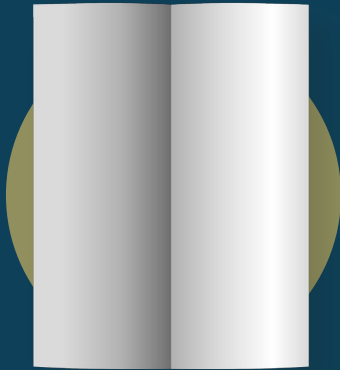
PODSUMOWANIE

Po 4 rundach możemy wykonać podsumowanie całej gry, w której warto zadać pytania:

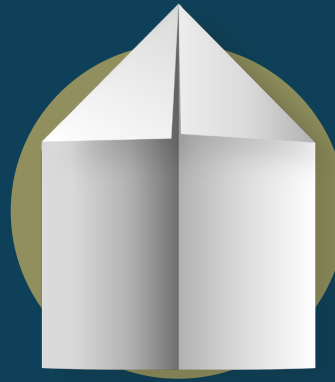
- Co zaobserwowali uczestnicy?
- Dlaczego warto dostarczać przyrost iteracyjnie w sprintach?
- Jak poszły krótkie sprinty?
- Jakie usprawnienia wypracował zespół i co się sprawdziło?
- Co robił Scrum Master?
- Jak z waszej strony wyglądałaby strategia dostarczenia wielu samolotów dla bazy?
- Jak poszła komunikacja pomiędzy zespołami?
- Czego nauczyli się uczestnicy?
- Przestrzeń na instrukcje do samolotów

INSTRUKCJE SKŁADANIA SAMOŁOTÓW:

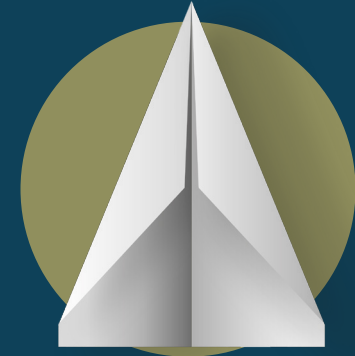
BASIC #1



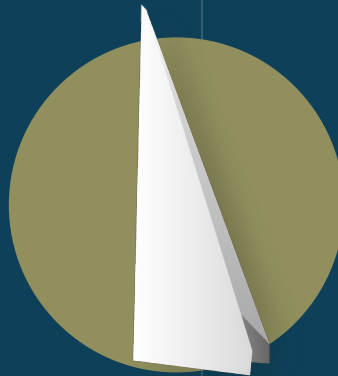
1 Złóż kartkę na pół w pionie.



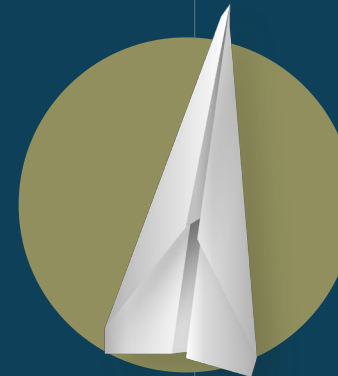
2 Rozłóż kartkę. Zagnij górne rogi do powstałej na środku linii.



