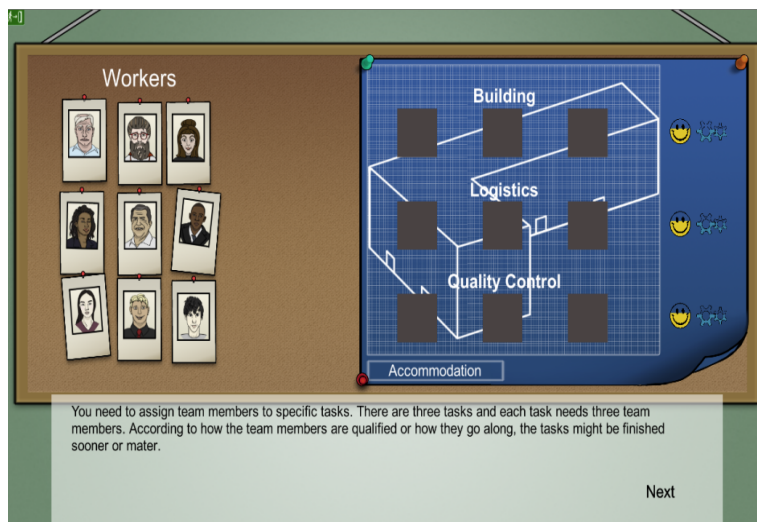




## SCRUM Master

### Στόχος

Στόχος της δραστηριότητας είναι να κάνει τους μαθητές να εφαρμόσουν την ιδέα του SCRUM από πρώτο χέρι, παίζοντας το ρόλο του SCRUM Master (στο εξής SM) σε μια διαδικασία ανάπτυξης και να αξιολογηθούν για αυτό.

## Αντικείμενα Μάθησης και Αποτέλεσμα

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

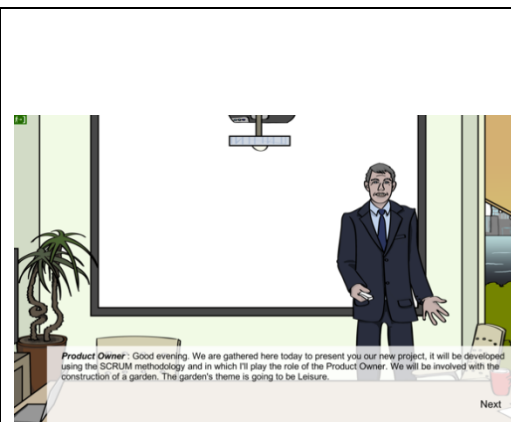
- Καταλάβουν το ρόλο του SM στο πλαίσιο των διαδικασιών του SCRUM.
- Αναγνωρίσουν όλες τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο SM και πώς συμπληρώνουν τις υπόλοιπες θέσεις σε μια διεύθυνση SCRUM.
- Προετοιμαστούν να διαδραματίσουν το ρόλο του SM σε οποιεσδήποτε συνθήκες.

## Πώς να χρησιμοποιήσετε το LEAP

### SCRUM Master

Εξηγήστε το ρόλο του SM. Ο SM συχνά θεωρείται ως ο προπονητής της ομάδας και κάνει τα πάντα για να βοηθήσει την ομάδα, ώστε να πετύχει την υψηλότερη απόδοση. Είναι υπεύθυνος για να διασφαλίσει ότι οι στόχοι, το πεδίο εφαρμογής και ο τομέας του προϊόντος είναι κατανοητά από όλους μέσα στην Ομάδα.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα παρουσιαστεί στο μαθητή μια περίληψη από τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος, ο οποίος επικοινωνεί

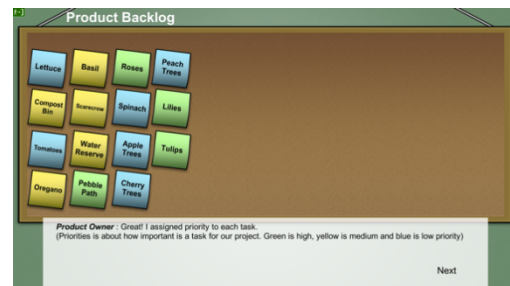


σχετικά με τις απαιτήσεις του πελάτη.

