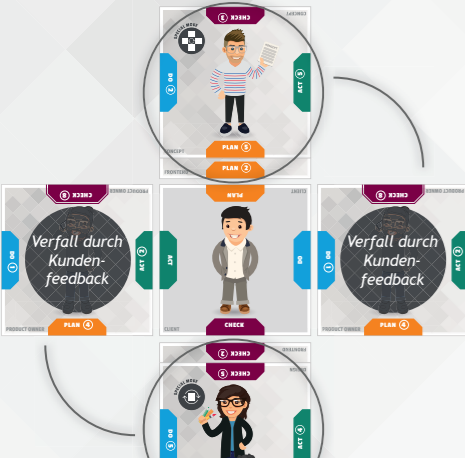


Das bedeutet für euch, liegen bei ...

... „**PLAN**“ mehr Team-Karten als bei „**DO**“, legt die oberste Karte von „**DO**“ auf den Ablagestapel.

... „**DO**“ mehr Team-Karten als bei „**CHECK**“, legt die oberste Karte von „**CHECK**“ auf den Ablagestapel.

... „**ACT**“ mehr Team-Karten als bei „**PLAN**“, legt die oberste Karte von „**PLAN**“ auf den Ablagestapel.



9

Beispiel Kundenfeedback:

Bei „**PLAN**“ liegen mehr Team-Karten als bei „**DO**“. Deshalb wird die oberste Karte von „**DO**“ auf den Ablagestapel gelegt. Bei „**CHECK**“ liegen mehr Team-Karten als bei „**ACT**“. Deshalb wird die oberste Karte von „**ACT**“ auf den Ablagestapel gelegt.

Wie soll man den Sprint dann überhaupt schaffen? Ihr wärt nicht das #best_team_ever, wenn nicht jeder seine Sonderfähigkeit hätte! Sie schützt euch vor den Auswirkungen der Daily-Events und/oder hilft euch dabei, gekonnt mit dem Kundenfeedback umzugehen.

Sonderfähigkeiten

Die folgenden Sonderfertigkeiten kommen während des Kundenfeedbacks zum Einsatz. WICHTIG: Die Sonderfertigkeit muss obenauf liegen um den Schutz zu gewähren (siehe Beispiel: S. 12).

Backend - Schutz gegen Kundenfeedback „**PLAN**“ Backend hat die größte Expertise in „**PLAN**“. Liegt es obenauf, verteidigt es den gesamten Prozess gegen die Auswirkungen des Kundenfeedbacks.



10

Frontend - Schutz gegen Kundenfeedback „**DO**“ Frontend hat die größte Expertise in „**DO**“. Liegt es obenauf, verteidigt es den gesamten Prozess gegen die Auswirkungen des Kundenfeedbacks.



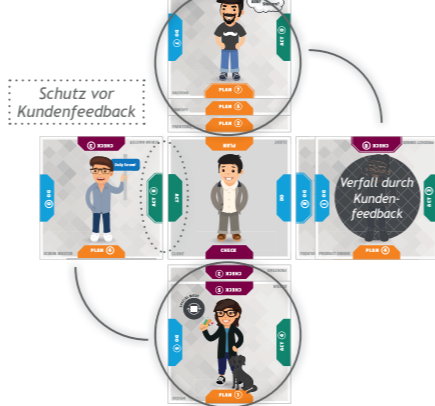
Product Owner - Schutz gegen Kundenfeedback „**CHECK**“ Product Owner haben die größte Expertise in „**CHECK**“. Liegen sie obenauf, verteidigt es den gesamten Prozess gegen die Auswirkungen des Kundenfeedbacks.



Scrum Master - Schutz gegen Kundenfeedback „**ACT**“ Scrum Master haben die größte Expertise in „**ACT**“. Liegen sie obenauf, verteidigt es den gesamten Prozess gegen die Auswirkungen des Kundenfeedbacks.



11



Beispiel Sonderfertigkeiten Kundenfeedback: Bei „**PLAN**“ liegen mehr Team-Karten als bei „**DO**“. Der Schutz der Team-Karte Frontend bei „**DO**“ greift nicht, da die Karte nicht obenauf liegt. Deshalb wird die Karte Product Owner von „**DO**“ auf den Ablagestapel gelegt. Bei „**DO**“ liegen nicht mehr Team-Karten als bei „**CHECK**“ - nichts passiert. Bei „**CHECK**“ liegen mehr Team-Karten als bei „**ACT**“. Die Sonderfähigkeit des Scrum Masters schützt „**ACT**“ vor dem Ablagestapel - nichts passiert. Bei „**ACT**“ liegen nicht mehr Team-Karten als bei „**PLAN**“ - nichts passiert.

