

Reflexion Lego I: City

Freyschmidt, Henry Lewis

Hama, Zana Salih

Krasnovska, Paula

Krüger, Lucas

Prüger, Marvin Oliver

Seep, Tom-Malte

Zabel, Steven

5. November 2023

Version: 1

Verantwortliche Teammitglieder:

- Krüger, Lucas (Organisation)
- Zabel, Steven (Anlegen der Dokumentenversion)
- Krüger, Lucas (Abgabe)

Anwesende während der Meetings:

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

(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
- Krüger, Lucas
- Krasnovska, Paula

Inhaltsverzeichnis

1	Reflexion zum Workshop 1	2
2	Änderungsvorschläge anhand agiler Praktiken	3

1 Reflexion zum Workshop 1

Die Herausforderungen lassen sich in die Themen anfängliche Koordination, Aufgaben, Ressourcen, Bau und Stakeholdereinbindung unterteilen.

Die **anfängliche Koordination** war eine Herausforderung, da in den ersten Minuten nichts außer die User Stories und das Ziel, die Stadt zu bauen, feststand und beispielsweise eine erste Rollenverteilung und eine Erfassung der User Stories stattfinden mussten. Diese *erste Rollenverteilung* lief gut, da in wenigen Minuten bereits die Product Owner und das Team feststanden und entsprechend wurde dann sofort von den Product Ownern mit der *Erfassung der User Stories* gestartet und das Team fand sich in Gruppen zusammen.

Das Thema **Aufgaben** beinhaltet die Priorisierung von User Stories und daraus resultierenden Projekten, zudem die Abschätzung vom Arbeitsaufwand und die Erfüllung der User Stories. Gut war, dass alle *User Stories erfüllt* wurden und dass die *Priorisierung der User Stories* durch die Product Owner entsprechend der vorgegebenen Prioritäten stattfand. Schlecht war, dass keine *Abschätzung vom Arbeitsaufwand* stattfand, weshalb keine angemessene Verteilung des Teams auf die Aufgaben vorgenommen werden konnte.

In das Thema **Ressourcen** gehen Faktoren wie die Ressourcenanschaffung, Ressourcenverteilung und Ressourcenknappheit mit ein. Die *Ressourcenanschaffung* wurde von einigen Gruppen zu lösen versucht, indem eine Arbeitseinteilung in Ressourcenanschaffung und Bauen vorgenommen wurde. Da die Bausteine aber unsortiert in einem Karton waren, kam es dennoch zu Staus um diesen Karton, weil zu viele Gruppen gleichzeitig und dauerhaft Bausteine brauchten und weil der Platz zum Holen und Suchen der Bausteine zu stark eingeschränkt war. Dieser Umstand verursachte bei vielen Gruppen eine ständige *Ressourcenknappheit*, welche dadurch verstärkt wurde, dass manche Gruppen, um keine Bausteine suchen zu müssen, bunt bauten und somit im Sinne einer schlechten *Ressourcenverteilung* Farben verbrauchten, welche bei anderen Gruppen dann fehlten. So wurden beispielsweise grün und gelb beim Bau unerwünscht bunter Objekte wie dem Plattenbau oder dem Lebensmittelmarkt verbraucht, wodurch später Bausteine dieser Farben fehlten, um Büsche und die Post zu bauen.

Zum Thema **Bau** gehören die Koordinierung und die Verteilung des Teams, die Umsetzung der User Stories, die Einhaltung baulicher Rahmenbedingungen und die Kommunikation zwischen den Gruppen und den Product Ownern. Die *Koordinierung und Verteilung der Teammitglieder* war unvorteilhaft, da zu viele Teammitglieder an der selben Aufgabe arbeiteten und dadurch nicht gleichzeitig bauen konnten und so entsprechend viel Zeit und Fokus auf User Stories mit mittlerer und niedriger Priorität aufgewendet wurde. Gut war, dass die *Umsetzung der User Stories* modular verteilt in den einzelnen Gruppen stattfand. Zudem waren die gebauten Objekte in fast allen Fällen gut erkenntlich und alle von den User Stories gewünschten Features wurden umgesetzt, jedoch wurden keine *baulichen Rahmenbedingungen* mithilfe des Stakeholders geschaffen, sodass einige Objekte zwar die User Stories erfüllten, aber nicht konkret den Vorstellungen des Stakeholders entsprachen, beispielsweise wurde der Plattenbau bunt, obwohl dies nicht gewünscht war und auch einen einheitlichen Maßstab gab es nicht. Viele Probleme, wie das Fehlen eines Maßstabs oder dass zu viele Teammitglieder an einer Aufgabe arbeiteten, waren das Resultat einer mangelhaften *Kommunikation zwischen dem Team und den Product Ownern*, da es so keine Übersicht über das Gebaute und diese Probleme gab.