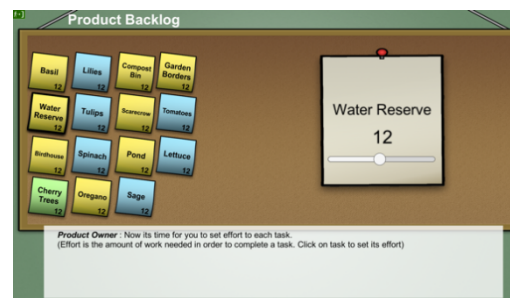
Μετά την περίληψη, ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος θα παρουσιάσει τις ιδέες.

Έπειτα, ο παίκτης θα είναι υπεύθυνος ώστε να επιλέξει 15 έργα που θα περιλαμβάνονται στους γύρους. Εξηγήστε στους μαθητές ότι μπορούν να επιλέξουν μόνο 15 έργα.

Πατώντας το κουμπί «Επόμενο», θα εμφανιστούν τα 15 έργα που διάλεξε ο μαθητής με τη μορφή post-it. Στη συνέχεια, ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος θα αναθέσει τις προτεραιότητες σύμφωνα με τη λίστα που έχει προκαθοριστεί.

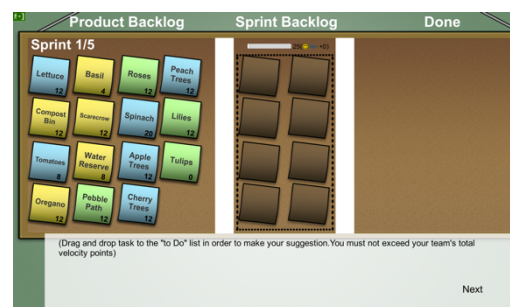


Το επόμενο καθήκον που θα έχει ο μαθητής ως SM, είναι να καθορίσει τις προσπάθειες. Τονίστε πως πατώντας πάνω σε ένα έργο, θα εμφανιστεί μια μπάρα, όπου ο παίκτης θα μπορεί να προσαρμόσει την προσπάθεια για το επιλεγμένο έργο. Αφού αλλάξουν οι προτεραιότητες από το 5 έργα, θα εμφανιστεί το κουμπί «Επόμενο». Εξηγείστε ότι ο μαθητής πρέπει να αλλάξει και να πειραματιστεί με τις προσπάθειες για το κάθε έργο και πως πρέπει να πατήσει το κουμπί «Επόμενο» μόνο όταν είναι σίγουρος για τις επιλογές του.



Ένα άλλο καθήκον ως SM, είναι να προτείνει στην ομάδα τι μπορεί να γίνει στον επόμενο γύρο. Εξηγήστε ότι αυτό θα ολοκληρωθεί σέρνοντας ένα post-it στην περιοχή που είναι μαρκαρισμένη μέσα σε διακεκομμένες γραμμές.

Κάτω από τον τίτλο «πίνακας γύρου», ο παίκτης μπορεί να δει μια οριζόντια μπάρα και έναν αριθμό, καθώς και κάποια εικονίδια. Εξηγείστε πως αυτό αναπαριστά τους βαθμούς προσπάθειας που είναι διαθέσιμοι για αυτό το γύρο, καθώς και κάποιους επιπλέον βαθμούς που αποκτήθηκαν σε προηγούμενους γύρους:



- Άδεια μπάρα
- Πράσινη μπάρα: Άθροισμα των προσπαθειών μικρότερων ή ίσων του 10
- Κίτρινη μπάρα: Άθροισμα των προσπαθειών μεγαλύτερων του 10 και μικρότερων του 20
- Κόκκινη μπάρα: Άθροισμα των προσπαθειών μεγαλύτερων ή ίσων του 20

