

Ιδιοκτήτης Προϊόντος



Στόχος

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

Αντικείμενα Μάθησης και Αποτέλεσμα

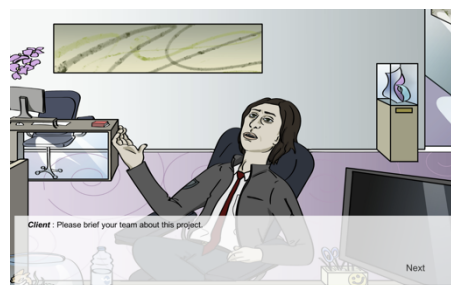
Αφού παίξουν το σενάριο, οι μαθητές θα είναι ικανοί να:

- Κατανοήσουν το ρόλο του Ιδιοκτήτη Προϊόντος στο πλαίσιο των διαδικασιών του SCRUM.
- Αναγνωρίσουν όλες τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος και πώς συμπληρώνουν τις υπόλοιπες θέσεις σε μια διεύθυνση SCRUM.
- Προετοιμαστούν να παίξουν το ρόλο του Ιδιοκτήτη Προϊόντος σε οποιεσδήποτε ρυθμίσεις.

Πώς να χρησιμοποιήσετε το LEAP

Ιδιοκτήτης Προϊόντος

Ξεκινώντας το παιχνίδι ως Ιδιοκτήτης Προϊόντος, θα εμφανιστεί στον παίκτη μια αρχική οθόνη όπου ο πελάτης θα τον ενημερώνει για τις λεπτομέρειες του έργου που θέλει να ολοκληρώσετε. Ο μαθητής πρέπει να προσαρμόσει την στρατηγική του ανάλογα με τις απαιτήσεις του πελάτη.



Στη συνέχεια, ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος (ο παίκτης) θα ενημερώσει την υπόλοιπη ομάδα για τις λεπτομέρειες, μέσω του συστήματος διαλόγου, σύμφωνα με τις πληροφορίες που έχουν αποκτηθεί νωρίτερα.

Προσέξτε ότι οι μαθητές θα πρέπει να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με:

- τον τύπο του κήπου που θα οικοδομήσουν
- το μέγεθος του οικοπέδου
- τον αριθμό των φυτών που μπορεί να φιλοξενήσει
- το μήνα που πρέπει να παραδοθεί το έργο

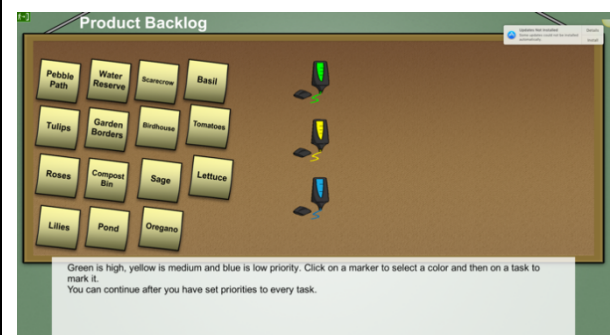


Έπειτα, ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος θα παρουσιάσει την ομάδα ιδεών. Ο μαθητής θα μπορεί να δει τη λίστα από τα κτήρια/έργα που έχει το τρέχον πρόγραμμα. Εξηγείστε πως μετά την παρουσίαση της ομάδας ιδεών από τη λίστα, ο SCRUM Master θα ρωτήσει αν χρειάζεται να παραμείνει ένα κτήριο, το οποίο κάθε φορά είναι τυχαίο. Αν επιλέξετε «Ναι» ως απάντηση, το κτήριο/έργο θα παραμείνει στην ομάδα ιδεών. Αν επιλέξετε «Όχι» θα έχει ως αποτέλεσμα να απορριφθεί το κτήριο/έργο.



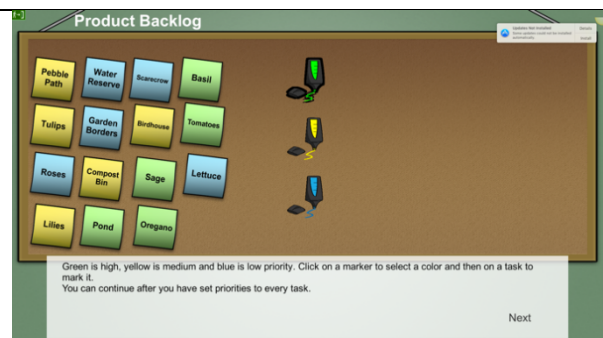
Αφού η ομάδα επιλέξει τα έργα που θα κάνει σε αυτή την περίοδο του παιχνιδιού, ο επόμενος στόχος είναι να θέσει προτεραιότητες στις εργασίες.

