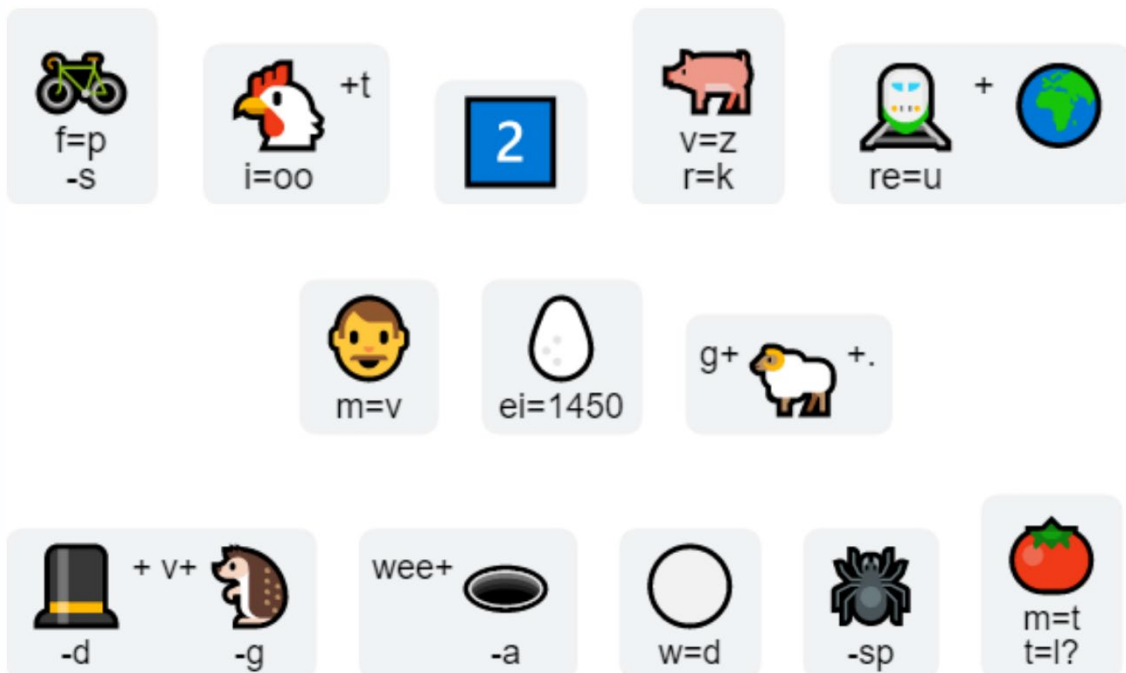


# Escape Room met Scrum

## Digitale Escape Room



ThemawEEK  
Software Developer

# Vooraf

Tijdens de themawEEK gaat het eerste leerjaar Software Developer een digitale escaperoom ontwerpen en maken.

De studenten werken in hun Scrumteam in korte Sprints naar een eigen digitale escaperoom. Aan het eind van elke Sprint (dag) leveren ze een tussenproduct op en doen de Scrumgroepen en Review + Retro.

Je vindt in dit document het volgende:

- Opzet
- Opdrachtgever
- Planning
- Oplevering, Review, Retro

Heel veel plezier met het ontwerpen en ontwikkelen!

Docenten Software Developer

## Opzet

Ontwerpcyclus voor bij het ontwerpen en ontwikkelen van de digitale escaperoom:

- Verkennen en formuleren
- Ideeën verzinnen en selecteren
- Concepten uitwerken en selecteren
- Prototype maken
- Testen en optimaliseren
- Presentatie in video vorm

De uitwerking is gemaakt voor 5 Sprints van 1 dag.

Sprint 5 eindigt met de eindoplevering.

Er is een sprintlengte van 1 dag.

Sprint 0 is de introductie. Deze vindt maandag ochtend online plaats.

## Opdrachtgever

Voor het bedrijf RACCOON games wordt een digitale escaperoom ontworpen en ontwikkeld.

Eisen van de digitale escaperoom:

- Er is een duidelijk verhaal bedacht
- Er worden 3 opeenvolgende puzzels ontworpen
- De 3 puzzels worden ontwikkeld
- De digitale escaperoom sluit af met een goed en leuk eind (animatie).
- De digitale escaperoom wordt gemaakt in HTML, CSS (en Javascript)
- Inleveren van digitale escaperoom via Github.

## Planning

Maandag:

Sprint 0: Introductie van de opdracht

Sprint 1: Verhaal verzinnen en behoefte analyse af.

Dinsdag:

Sprint 2: Ontwerpen van 3 puzzels. Functioneel ontwerp met de 3 ontworpen puzzels af.

Woensdag:

Sprint 3: Prototype: 2 van de 3 puzzels af.

Donderdag:

Sprint 4: Prototype: 3 van de 3 puzzels af en deze testen.

Vrijdag:

Sprint 5: Eindoplevering met video maken.

## Oplevering, Review, Retro

Elke Sprint (dag) zal er een tussenproduct opgeleverd worden.

Ook zal elke Scrumgroep een Logboek inleveren.

Het logboek bestaat uit:

- Wat hebben wij gedaan vandaag?
- Wat was de verdeling?
- Release (inleveren van tussenproduct)
- Review en Retro (De Review en Retro per dag staan hieronder)

<b><u>Sprint 1:</u></b>	<b>Release</b>	Verhaal
	<b>Review</b>	Hoe zijn jullie op het verhaal gekomen?
	<b>Retro</b>	Bespreek de Def of Fun. (Hoe gaan wij aankomende dagen goed samenwerken?)
<b><u>Sprint 2:</u></b>	<b>Release</b>	3 ontworpen puzzels
	<b>Review</b>	Vraag een andere groep om feedback op het verhaal en de 3 puzzels.
	<b>Retro</b>	Wat kan er beter mbt de samenwerking?
<b><u>Sprint 3:</u></b>	<b>Release</b>	2 puzzels uitgewerkt
	<b>Review</b>	Maak een lijst met: Wat is er al in orde en wat nog niet?
	<b>Retro</b>	Geef elkaar een compliment. (iedereen krijgt een compliment)
<b><u>Sprint 4:</u></b>	<b>Release</b>	3 puzzels uitgewerkt + getest
	<b>Review</b>	Denk met het Scrumteam na over: Wat hebben we geleerd in de themawEEK?
	<b>Retro</b>	Terugkijkend op het proces: Wie had welke rol in het team en bespreek elkaars kwaliteiten.
<b><u>Sprint 5:</u></b>	<b>Release</b>	Digitale escaperoom af  Inleveren van presentatie in video vorm in Teams.