3 Zagnij górną krawędź do linii powstałej na środku.



4 Złóż całość na pół wzdłuż, zagiętą stroną do środka.



5 Zagnij skrzydła do zewnątrz tak aby ich krawędź była równa ze spodem samolotu.

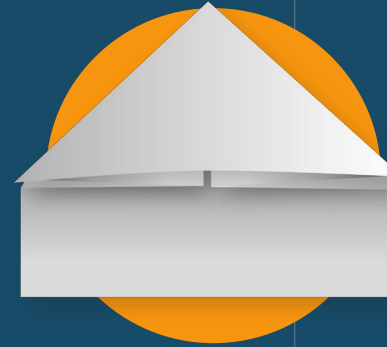
MEDIUM #1



1 Zagnij prawy górny róg kartki do lewej krawędzi.



2 Rozłóż kartkę i zagnij lewy górny róg do prawej krawędzi.



3 Rozłóż kartkę i złóż ją tak, aby boczne trójkąty schowały się do środka a widoczny był trójkąt na samej górze.



4 Prawy dolny róg trójkąta zagnij do czubka samolotu. To samo zrób z lewym rogiem.



5 Dolne krawędzie rombu zagnij do środka. Tak aby powstał deltoid.

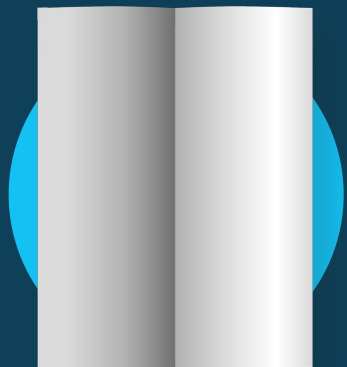


6 Zagnij górną część deltoidu wzdłuż krótszej przekątnej oraz włóż róg trójkąta w mniejszy trójkąt. Jak na rysunku.

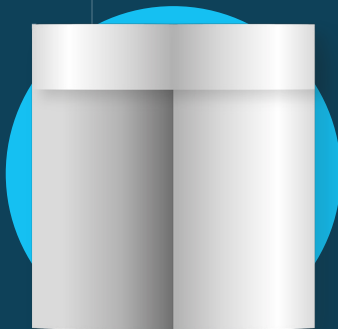


7 Złóż samolot na pół, zagięciami na zewnątrz, końcówki skrzydeł również zagnij na zewnątrz.

MEDIUM #2



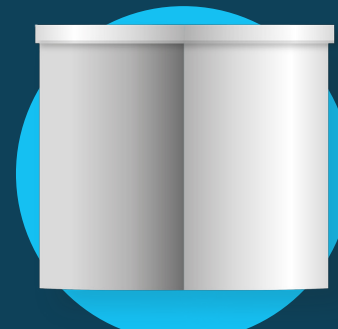
1 Złóż kartkę na pół



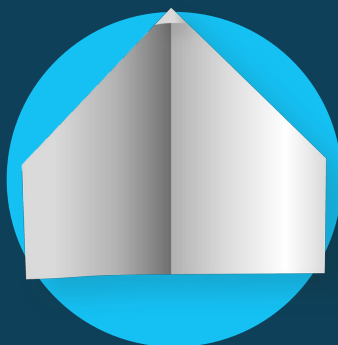
2 Zagnij górną krawędź na ok. 4,5 cm



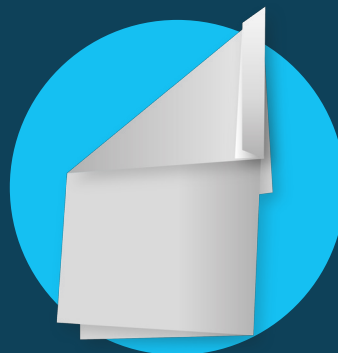
3 Zegnij na pół zagiętą część, tak aby podwoić grubość.



4 Powtórz poprzedni krok jeszcze raz



5 Zagnij górne rogi do środka, od siebie.

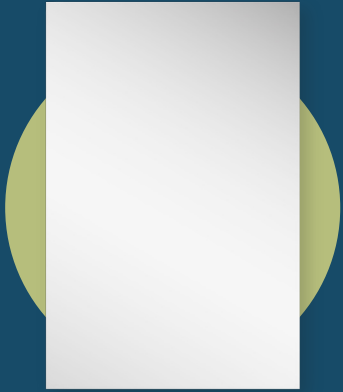


6 Zegnij samolot na pół, do siebie

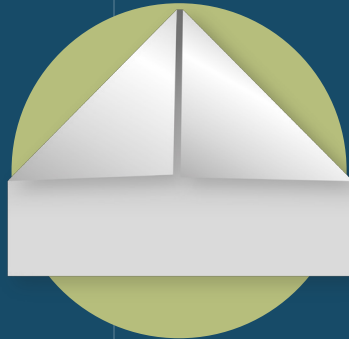


7 Zegnij skrzydła do dołu samolotu, pozostawiając ok. 1 cm na dole. Odegnij końcówki skrzydeł do góry.

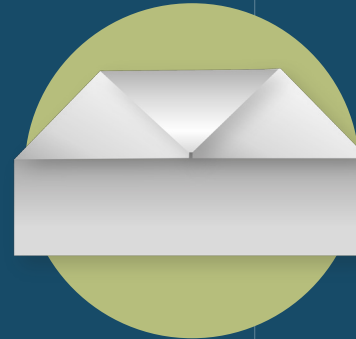
HARD #1



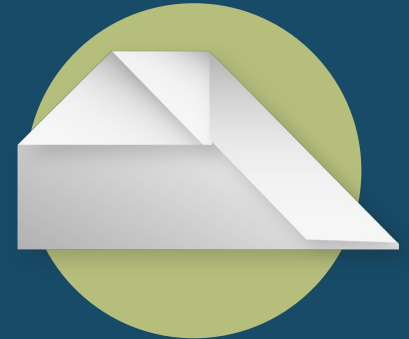
- 1** Połóż kartkę poziomo, następnie zegnij ją na pół w pionie.



- 2** Zagnij górne rogi do środka.



- 3** Zagnij czubek samolotu nadół, do wcześniej zagiętych rogów.



- 4** Zagnij górną prawą krawędź do środka, tak aby tworzyła z zagiętym czubkiem jedną linię.



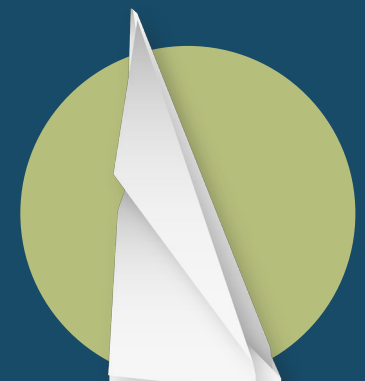
- 5** To samo wykonaj dla lewej górnej krawędzi.



- 6** Obróć samolot i zagnij dolne rogi do środka.



- 7** Zagnij prawą i lewą górną krawędź do środka.



- 8** Zegnij samolot w pół, od siebie.





9 Zagnij skrzydło pod kątem, jak na obrazku.



10 Wykonaj to samo z drugim skrzydłem.



11 Odegnij do góry końcówki skrzydeł.



THX :)