

Reflexion Lego II: Hafen

Freyschmidt, Henry Lewis

Hama, Zana Salih

Krasnovska, Paula

Krüger, Lucas

Prüger, Marvin Oliver

Seep, Tom-Malte

Zabel, Steven

2. November 2023

Version: 2

Verantwortliche Teammitglieder:

- Krüger, Lucas (Organisation)
- Hama, Zana Salih (Anlegen der Dokumentenversion)
- Krasnovska, Paula (Anlegen der Dokumentenversion)
- Krüger, Lucas (Abgabe)

Anwesende während der Meetings:

- Freyschmidt, Henry Lewis
- Hama, Zana Salih
- Krasnovska, Paula
- Krüger, Lucas
- Prüger, Marvin Oliver
- Seep, Tom-Malte

(Online-) Beiträge zum Inhalt durch:

- Freyschmidt, Henry Lewis
- Hama, Zana Salih
- Krasnovska, Paula
- Krüger, Lucas
- Prüger, Marvin Oliver
- Seep, Tom-Malte
- Zabel, Steven

Korrektur gelesen durch:

- Hama, Zana Salih
- Zabel, Steven
- Krüger, Lucas

Inhaltsverzeichnis

1	Reflexion zum Workshop 2	2
1.1	Herausforderungen	2
1.2	Was gut lief	2
1.3	Verbesserungspotential	2
2	Vergleich der beiden Workshops	3
3	Eigener Prozessentwurf	4
3.1	Agile Praktiken	4
3.2	Rollenverteilung	4
3.3	Zeiteinteilung	4

1 Reflexion zum Workshop 2

1.1 Herausforderungen

- Maßstab: Es wurde ein Maßstab anhand von Containern (ein 4×2 Brick) eingeführt. Dies führte allerdings zu Verwirrung und Ungenauigkeiten, wodurch beispielsweise der Wachturm im Vergleich zu den Kränen eine unrealistische Größe annahm.
- Rollen: Die Rollen wurden schnell in Scrum Master, Product Owner und Bauende eingeteilt, welche jedoch nicht korrekt oder kaum ausgeführt wurden. Somit war die Kommunikation zwischen der Projektplanung und den Bauenden mangelhaft.
- klare Aufgabenverteilung: Die Product Owner haben keine eindeutigen Aufgabenstellungen an die Bauenden weitergeleitet. Dadurch gab es viele Interpretationsmöglichkeiten für eine Aufgabe, weswegen oftmals inkorrekt gebaut wurde oder Anforderungen nicht erfüllt wurden.
- Stakeholder: Der Stakeholder war selten anwesend und ansprechbar, was einen Abgleich mit den Anforderungen erschwerte.

1.2 Was gut lief

- Der Zugang zu den Ressourcen war besser, wodurch es weniger zu Engpässen während der Bausteinlieferung kam.
- Die Baugruppen waren kleiner, wodurch jedes Mitglied stets etwas zu tun hatte und die Aufgaben effizienter erledigt wurden.
- Es wurde ein Maßstab gesetzt, an welchem sich orientiert wurde.
- Es wurden alle Aufgaben in der gegebenen Zeit erledigt.
- Dem Stakeholder wurden Prototypen vorgestellt, welche bewertet und dadurch verändert werden konnten.

1.3 Verbesserungspotential

- Die Kommunikation zwischen den Product Ownern und dem Bauteam war mangelhaft.
- Die Integration der Platten verlief nicht einwandfrei und unter hohem Zeitdruck. Hätten die Teams vorher kommuniziert, wären am Ende weniger Probleme entstanden.
- Die Scrum Master und Product Owner hätten mehr Zeit gebraucht, um sich mit deren Aufgaben zu befassen, um diese korrekt anzuwenden.
- Obwohl uns Planning Poker bereitgestellt wurde, wurden die Aufgaben erneut nicht in Arbeitsaufwand und Prioritäten eingeteilt. Dies wurde auch ausschließlich von der Projektplanung besprochen, ohne die Teams selbst einzubeziehen. Am Ende wurden wieder die Aufgaben mit der größten Priorität bevorzugt, obwohl einige Aufgaben einen viel geringeren Aufwand hatten und somit schneller hätten erledigt werden können. Dies war nicht zeiteffizient.

2 Vergleich der beiden Workshops

Verbesserung	Keine Veränderung	Verschlechterung
Ressourcenverteilung	Aufgabenzuweisung hat sehr lange gedauert	komplikationsreichere Integration der einzelnen Platten
kaum Engpässe bei gesuchten Bausteinen	Aufgaben nicht ausreichend in Teilaufgaben untergliedert	keine Visualisierung des Fortschritts
effizientere Arbeitsverteilung	Priorisierung der Aufgaben wurde nach höchster Priorität geordnet	
Bau effizienter	Aufgaben teilweise ungenau gestellt	
Maßstab und Rahmenbedingungen wurden besprochen	Bewältigung aller Aufgaben	
Stakeholder zur Bewertung von Prototypen miteinbezogen		
Funktionalität der Baukörper eindeutig erkennbar		

3 Eigener Prozessentwurf

3.1 Agile Praktiken

- Test-Driven Development
- Pair Programming, falls es für die gegebene Anforderung sinnvoll ist.
- Coding Standards
 - schlüssige Kommentare
 - * verwendete Abkürzungen im Kommentar kenntlich machen
 - * Funktionalität einer Funktion kurz und knapp umschreiben
 - * Namenskürzel zur Kennzeichnung, wer an einem Code-Abschnitt arbeitete (zzgl. klare Kennzeichnung einer Revision)
 - Verwendung intuitiver Parameternamen ohne Raum für Ambiguität
 - kompakte Code-Formatierung
 - * einzeilige, kurze if-else-Konstrukte auf einer Zeile
 - Funktionen so kompakt wie möglich halten, ansonsten: Unterteilung in Unterfunktionen
- Anlegen eines Backlogs zur Förderung einer strukturierten Arbeitsweise

3.2 Rollenverteilung

- Product Owner
 - Zabel, Steven
- Scrum Master
 - Hama, Zana Salih
- weiteres Team
 - Freyschmidt, Henry Lewis
 - Krasnovska, Paula
 - Krüger, Lucas
 - Prüger, Marvin Oliver
 - Seep, Tom-Malte

3.3 Zeiteinteilung

- Sprintplanung mit Planning Game/Poker
- wöchentliche Meetings im Stil von Daily Meetings
- Ende vom Sprint
 - allumfassende Retrospektive/Review Meeting
 - fertige Funktionen/vertikaler Prototyp