SKOLE-SCRUM - METODEN (digitalt design lyngby version)

Inspireret af følgende dokument:

http://informationsteknologi.wdfiles.com/local--files/scrum/Projektarbejde%20med%20scrum.pdf

Opret Repository Github som samarbejdsplatform

Lav Backlog / "GitHub issues" Opspilites i delopgaver af max 4 timers varighed

Vi bruger "GitHub issues" - til at registrere alle opgaver

Brug ca. 10% af jeres tid (kanonopgave ca 2 timer)

Samarbejd / "Collaborators" GithUb bruges til samarbejde

GitHub projects /"Scrum Board" Et projekt-bord pr. Sprint (der kan være flere)

Opret Project under jeres repository

Opret kolloner: ToDo/Progress/ToBeTested/Test/Done

Scrum Roller: "Projekt ejer" (skolen?)

"Scrum master" (problemløser, dokumentation)

"Udviklere" (tester/udvikler)

Alle i gruppen er selvfølgelig også udviklere...

Scrum mødet Skal afholdes minimum hver dag.

BurnDown chart Estimat vs forbrugt tid: Scrum master...