| **Uhrzeit Beginn** | **Dauer (Min)** | **Inhalt** | **Hintergrund** | **Medien** | **Akteur** | **Material** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Vorbereitung | Raum vorbereiten: 10 Gruppentische möglichst weit voneinander entfernt, Tischgruppen deutlich lesbar nummerieren, Platz für einen Extra Tisch zentral vorne.Einen großen Bereich vorn frei lassen, wo alle Teilnehmer gut stehen können.Poster aufhängen: von rechts nach links! (Sprint-Poster direkt vor Platz für Extra-Tisch.) |  |  |  |
| **15:20** | **5** | Scrum Methode (kurz) erläutern | Alle wissen, was gleich passiert.  | pptx | Presenter | Folie 2-3 |
| **15:25** | **5** | Vision | Worum geht es in der Fallstudie? | pptx, Video | Presenter (Product Owner) | Folie 4-5 |
| **15:30** | **2** | Teams formen | Teilnehmer sollten bereits in Gruppen sitzen (da die Tische so gestellt sind), für jedes Team muss noch 1 ScrumMaster gewählt werden. ScrumMaster trägt gelbes Schulterband |   | Teilnehmer,  | gelbe Schulterbänder, Folie 6 |
| **15:32** | **10** | Nutzer identifizieren | Wer nutzt die Stadt? | Wand | Plenum, Presenter schreibt oder lässt schreiben | Post-it, Edding, Folie 7 |

| **15:42** | **13** | Bedürfnisse identifizieren | Welche Bedürfnisse haben die Nutzer? | Wand | **Plenum,** Presenter schreibt oder lässt schreiben | Post-it, Edding, Folie 7 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **15:55** | **7** | Befriedigung der Bedürfnisse (Lösungen) | Jedes Team nimmt je ein Bedürfnis und überlegt sich verschiedene Möglichkeiten, diese zu befriedigen. Anschließend holen sie sich ein neues Bedürfnis, falls noch eines übrig. --> **mehr als 6 Items pro Team**. Divergente Vorgehensweise erwünscht. | Teamtische & Wand | Gruppenarbeit | Post-it, Edding, Folie 7 |
| **16:02** | **2** | Release Goals | Definition von 3 Release goals:1. Sicherheit und Autarkie2. Mehr Freizeitvergnügen3. Größere Stadt für mehr Einwohner | pptx & Wand | Presenter (PO) | Folie 8 |
| **16:04** | **6** | In Release Goals sortieren | Teilnehmer sortieren Lösungen entsprechend der Release goals. RG1 sollte 60 Items haben! (10 teams \* 2 Sprints \* 3 items) | Wand | Teams | Folie 8 |
| **16:10** | **2** | Zwischenergebnis | Kurz zusammenfassen, was bisher da ist | pptx | Presenter | Folie 9 |
| **16:17** | **12** | Missing values | Jedes Team nimmt ein Item und fügt details hinzu. Ggf. unterstützt durch PO und Experts. Wenn ein Post-it nicht ausreicht, ein zweites hinzukleben. Ggf. mit Krepp-Band irreversibel verbinden. | Gruppentische | Teilnehmer und UNTER STÜTZUNG! | Stifte, Krepp-Band, Folie 12 |
| **16:12** | **3** | Planning Poker (oder ähnlich) | Wand mit 1, 2, 3, 5, 8Pro Team 1-2 VertreterEinigen auf den Arbeitsaufwand eines Items --> **Arbeitsaufwand repräsentiert Bau mit Klemmbausteinen!!**Items sollen stumm nach Arbeitsaufwand sortiert werden. Plenum observiert lautlos | Wand | Teilnehmer | Folie 10 |
| **16:15** | **2** | Time Effort vs. Quality | Plenum erläutert kurz, was passiert istDann eine Slide die erklärt, dass Qualität nicht linear mit der Zeit steigt | pptx |  | Folie 11 |
| **16:29** | **5** | Pause | PO gliedert items nach Priorität.1. Infrastruktur (Straßen, …)2. Einfache Gebäude (Wohnungen, Landeplattform)3. Wichtige komplexe Gebäude4. Zusätzliche GebäudeMittlerer Aufwand pro Karte \* 3 berechnen (lassen) = Anhaltspunkt pro Sprint pro Durchschnittsteam (4-5P)  | Wand | PO | Folie 13 |
| **16:34** | **1** | Erklärung der Prioritäten | Foto machen! |  |  | Folie 13 |
| **16:35** | **5** | ScrumPlanning | Pro Team 1 Vertreter (NICHT ScrumMaster)10 Sprint Backlogs werden mit Items gefülltVertreter müssen sich sehr knapp absprechen, wer welches Item bearbeitet. Ansagen, dass Sprints 7 Minuten dauern! | Wand | Teilnehmer | Folie 14 |
| **16:40** | **2** | Comitment und Vorhersagen | Sprint Backlog ist nur eine Vorhersage des Teams, was innerhalb der Zeit geschafft wird. | pptx |  | Folie 15 |