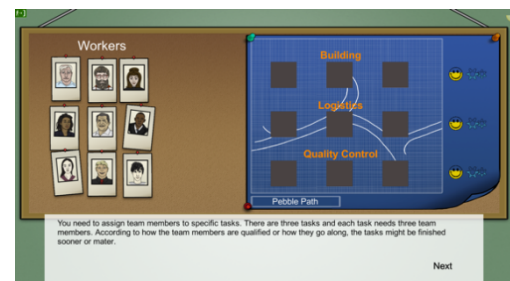
Συνεπώς, ο πίνακας των γύρων δουλεύει σαν πρόταση για την Ομάδα του SCRUM για το ποια έργα να επιλέξει.

Ο μαθητής μπορεί να αφήσει τον πίνακα των γύρων κενό, αλλά αυτό θα του κοστίσει κάποιους βαθμούς, αφού αφήνει την ομάδα χωρίς καμία ιδέα του τι είναι σημαντικό και πού πρέπει να επικεντρωθούν.

Ως SM, ο μαθητής θα έχει τον πλήρη έλεγχο στο χρόνο των γύρων. Εξηγήστε ότι στόχος είναι η μεγιστοποίηση της συνεργασίας μεταξύ των μελών της ομάδας και των έργων που τους έχουν ανατεθεί. Αναλύστε τους το γεγονός ότι κάθε έργο αποτελείται από 3 μικρότερα έργα και καθένα από αυτά χρειάζεται 3 εργαζόμενους ώστε να ολοκληρωθεί.

Συνεπώς, ο παίκτης θα παρουσιαστεί με τους εργαζόμενους της ομάδας του, ο καθένας από τους οποίους έχει διαφορετικό χαρακτηριστικό και δεξιότητα, τα οποία εμφανίζονται αν τοποθετήσουμε τον κέρσορα πάνω. Εξηγείστε τις διαφορετικές δεξιότητες. (Υπάρχουν 6 διαφορετικές δεξιότητες που ανατίθενται σε κάθε εργαζόμενο τυχαία κάθε φορά που ο παίκτης ξεκινάει ένα νέο παιχνίδι).

Ο μαθητής στη συνέχεια μπορεί να αναθέσει ένα έργο σε έναν εργαζόμενο, σέρνοντας το έργο και αφήνοντας την εικόνα του στο μαύρο πλαίσιο που εμφανίζεται στο κέντρο.



Κάθε ένα από αυτά τα μικρότερα έργα, εμφανίζει δίπλα του ένα χαμογελαστό εικονίδιο και ένα εικονίδιο γριναζιού. Εξηγήστε ότι το πρώτο αναπαριστά το πόσο καλά συνεργάζονται τα μέλη της ομάδας στα οποία έχει αναθέσει ο παίκτης το έργο και το γριναζί την συνολική τους ικανότητα για να το εκτελέσουν. Υπάρχουν 3 καταστάσεις και για τα δυο:

**Χαρούμενο εικονίδιο:** Εντελώς γεμάτο – Υπάρχει συμπάθεια ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Μισογεμάτο – Είναι το πιο σύνηθες, τα μέλη της ομάδας έχουν μια μέτρια σχέση μεταξύ τους. Άδειο – Η συνεργασία μεταξύ των μελών δεν είναι καλή και πρέπει να αποφεύγεται.

**Γριναζί:** Εντελώς γεμάτο – Οι δεξιότητες των εργαζομένων τους επιτρέπουν να έχουν εξαιρετική απόδοση στο έργο. Μισογεμάτο – Είναι το πιο σύνηθες, το έργο θα ολοκληρωθεί μέτρια. Άδειο – Το τελικό αποτέλεσμα θα είναι καταστροφικό, πρέπει να το αποφύγετε.

