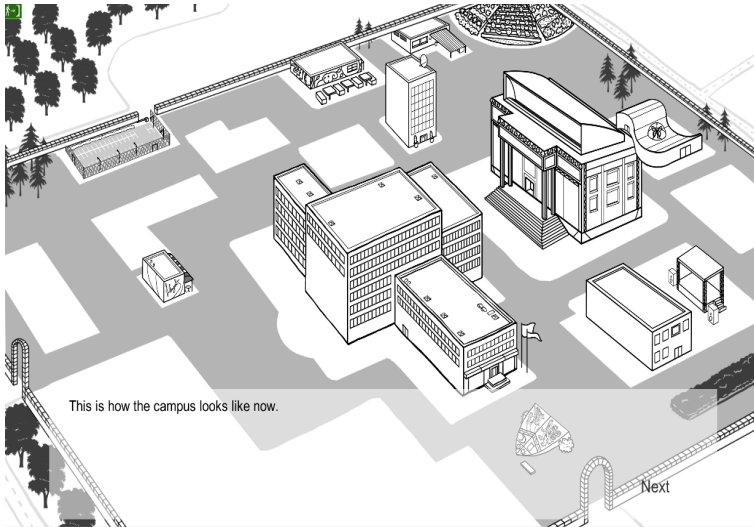


Εισαγωγή στο SCRUM



Στόχος

Στόχος της δραστηριότητας είναι να παρουσιάσει στους μαθητές την ιδέα του SCRUM και να τους ετοιμάσει ώστε να παίξουν το παιχνίδι LEAP, βιώνοντας αυτή τη διαδικασία σε μεγαλύτερο βαθμό, παίζοντας ένα ρόλο σε αυτή.

Αντικείμενα Μάθησης και Αποτέλεσμα

Αφού παίξουν το σενάριο, οι μαθητές θα είναι ικανοί να:

- Κατανοήσουν καλύτερα την ιδέα του “SCRUM”.
- Αναγνωρίσουν τους τρεις κύριους ρόλους της δομής του SCRUM.
- Παίξουν το παιχνίδι SCRUM, ώστε να γνωρίσουν όλες τις έννοιες που σχετίζονται με την ιδέα του scrum, όπως οι γύροι παιχνιδιού και το product backlog.

Βασική Ιδέα

Το SCRUM είναι μια ευέλικτη δομή για διαχείριση εργασιών. Αναπτύχθηκε με βάση τη διαδικασία ανάπτυξης λογισμικού, αλλά μπορεί να εφαρμοστεί σε περισσότερα περιβάλλοντα. Έχει σχεδιαστεί για ομάδες μικρότερες από δέκα μέλη, που χωρίζουν τη δουλειά τους σε ενέργειες οι οποίες μπορούν να ολοκληρωθούν εντός συγκεκριμένου χρονικού πλαισίου και ονομάζονται «γύροι» (διάρκειας συνήθως δυο εβδομάδων). Παρακολουθούν την πρόοδό τους και επαναπρογραμματίζουν τις ενέργειές τους καθημερινά, σε 15-λεπτες συναντήσεις, που ονομάζονται καθημερινά scrums. Τρεις βασικοί ρόλοι καθορίζονται μέσα στο πλαίσιο: ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος, ο SCRUM Master και τα Μέλη της Ομάδας.

Το παιχνίδι LEAP SCRUM είναι ένα παιχνίδι ρόλων, που παίζεται σε περιόδους των 20-30 λεπτών. Οι παίκτες τοποθετούνται σε μια ομάδα, η οποία χρησιμοποιεί τη μεθοδολογία του SCRUM ώστε να διαχειριστεί ένα έργο μέχρι την ολοκλήρωσή του. Τους ανατίθεται ένα έργο από τον πελάτη και προς το παρόν υπάρχουν δυο διαφορετικά σενάρια, ένα για αστικό και το άλλο για αγροτικό έργο. Όλοι οι κύριοι ρόλοι της μεθοδολογίας του SCRUM μπορούν να παιχτούν και ο καθένας έχει το δικό του αντίκτυπο στο τελικό αποτέλεσμα. Ο παίκτης πρέπει να διατηρεί ισορροπία ανάμεσα στις ανάγκες της ομάδας και τις απαιτήσεις του πελάτη, ώστε να πετύχει τόσο τη καλύτερη δυνατή απόδοση της ομάδας όσο και την ικανοποίηση του πελάτη.

Συνεργασία στην τάξη

Κάντε ερωτήσεις στους μαθητές, για να δείτε αν κατάλαβαν την ιδέα του παιχνιδιού.

Αξιολόγηση

Κάντε ερωτήσεις στους μαθητές, για να δείτε αν κατάλαβαν την ιδέα του παιχνιδιού.

Ελέγξτε αν όλοι το κατανόησαν, διεξάγοντας μικρά και σύντομα παιχνίδια ρόλων.

Βοηθητικό υλικό

AGILE Manifesto: <http://agilemanifesto.org/>

Οδηγοί για το SCRUM: <http://www.scrumguides.org/>

LEAP Portal: <http://leaproject.eu/>