

## Lego Scrum

### Scrum kennenlernen, unabhängig vom technischen Hintergrund



Scrum ausprobieren und in einem Beispielprojekt erleben - das ist auch ohne Programmier- oder Fachkenntnisse möglich. In diesem Kurs organisieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst die einzelnen Aufgaben in einem Sprint und werden dabei von erfahrenen Coaches betreut.

#### Der Kurs

Sie möchten Scrum kennenlernen und am besten direkt ausprobieren, wie es funktioniert – auf allgemeinverständliche Weise und ohne Code zu schreiben oder Software zu entwickeln. Dann ist dieser Kurs für Sie konzipiert. Er 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 fordern.

#### Was Sie 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.



Abb.: Scrum mal ganz anders - hier als Rahmenwerk für ein ganzes Projekt aus Lego-Bausteinen

#### 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. Erstmals darf das Team jetzt entscheiden, welche Aufgaben ins Sprint Backlog kommen und beginnt dann mit der Umsetzung, sprich, dem Bau der

## Lego Scrum

### Scrum kennenlernen, unabhängig vom technischen Hintergrund

#### Fortsetzung Inhalt

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.

Anders gesagt: Am Beispiel der Stadt aus Lego-Bausteinen erleben die Teilnehmenden, wie sich ein Team selbst organisiert und iterativ und inkrementell ein Produkt erschafft. Sie lernen die Rollen, Artefakte und Meetings kennen und erfahren den Prozess der kontinuierlichen Verbesserung genau wie die entstehende Dynamik und Motivation.

Die zahlreichen Parallelen zu realen Scrum-Projekten schaffen ein so anschauliches wie spannendes Lernerlebnis.

#### Unser Angebot

Der Workshop dauert in der Regel 2,5 bis 4 Stunden und kann mit einer Anzahl von ca. 3 bis 30 Teilnehmern durchgeführt werden. Sollten die Teilnehmer vor dem Workshop nicht mit den Grundlagen von Scrum vertraut sein, empfiehlt sich, den Workshop auf einen Tag auszudehnen. In diesem Fall steht am Vormittag eine Einführung in Agilität und Scrum (Ablauf, Rollen, Artefakte) auf dem Programm und der „Städtebau“ folgt am Nachmittag. Als Materialien vor Ort werden ein Flipchart, gegebenenfalls auch eine Tafel bzw. Whiteboard oder Stellwand benötigt und, falls vorhanden, ein Beamer. Die Tische sollten als Gruppentische für rund 6 Personen aufgebaut sein. Alle weiteren Materialien werden von andrena gestellt.

#### Der Inhalt in der Kurzübersicht:

- 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

Alle andrena-Coaches sind von Scrum.org zertifizierte Scrum Master.

#### Kontakt

Ihre Ansprechpartnerin finden Sie unter:



<https://www.andrena.de/kontakt-trainings>