

## Modulinformation



### **Titel: Scrum**

### **Lernziele:**

- Den Grundgedanken der Projektmethode Scrum kennenlernen
- Scrum im Programmierprojekt gruppenspezifisch anwenden können

### **IHK-Prüfungsbezug:**

- Merkmale und Methoden des Projektmanagements kennen, beurteilen, ergänzen können
- Projektplanung mithilfe von ... Projektphasen, Vorgehensmodelle, Teambildung und Reflektionsmethoden, Lessons Learned durchführen können

### **Geschätzter Zeitaufwand:**

5 Storypoints (entspricht 5 Unterrichtsstunden)

### **Benötigte Software:**

- MS Planner oder GitHub oder ähnliches

<b>Einführung (Lehrkraft)</b>	
Einführung	<p>Warum eine weitere agile Projektmethode kennen lernen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Einstiegspräsentation</a></li> <li>• <a href="#">Modulskript</a></li> </ul>
Agile Stunde	<p>Unter der Moderation Ihrer Lehrkraft werden Sie spielerisch in das Vorgehensmodell Scrum eingeführt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Präsentation</a></li> </ul>
<b>Vertiefung und Anwendung (in Projektgruppe)</b>	
Konzept-Quartett	<p><b>Aufgabe:</b> Nutzen Sie nun die von Ihrem Lehrer ausgeteilten Quartettkarten, um zu spielen. Ein Blick in nachfolgende Spielanleitung ist vorab empfehlenswert.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Spielanleitung Konzept-Quartett</a></li> </ul>
Rollenpuzzle	<p><b>Aufgabe:</b> Nutzen Sie gemeinsam im Team nachfolgende Learning-App, bei der Sie jeweils eine Aufgabe einen oder mehreren Rollen bei Scrum zuordnen. Diskutieren Sie gemeinsam im Team jeweils die Zuordnung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Learning-App „Scrum-Rollenpuzzle“</a></li> </ul>
Scrum Master	<p><b>Aufgabe:</b> Bestimmen Sie, unter zu Hilfenahme der Checkliste im Modulskript einen Scrummaster. Halten Sie die gemeinschaftlich getroffene Entscheidung unter Aufzählung passender, gewichteter Argumente (Eigenschaften, die ein Scrummaster haben sollte) im Rahmen einer Entscheidungsmatrix schriftlich fest.</p> <p>Nachdem Sie die einzelnen Teammitglieder im Rahmen der Entscheidungsmatrix bewertet haben, notieren Sie bitte mit einer kurzen Begründung, wer Scrummaster im Team wurde. Legen Sie das Dokument in Ihrer Projektmappe ab. Auch dieses geht in die Portfoliobewertung mit ein.</p>
Quality Assurance (QA)	<p>Testen Sie Ihr Wissen und lösen Sie die QA-Fragen mit nachfolgendem Link zu dem bislang erlangten Wissen. Gerne können Sie das leere Quiz-PDF als Mitschrift nutzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Formsbefragung</a></li> <li>• <a href="#">Quiz-PDF leer</a></li> </ul>
Scrumboard für Projektarbeit vorbereiten	<p><b>Aufgabe:</b> Erstellen Sie nun ein digitales Scrumboard <u>in englischer Sprache</u>, das Sie zudem auf Ihre Bedürfnisse in der Gruppe anpassen. Gerne erstellt Ihre Lehrkraft für diesen Zweck bei GitHub ein neues Projektboard, das Sie nach Ihren Bedürfnissen anpassen können.</p> <p>Speichern Sie einen Screenshot vom Scrumboard in Ihrem Portfolioordner ab. Dieses sowie die Einhaltung der Scrumregeln in der Projektphase 3 gehen in die Portfoliobewertung ein.</p> <p>Tipp: Sollten Ihnen die Systematik eines Scrumboards unbekannt sein, hilft ein Blick in die Beschreibung des Scrumboard im Modulskript sicherlich weiter.</p>

QA-Projektbezogener Arbeitsauftrag	<b>Aufgabe:</b> Informieren Sie Ihre Lehrkraft darüber, dass Sie bereit sind, Ihren Lernfortschritt zu besprechen.
<b>Optionale Vertiefung</b>	
Mein Scrum ist kaputt	<b>Optionale Aufgabe:</b> Der Podcast „Mein Scrum ist kaputt“ vermittelt auf interessante und teilweise witzige Weise Wissen rund um das Thema Scrum. Ein Blick auf die bisherigen Folgenliste (über 100) ist sicherlich lohnenswert. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Podcastfolgenübersicht</a></li> </ul>
Velocity	<b>Optionale Vertiefung:</b> Bei der Zeitschätzung von Aufgaben und der Frage, wie viele Aufgaben ein Teammitglied individuell bewältigen kann, bedient man sich der sogenannten Velocity. Nachfolgendes Informationsblatt vermittelt hierzu einen ersten Einblick. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Informationsblatt Velocity</a></li> </ul>
Agiles Spiel	Haben Sie Lust, ein kleines teambildendes Spiel im Team zu spielen. Dann sprechen Sie bitte ein Lehrkraft an.
<b>Reflexion</b>	
Feedback	<b>Aufgabe:</b> Helfen Sie uns, dieses Modul zu verbessern. Äußern Sie daher bitte beifolgender Befragung Verbesserungsvorschläge, die Sie zur Optimierung dieses Moduls einfallen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Befragung</a></li> </ul>