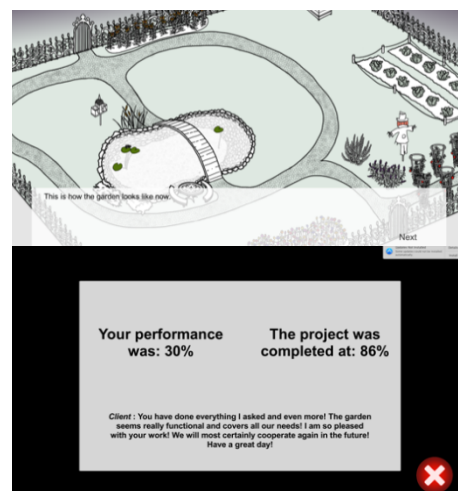
Μετά το πέρας του τρέχοντος έργου, ο μαθητής μπορεί να πατήσει το κουμπί «Επόμενο» για να συνεχίσει.



Με το τέλος του παιχνιδιού θα εμφανιστεί η οθόνη ανακεφαλαίωσης, καθώς και η τερματική οθόνη.

Εξηγήστε στους μαθητές το πώς βαθμολογείται ο SM.

- 5 βαθμοί δίνονται για κάθε έργο που προτείνουν στην Ομάδα SCRUM, όπως αυτό τους έχει δοθεί από τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος.
- 5 βαθμοί δίνονται αν το έργο που προτείνεται είναι υποχρεωτικό (άσχετα αν έχει απαιτηθεί από τον Πελάτη και τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος).
- 10 βαθμοί δίνονται για κάθε υποχρεωτικό έργο που ολοκληρώνεται από την Ομάδα.
- Οι τελευταία βαθμοί δίνονται από τι διαφορά που έδωσε ο



|                                                                                                                                                                                        |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| παίκτης όσον αφορά την ανάθεση προσπαθειών στα καθήκοντα. Η προσπάθεια που ανέθεσε, συγκρίνεται με την πραγματική προσπάθεια (κρυφή από τον παίκτη) και η διαφορά προστίθεται σε αυτό. |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

---

## Συνεργασία στην τάξη

Ερωτήσεις που μπορείτε να θέσετε για συζήτηση στην τάξη:

- Κάνει το SCRUM πιο εύκολη τη διαδικασία της αρίθμησης των προσπαθειών που χρειάζεται κάθε ιδέα, αντί να έχουν όλες τον ίδιο αριθμό προσπαθειών;
- Πιστεύετε ότι ο παίκτης πρέπει να υπακούει σε αυτά που ζητάει ο χρήστης και να προσαρμόζει ανάλογα αυτά που είναι να κάνει στη συνέχεια;
- Το SCRUM βελτιώνει τη διαδικασία της αστικής/αγροτικής οικοδόμησης, και πώς;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα του να χρησιμοποιείς το SCRUM και να είσαι SM;

---

## Αξιολόγηση

Βάλτε τους μαθητές να παίξουν το παιχνίδι και να αξιολογήσουν τη διαδικασία του SCRUM. Πείτε τους να δημιουργήσουν ομάδες των τριών και επιτρέψτε στον καθένα να αναλάβει το ρόλο του SM. Συμφωνείστε ποιος θα αναλάβει την εγκατάσταση που επιθυμεί, ποιος θα υλοποιήσει κάποιες από τις επιθυμίες του Πελάτη, και ποιος θα επιλέξει αποκλειστικά τις εγκαταστάσεις που θέλει ο Πελάτης. Πείτε στους μαθητές να εξηγήσουν την ελαστικότητα αυτής της διαδικασίας, την ανάγκη για προσαρμογή στην τρέχουσα διαδικασία ανάλογα με τις επιθυμίες του Πελάτη και την σύνδεση μεταξύ των πόντων που μπορούν να κερδίσουν και τη συμφωνία για το τι θα υλοποιήσουν από αυτά που ζητάει ο Πελάτης κάθε μέρα.

---

## Βοηθητικό υλικό

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

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

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