



Lego Scrum



Lego Scrum

Lego Scrum ist ein Kurs, in dem die Teilnehmenden Scrum kennenlernen und direkt ausprobieren, wie es funktioniert – auf allgemein verständliche Weise und ohne Code zu schreiben oder Software zu entwickeln. Lego Scrum baut auf der Tatsache auf, dass Scrum ein Rahmenwerk zur agilen Projektorganisation ist und nicht zwingend eine Anleitung zur Erstellung eines bestimmten Produkts wie Code. Daher vermittelt der Kurs die Arbeitsweise von Scrum und den Entwicklungsprozess von der Vision bis zum ersten Release. Das Ganze in sehr anschaulicher, verständlicher Weise, ohne spezielle Fachkenntnisse zu verlangen.

Was die Teilnehmenden lernen

Das Ziel des Kurses besteht darin, Scrum im Wortsinn zu begreifen: In dem die Teilnehmenden selbst in Sprints inkrementell und iterativ Teilstücke ihres Produktes – einer Stadt aus Lego-Bausteinen – entwickeln, machen sie sich mit Scrum in einer Weise vertraut, die über eine theoretische Schulung weit hinausgeht. Dabei lernen sie die Kernelemente von Scrum wie Rollen, Artefakte und Meetings nicht einfach nur kennen, sie nehmen die Rollen selbst ein und wenden die zugehörigen Methoden direkt an.

Der Inhalt

In diesem Kurs fungiert der Trainer als Product Owner und stellt dem Team – den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Kurses – die eigene Produktvision vor: Eine Stadt, aufgebaut aus Lego-Bausteinen, die alles für das tägliche Leben bietet, aber auch Angebote und Raum hat für Spaß und Erholung.

Die dazugehörigen Aufgaben wandern in Gestalt von User Stories in das Product Backlog. Es ist Sache des Teams, im Planning Poker einzuschätzen, wie aufwändig jede Story ist. Der Product Owner priorisiert die einzelnen Stories im Backlog, dann beginnt der erste Sprint. Jetzt darf das Team entscheiden, welche Aufgaben ins Sprint Backlog kommen, dann beginnt es mit der Umsetzung, sprich, dem Bau der einzelnen Gebäude, Fahrzeuge etc. Am Ende des Sprints entscheidet der Product Owner im Review, welche Stories er oder sie als „done“ akzeptiert und was zurückgeht ins Backlog. In der anschließenden Retrospektive wird der Verlauf des Sprints besprochen und Verbesserungspotentiale identifiziert. Dieses Vorgehen wiederholt sich in jedem neuen Sprint. Die Sprint-Ergebnisse, die Team-Velocity sowie das verbleibende Product Backlog werden herangezogen, um mittels Burndown-Chart eine Release-Planung zu machen.

Inhalte in Stichpunkten:

- Scrum kennenlernen im Beispielprojekt mit LEGO
- Vision, Produktplanung, agiles Schätzen und Priorisieren
- mehrere komplette Sprints
- Scrum Meetings (Planning, Review, Retrospektive)
- Scrum Artefakte (Product Backlog, Sprint Backlog, Product Increment)
- Agiles Planen (Releaseplanung)
- bei Bedarf vorher Einführung in Agilität und Scrum



Durchführungsdauer:

Nach Wahl halb- oder ganztägig

Kurssprache:

Deutsch

Zertifizierung:

Nein

Zielgruppe:

Alle, die Scrum unabhängig von Technologiekenntnissen ausprobieren möchten

Buchbar:

Inhouse



Weitere Information zum Training finden Sie hier!