12

Die folgenden Sonderfertigkeiten können jederzeit genutzt werden:

Concept - Schutz gegen Daily-Event „Kunde dreht durch“ Die Stärke von Concept ist ... genau, das Konzept. Beim Daily-Event „Kunde dreht durch“, kann er das Konzept verteidigen, den Kunden beruhigen und die Client-Karte zurückdrehen. (Diese Sonderfähigkeit ist nicht fix an „Kunde dreht durch“ gebunden. Sie ermöglicht euch generell die Client-Karte nach Belieben zu drehen.)



Design - Freie Wahl des Prozesses. Der Designer kann sich selber „umfärben“, wie ein Prozess-Chamäleon. Wird er z.B. bei **PLAN** mit dem Wert 1 angelegt, lässt er sich nachträglich auf **CHECK** drehen (nicht umlegen). Jetzt zählt sein Wert von **CHECK** (5) für **PLAN**.



Wertung

Kundenfeedback überstanden? Daily-Event berücksichtigt? Dann zählt jetzt die übrigen Prozess-Werte zusammen und schaut, ob ihr den Sprint erfolgreich abschließen könnt. Gelingt es euch, startet mit der Vorbereitung des

13

nächsten Sprints. Gelingt es euch nicht, holt ihr euch alle einen Kaffee oder eine Apfelsaftschorle und wiederholt den Sprint mit frischem Kopf.

Vorbereitung des nächsten Sprints

Legt alle genutzten Team-Karten, das Daily-Event und die Sprint-Karte auf den Ablagestapel. Deckt Sprint 2 auf, zieht drei neue Handkarten, los geht's. Der Spielablauf bei Sprint 2+3 bleibt derselbe wie in Sprint 1. Ist der Nachziehstapel für Team-Karten leer, mischt den Ablagestapel neu (ohne Daily-Events und Sprints).

Spielende

Geschafft! - Alle Sprints waren erfolgreich und euer Web-Projekt geht online. Ihr habt mit Durchhaltevermögen und all euren Fähigkeiten erneut bewiesen, dass ihr das #best_team_ever seid! Herzlichen Glückwunsch und willkommen in der agilen Welt einer Digitalagentur.

FAQ

Wie funktioniert das Daily-Event „Verschätzt“? Beispiel: Ihr seid zu zweit in Sprint 1. Ihr entscheidet „Check“ und „Act“ zu erhöhen. Somit müsst ihr beide Prozesse mit einem Wert von 5

14

statt 4 erledigen. Wählt ihr beide denselben Prozess, wird dieser um +2 erhöht.

Wie funktioniert der Ablagestapel? Auf dem Ablagestapel landen alle Karten, die aus dem Spiel ausscheiden.

Wie ist die Reihenfolge beim Anlegen in der Einzelarbeit? Angelegt wird immer gleichzeitig. Wollen zwei oder mehr von euch eine Karte an denselben Prozess anlegen, dürft ihr euer Schweigen brechen und wählen welche obenauf liegen soll.

Dürfen Sprint-Vorgaben überschritten werden? Ja.

Was bedeutet die Sprint-Vorgabe „0“ in Sprint 1? In Sprint 1 wird die Fähigkeit „Do“ nicht benötigt. Ihr müsst dort keine Team-Karte ablegen. ABER: Ihr dürft! Das macht beispielsweise dann Sinn, wenn ihr eine Karte loswerden wollt, ohne an einer anderen Stelle das Kundenfeedback auszulösen.

Wann genau werden Karten beim Kundenfeedback auf den Ablagestapel gelegt? Das Kundenfeedback erfolgt, während alle Karten liegen. Erst danach werden betroffene Karten auf den Ablagestapel gelegt.

