

1 Scrum: Rollen / Artefakte / Ereignisse

Ziel:

- Ich kann das Scrum als agiles Vorgehensmodell der Softwareentwicklung mit seinen Rollen, Artefakten und Ereignissen erklären.

Produkt:

- Strukturbild zu Scrum
- Erstes Product Backlog und Scrum Backlog

Aufgabe 1 „Ablauf und Begriffe“: (Einzelarbeit)

Der untenstehende Film beschreibt Scrum aus der Sicht des Product Owner. Aus der Vision entsteht mittels Scrum ein Produkt. Sie lernen im Film die wichtigsten Teile von Scrum kennen.

Identifizieren und notieren Sie die im Film genannten:

- Rollen und deren Aufgaben
- die von Scrum eingesetzten Artefakten und was sie festhalten
- die Ereignisse (z.B. Meetings) und deren Sinn und Zweck

Stichworte

Stakeholder, Product Owner, Scrum Team, Scrum Master, Developer Team

Story Point, Burndown chart, Velocity, Backlog Grooming, Product Backlog, Sprint Backlog

Film auf Youtube

„Agile Product Ownership in a Nutshell“ auf Deutsch, von Toby Baier

<https://www.youtube.com/watch?v=ZUwo8tKoYnQ>

Nun brauchen Sie noch ein leeres Blatt, einen Stift und es kann losgehen!

Aufgabe 2 „Begriffe als Memory“: (Teamarbeit)

Fügen Sie im Memory die richtigen Begriffe mit den richtigen Beschreibungen zusammen.

Aufgabe 3 „Strukturbild“, "Mind-Map":

Zeichnen Sie auf einem A4 grossen Blatt ein Strukturbild, das Scrum: Rollen / Hilfsmittel / Ereignisse und ihre Zusammenhänge untereinander zeigt und erläutert.

Programme: Mind-Meister, draw.io, etc.