Διευκρινίστε ότι υπάρχουν τρία είδη προτεραιοτήτων, υψηλή, μεσαία και χαμηλή και η καθεμία συμβολίζεται με ένα μαρκαδόρο (μπλε, κίτρινο και πράσινο αντίστοιχα). Δείξτε στους

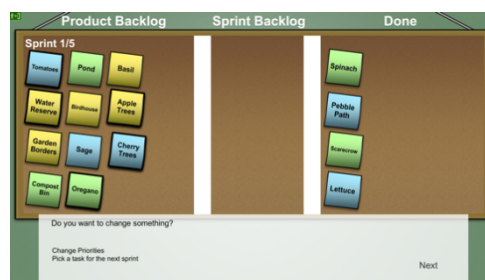
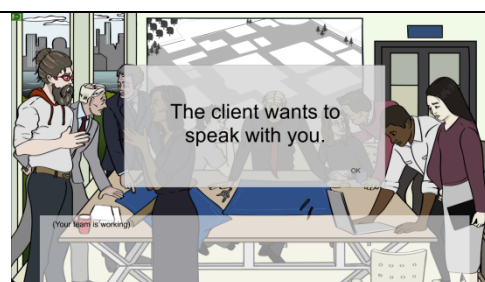


μαθητές ότι πατώντας το μαρκαδόρο, ο κέρσορας αλλάζει στο εικονίδιο του μαρκαδόρου που θα επιλέξουν και πατώντας πάνω στο post-it που θέλουν, θα αλλάξει το χρώμα του ώστε να δείξει την νέα προτεραιότητα.

Η ομάδα θα μπορεί να ξεκινήσει να δουλεύει πάνω στα έργα. Θα πρέπει να ανακοινώσουν τι σχεδιάζουν να κάνουν στον επόμενο γύρο, δείχνοντάς το πάνω στον πίνακα.

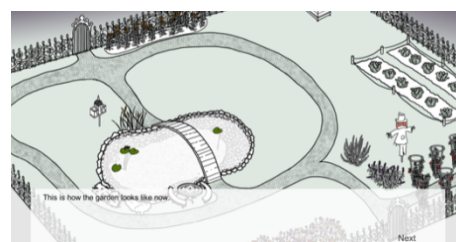


Ως Ιδιοκτήτης Προϊόντος, ο μαθητής δεν μπορεί να συμμετέχει άμεσα στη διαδικασία, αντί αυτού, μετά από κάθε γύρο, ο πελάτης επικοινωνεί με τον παίκτη. Εξηγείστε τις τρεις διαφορετικές αντιδράσεις του πελάτη και τις τρεις διαφορετικές απαντήσεις του παίκτη στις ερωτήσεις. Και οι δυο ερωτήσεις που θα επιλέξει να απαντήσει ο μαθητής μπορούν να γίνουν σε ένα γύρο. Όταν ο παίκτης είναι έτοιμος, πατώντας το κουμπί «Επόμενο», θα συνεχίσει στη διαδικασία παραγωγής, η οποία θα γίνει 5 φορές στο σύνολο.

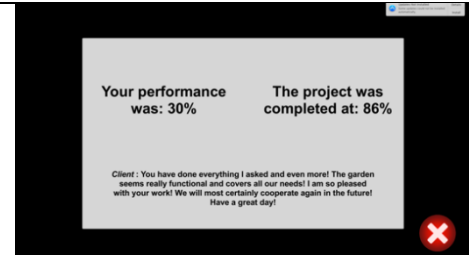


Στο τέλος του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί μια ανακεφαλαιωτική οθόνη, καθώς και η οθόνη τερματισμού.

Εξηγείστε στους μαθητές ότι η βαθμολόγηση για το ρόλο του ιδιοκτήτη προϊόντος ξεκινάει από την εύρεση των σωστών απαντήσεων που έδωσε κατά τη διάρκεια των συναντήσεων με την ομάδα. Για



κάθε σωστή απάντηση ο παίκτης παίρνει 6 βαθμούς. Στη συνέχεια, το παιχνίδι μετράει τις υποχρεωτικές εργασίες στις οποίες έθεσε ο παίκτης υψηλή προτεραιότητα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τέλος, για κάθε ολοκληρωμένη απαίτηση του πελάτη, ο παίκτης παίρνει 10 βαθμούς.



Συνεργασία στην τάξη

Ερωτήσεις που μπορείτε να θέσετε για συζήτηση στην τάξη:

- Κάνει το SCRUM πιο εύκολο το να βάζεις προτεραιότητα στις ιδέες, αντί να εκτελείς κάθε ιδέα που εμφανίζεται;
- Πρέπει ο παίκτης να υπακούει τις απαιτήσεις του Πελάτη και να αλλάζει την υπάρχουσα ιεράρχηση των προτεραιοτήτων και την επόμενη λίστα με τις εργασίες που έχει να κάνει;
- Η διαδικασία του SCRUM μπορεί να βελτιώσει τη δεδομένη κατάσταση για την αστική/αγροτική οικοδόμηση και πώς;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της χρήσης της διαδικασίας του SCRUM και του να είσαι Ιδιοκτήτης Προϊόντος;

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 ΙΠ. Συμφωνείτε 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/>