15



SPRINT MASTERS

Du und das #best_team_ever



Inhalt

- 3 Sprint-Karten
- 6 Daily Event-Karten
- 26 Team-Karten
- 1 Client-Karte

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: 15 Minuten

Spieler: 2-4

Autoren: Martin Balogh, Alexander Sauer, Benjamin Engels

Illus & Design: Simone Kirchner

Hintergrund

Sprint Masters ist ein kooperatives Knobelspiel, das den Alltag einer Digitalagentur, die Webseiten und Internetplattformen programmiert, auf den Spieltisch bringt. Das Spiel zeigt eine (stark vereinfachte) spielerische Übersetzung des agilen Projektmanagement-Modells SCRUM. Das Modell steht für Arbeiten in einem Projektteam mit unterschiedlichen Fähigkeiten für die Softwareentwicklung, Planung, Design uvm. Die große Besonderheit von SCRUM ist die Aufteilung eines Projektes in mehrere Teilschnitte (Sprints). Ebenso besonders und wichtig



für SCRUM sind regelmäßige Treffen des gesamten Teams (Meetings), in denen Ergebnisse und weitere Aufgaben besprochen werden. Und weil Projekte in der Regel von einem Kunden (Client) beauftragt werden, gilt es seine Meinung (Kundenfeedback) stets mit einzubinden.

Willkommen in unserem alltäglichen Projektalltag!

Alles steht auf Sprint

Das Team steht, der Kunde ist gespannt. Jetzt liegt es an euch, sein Web-Projekt erfolgreich online zu bringen. Bleibt ihr im Plan oder holt euch einer der drei Sprints ein? Plant eure Ressourcen sorgfältig, sprecht euch gut ab und vergesst nicht: Das letzte Wort hat immer der Kunde!

Spielziel

Sprint Masters ist ein kooperatives Spiel. Euer Ziel ist es, gemeinsam das Web-Projekt eines Kunden auf die Beine zu stellen. Hierfür steht euch das Projektteam einer Digitalagentur zur Verfügung. Es besteht aus Mitarbeitern mit den folgenden Jobs: SCRUM MASTER, FRONTEND-DEVELOPER, BACKEND-DEVELOPER, PRODUCT OWNER, CONCEPT und DESIGN. Das Projekt wird nach dem SCRUM-Modell durchgeführt und in drei Sprints aufgeteilt. Nur wenn ihr alle drei Sprints

erfolgreich abschließt, habt ihr es geschafft und euer Web-Projekt geht online.

Aufbau

Sortiert die Spielkarten nach Typ: **TEAM**, **DAILY-EVENT**, **SPRINT** und **CLIENT**. Legt die Client-Karte in die Mitte des Tisches. Mischt alle Team-Karten und legt sie auf einen verdeckten Nachziehstapel. Mischt alle Daily-Event-Karten und bildet einen weiteren verdeckten Nachziehstapel. Legt die Sprint-Karten auf einen Stapel, auf dem die Karte „Sprint 1“ gut sichtbar obenauf liegt.

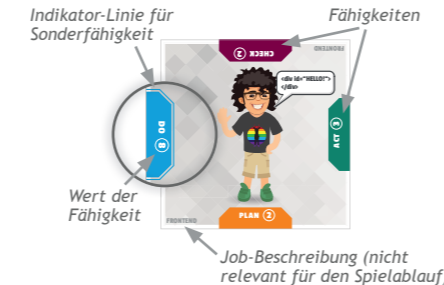


Ablauf

Jeder von euch zieht drei Team-Karten verdeckt auf die Hand. Sie zeigen die Mitarbeiter, die ihr in Sprint 1 einsetzen könnt. Da ihr miteinander spielt, gehören alle eure Handkarten zu einem Team.

Eure Handkarten haben folgende Fähigkeiten: **PLAN**, **DO**, **CHECK** und **ACT**. Wie gut ein Mitarbeiter die unterschiedlichen Fähigkeiten beherrscht, wird durch den zugehörigen Wert auf seiner

Karte angegeben. Zusätzlich hat jeder eine Sonderfertigkeit - dazu später mehr (siehe S. 10).

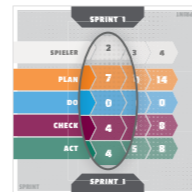


Die Fähigkeiten (**PLAN**, **DO**, **CHECK**, **ACT**) eurer Handkarten benötigt ihr, um die Vorgaben der drei Sprints zu erfüllen und sie erfolgreich abzuschließen.

Schaut euch die Karte „Sprint 1“ und ihre Vorgaben an. Sie zeigt die vier Fähigkeiten (**PLAN**, **DO**, **CHECK**, **ACT**) und welchen Wert ihr für jede Fähigkeit mindestens erreichen müsst, um den Sprint erfolgreich abzuschließen. Diese Höhe der Werte ist dabei abhängig von der Anzahl der Spieler.