| **16:42** | **5** | Fist-of-Five (wahrscheinlich überlasse ich Teams, wie sie abstimmen wollen, wird erfahrungsgemäß eh so gemacht) | ScrumMaster leiten Abstimmung (stimmen nicht mit ab), Wie schnick-schnack-schnuck, alle Teilnehmer strecken 0-5 Finger in die Mitte. Je mehr Finger, desto größer die Zuversicht. Bei <3 FpP. ScrumPlan justieren! |   | Teilnehmer | Folie 15 |
| **16:47** | **7** | Erster Sprint | Teilnehmer arbeiten ihren Sprint Backlog ab | Klemmbausteine | Teilnehmer | Klemmbausteine, TIMER auf Laptop!Folie 16 |
| **16:54** | **3** | Ende des Sprints | Haben Teams daran gedacht, die Gebäude zueinander zu stellen und eine Stadt gebaut? Oder nur unterschiedliche Gebäude?Extra Tisch holen und Stadt "zusammenbauen"! | PO ruft sinngemäß: "Wo ist meine Stadt? Ich seh hier nur lauter einzelne Gebäude!" | PO & Helfer & Teilnehmer | extra Tisch,Folie 17 |
| **16:57** | **8** | Review | Inspizieren der Ergebnisse, Teilnehmer sollen sagen was gefällt, was fehlt, etc.Daraus entstehen neue To-Dos für den nächsten Sprint**To-Dos in Backlog!**  |   |  | Folie 18 |
| **17:05** | **7** | Retroperspektive | Zunächst in Teams (durch ScrumMaster geleitet). Alle Studierenden haben dabei ihre **Hände auf dem Rücken!** KEINE Klemmbausteine!Anschließend im Plenum. Hierfür kommen alle in den leeren Bereich nach vorn. |   | Teilnehmer | Folie 18 |
| **17:12** | **5** | Definition of Done | Definition der Restriktionen für RG1. Studierende bleiben weiterhin vorn. | pptx, **Flipchart in groß!** | Presenter (PO) | Folie 19-20ausgedruckt für die Teams |
| **17:17** | **5** | Scrum detailiert erläutern | Jetzt noch einmal alle Studierenden abholen, wofür Scrum wirklich gut ist und wie Multi-Team Scrum funktioniert. *Studierende bleiben weiterhin vorn.* Das Wichtigste am Schluss noch einmal wiederholen:> ScrumMaster unterstützen, sollten aber nicht bauen. > Sie kommunizieren mit anderen Teams und beseitigen Barrieren (reden mit PO etc.)> ScrumMaster sind keine Gruppenführer!> Klemmbausteine und andere Materialien sind austauschbare Ressourcen zwischen den Gruppen! |   |   |   |
| **17:22** | **3** | ScrumPlanning | Pro Team 1 Vertreter (NICHT ScrumMaster)10 Sprint Backlogs werden mit items gefülltVertreter müssen sich sehr knapp absprechen, wer welches Item bearbeitet. | Wand | Teilnehmer | Follie 21 |
| **17:25** | **3** | Fist-of-Five | ScrumMaster leiten Abstimmung (stimmen nicht mit ab), Wie schnick-schnack-schnuck, alle Teilnehmer strecken 0-5 Finger in die Mitte. Je mehr Finger, desto größer die Zuversicht. Bei <3 FpP. ScrumPlan justieren! |   | Teilnehmer |  |
| **17:28** | **7** | Zweiter Sprint | ScrumMaster unterstützen, sollten aber nicht bauen. Sie kommunizieren mit anderen Teams und beseitigen Barrieren (reden mit PO etc.)ScrumMaster sind keine Gruppenführer! | Klemmbausteine | Teilnehmer | Klemmbausteine |
| **17:35** | **5** | Pause |   |   |   |   |
| **17:40** | **5** | Review | Inspizieren der Ergebnisse, Teilnehmer sollen sagen was gefällt, was fehlt, etc. Daraus entstehen neue To-Dos für den nächsten Sprint. To-Dos in Backlog! |   |  |  |
| **17:45** | **5** | kurze Retroperspektive | Zunächst in Teams (durch ScrumMaster geleitet). Alle Studierenden haben dabei ihre Hände auf dem Rücken! KEINE Klemmbausteine!Anschließend im Plenum. Hierfür kommen alle in den leeren Bereich nach vorn. |   | Teilnehmer |  |
| **17:50** | **3** | ScrumPlanning | Pro Team 1 Vertreter (NICHT ScrumMaster)10 Sprint Backlogs werden mit items gefülltVertreter müssen sich sehr knapp absprechen, wer welches Item bearbeitet. | Wand | Teilnehmer |  |
| **17:53** | **3** | Fist-of-Five | ScrumMaster leiten Abstimmung (stimmen nicht mit ab), Wie schnick-schnack-schnuck, alle Teilnehmer strecken 0-5 Finger in die Mitte. Je mehr Finger, desto größer die Zuversicht. Bei <3 FpP. ScrumPlan justieren! |   | Teilnehmer |  |
| **17:56** | **7** | Letzter Sprint |  | Klemmbausteine | Teilnehmer | Klemmbausteine |
| **18:03** | **5** | Review | Inspizieren der Ergebnisse, Teilnehmer sollen sagen was gefällt, was fehlt, etc. Daraus entstehen neue To-Dos für den nächsten Sprint. To-Dos in Backlog! |  |  |  |
| **18:08** | **5** | Retroperspektive & Debrief | In Teams (Durch ScrumMaster geleitet) und dann im Plenum. |  | Teilnehmer |  |