Die **Stakeholdereinbindung** umfasst die inhaltliche Präzisierung der User Stories und das Sicherstellen, dass geschaffene Rahmenbedingungen eingehalten werden, was durch regelmäßige Rücksprachen mit dem Stakeholder anhand von Prototypen zum Tragen kommt. Eine *inhaltliche Präzisierung der User Stories* fand nicht statt. Allgemein gab es keine *regelmäßigen Rücksprachen* mit dem Stakeholder, weshalb manche Gruppen bis zum Schluss ohne Rücksprachen oder Prototyp-Einschätzungen bauten. Dies führte zu unerwünschten Ergebnissen wie dem bunten Plattenbau oder dem allgemein nicht angepassten Maßen.

2 Änderungsvorschläge anhand agiler Praktiken

Wir schlagen vor, dass während der anfänglichen Koordination zusätzlich zu den Product Ownern und den Teams ein Management ausgewählt wird. Während die Product Owner die User Stories erfasst, soll das Management *Building Standards*, sowie einen geeigneten Maßstab festlegen, welche von diesem regelmäßig kontrolliert werden soll, um eine möglichst einheitliche Bauweise zu garantieren und frühwie rechtzeitig mit eventuell benötigten *Refactorings* zu beginnen.

Zusätzlich sollte das Management mit den Product Ownern kommunizieren, falls bauliche und designtechnische Fragen aufkommen, welche beispielsweise mit dem Stakeholder in Form von Anforderungen oder Prototyp-Einschätzungen besprochen werden sollen, um ungewünschte Bauweisen zu verhindern. Das Management initiiert also *regelmäßige Meetings*, um den Fortschritt und die Richtigkeit beim Bau zu klären. Während die Product Owner die User Stories erfassen und das Management Building Standards festlegt, sollte durch die Teams der Karton mit den Bausteinen ausgekippt und die Bausteine auf einer größeren Fläche verteilt und sortiert werden, um bezüglich der Ressourcen eine leichtere Erreichbarkeit zu ermöglichen, welches sowohl dem langen Warten in Staus, der Ressourcenknappheit und der schlechten Ressourcenverteilung entgegengewirkt.

Bezüglich der Aufgaben sollte nach Erfassen der User Stories eine Einschätzung des Arbeitsaufwandes mittels eines *Planning Game* stattfinden, um die Teams besser einzuteilen und somit die Überbesetzung einer Aufgabe zu verhindern. Zudem können einzelne Teile einer Aufgabe durch einzelne Teammitglieder oder im *Pair building* auf kleinen Platten gebaut und anschließend im Sinne der *Continuous Integration* im Gesamtprojekt integriert werden, um weiterhin zu verhindern, dass nicht alle Teammitglieder gleichzeitig bauen können. Wichtig ist außerdem, dass darauf geachtet wird, dass die Fertigstellung der Objekte mit den höchsten Prioritäten sicher ist, bevor Objekte niedrigerer Prioritäten ausgebaut werden. Ansonsten kann zuvor für die Objekte niedrigerer Priorität der Ansatz *Simplest solution that can possibly work* verfolgt werden, um zu verhindern, dass erneut Objekte hoher Priorität erst knapp vor Schluss fertig werden.

Hinsichtlich der Stakeholdereinbindung sollte beispielsweise durch regelmäßige Absegnungen von Prototypen oder der Konkretisierung von User Stories beim Erfassen der Stakeholder deutlich stärker mit einbezogen werden, um ungewünschte Ergebnisse im *Review Meeting* zu verhindern. Hierfür kann auch ein *Onsite Customer* eingeführt werden, wodurch ständiger Kontakt zum Stakeholder besteht und die Einhaltung von den Anforderungen des Stakeholders sichergestellt wird.