Vorgaben erfüllen:

Vorgaben erfüllt ihr, indem ihr Team-Karten aus eurer Hand an die Karte „Client“ anlegt. Dabei sind zwei Fragen wichtig:



Vorgabe für 2 Spieler

1. An welcher Stelle der Client-Karte legt ihr eure Team-Karte ab?
2. Wie rum legt ihr eure Karte an?



Jede Team-Karte kann nur eine ihrer Fähigkeiten auf einmal nutzen. Ihr entscheidet welche, indem ihr sie an die entsprechende Seite der Client-Karte anlegt. HINWEIS: Teilweise benötigt ihr mehr als eine Team-Karte, um eine Vorgabe zu erfüllen.

Beispiel:

*Sprint 1 gibt für **PLAN** den Wert 7 vor. Also legt ihr zwei Team-Karten an (Concept [**PLAN 5**] und Frontend [**PLAN 2**]) und erreicht so den **Gesamtwert 7**.*

Spielphasen:

Jeder Sprint besteht aus vier Phasen:

1. Einzelarbeit 1
2. Einzelarbeit 2
3. Meeting
4. Kundenfeedback

Am Ende von Phase 4 zählt ihr die Werte der unterschiedlichen Fähigkeiten zusammen. Wenn ihr den Sprint erfolgreich abschließen könnt, macht weiter mit „Sprint 2“.

1. Einzelarbeit 1

Die Einzelarbeit bildet den Teil der Projektarbeit, bei dem jeder still für sich arbeitet. Jeder nimmt

sich einer Aufgabe an und schaut, mit welcher seiner Fähigkeiten er sie erledigen kann.

Für euch bedeutet Einzelarbeit, eine Team-Karte aus euren Handkarten zu wählen, ohne sie eurem Mitspieler/n zu zeigen. Überlegt im Stillen, wo ihr die Karte anlegen möchtet. Sobald ihr eure Überlegungen abgeschlossen habt, legt ihr eure Team-Karten zeitgleich an die Client-Karte. Alle Karten werden offen (nicht verdeckt) angelegt.

WICHTIG: Einzelarbeit ist Stillarbeit! Ihr dürft euch nicht absprechen oder eure Karte nachträglich umlegen. Legt ihr beispielsweise bei „**PLAN**“ mehrere Team-Karten ab, entscheidet ihr lediglich gemeinsam, welche der Team-Karten obenauf liegen soll und fährt dann mit Einzelarbeit 2 fort.

2. Einzelarbeit 2

Wählt erneut im Stillen eine Team-Karte aus eurer Hand und legt sie zeitgleich an die Client-Karte.

WICHTIG: Es wird weiterhin still gearbeitet. Überlegt gut, welche Prozesse bereits mit Ressourcen versehen sind und versucht das Handeln eurer Mitspieler abzuschätzen.

3. Meeting

Das Meeting ist der kniffligste und spannendste Teil des Sprints. Es ist der Moment in dem alle

zusammenkommen und berichten woran sie bisher gearbeitet haben. Dabei wird deutlich, welche Aufgaben bereits erledigt sind und was noch ansteht. Außerdem muss jetzt bereits überlegt werden, was der Kunde wohl später zu dem Ergebnis des Sprints sagt. Und zu allem Überfluss hat einer von euch auch noch eine schlechte Nachricht für das Team.

Jetzt dürft und sollt ihr euch möglichst intensiv austauschen! Denn ihr müsst drei Dinge auf einmal besprechen und berücksichtigen:

1. Zieht eine Daily-Event-Karte und führt sie sofort aus.
2. Überprüft, welche Vorgaben nach dem Daily-Event noch offen sind.
3. Versucht vorausszusehen, welche Einwände der Kunde haben könnte?
(s. Kundenfeedback: unten)

4. Kundenfeedback

*Euer Team ist perfekt aufgestellt? Alle Vorgaben zur Zufriedenheit erfüllt? Mal sehen, was der Kunde meint ... Am Ende jedes Sprints rüttelt er noch einmal am gesamten Ergebnis. Beginnend mit „**PLAN**“ schaut er sich im Uhrzeigersinn jedes Arbeitspaket genau an. Dabei stellt er die Notwendigkeit jeder eingesetzten Team-Karte in Frage.*