



Toote omanikuks olemine

Õppe eesmärk

Selle õppetegevuse eesmärk on võimaldada õpilastel rakendada Scrum mõistet mängides toote omaniku rolli arenguprotsessis ja olla hinnatud.

Õpieesmärgid ja -tulemus

Selle stsenaariumi läbimängimise järel õpijad:

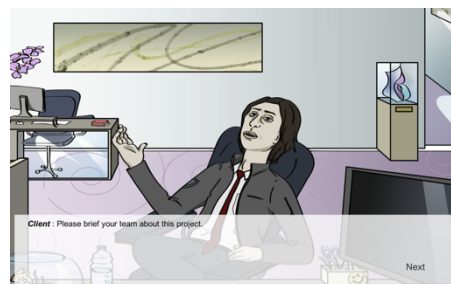
- Teavad Toote Omaniku spetsiifilisest rollist Scrum kontseptis.
- Tunnevad ära kõik väljakutsed, mida Toote Omanik kogeb ja kuidas ta teisi positsioone Scrum'i juhatuses toetab.
- On valmis mängima Toote Omaniku rolli igasuguses situatsioonis.

Kuidas kasutada LEAP'i

Toote omanik

Alustades mängu toote omanikuna paneb mängija sissejuhatavasse olukorda, kus klient teavitab mängijat projekti üksikasjadest, mida mängija peab täitma. Vastavalt kliendi nõuetele peab õpilane kohandama oma strateegia.

Peale lühidat juhendamist informeerib toote omanik (mängija) läbi dialoogisüsteemi ülejäänud meeskonda üksikasjadest vastavalt varasemalt

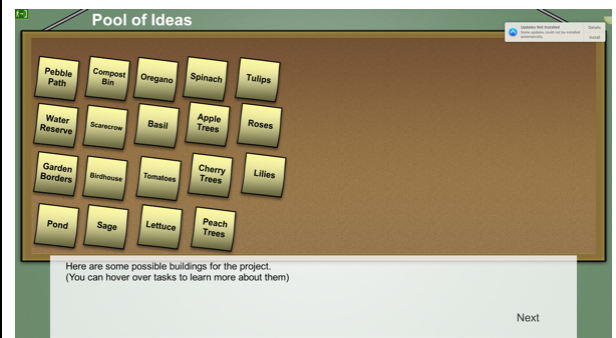


saadud informatsioonile. Juhi tähelepanu faktile, et õpilased peavad vastama järgnevatele küsimustele:

- Aia tüüp, mille ehitad
- Taimede arv, mis sinna mahuvad
- Kuu, mil projekt peab olema esitatud

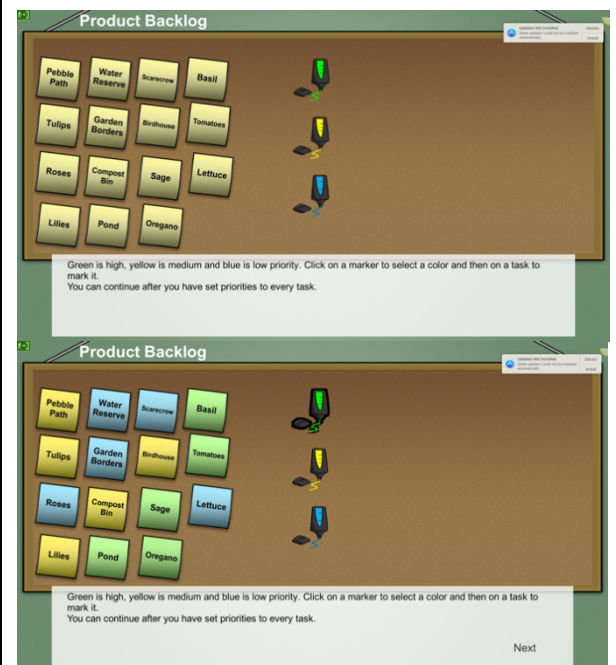


Peale juhendamist/briifingut esitleb toote omanik ideede kogumi. Õpilasel on võimalus näha nimekirja hoonetest/ülesannetest, mis käesoleval projektil on. Selgita, et peale ideede kogumi esitlemist nimekirja, Scrum Meister küsib, kas meil on vaja hoida maja, mis valitakse juhuslikult iga kord. Valides vastusena “jah”, hoitakse maja/ülesanne ideede kogumis. Valides vastusena “ei”, eemaldatakse hoone/ülesanne ideede kogumist.



Kui meeskond on valinud ülesanded, mis tuleb selle mängu jooksul sooritada, on järgmiseks eesmärgiks hinnata ülesannete prioriteete. Selgita, et on kolm prioriteeti: kõrge, keskmine ja madal ning igaüks on esindatud markeriga (vastavalt sinine, kollane ja roheline). Näita õpilastele, et klikkides markeril muutub kursor vastava markeri ikooniks ja klikkides märkmepaberile muudab see vastavalt prioriteedile värvi.

Kui kõik ettevalmistused on tehtud, hakkab meeskond ülesandeid täitma. Nad annavad teada, mida nad planeerivad järgmise sprindi (tööaja) jooksul teha, näidates seda tahvil.



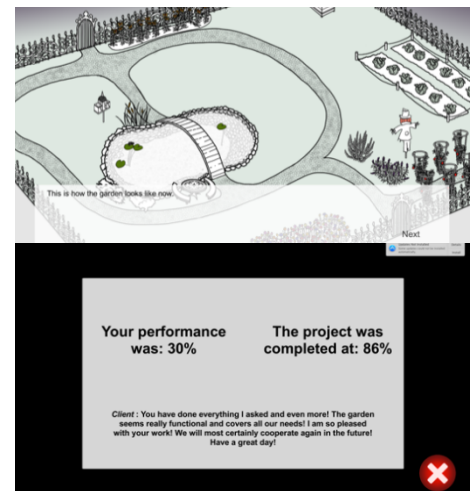
Toote omanikuna ei saa õpilane protseduuris vahetult osaleda, selle asemel suhtleb peale igat sprinti klient mängijaga.

Seleta kolm erinevat kliendi reaktsiooni ja mängija kolm erinevat vastamise viisi. Üht vastusevarianti saab sprindi jooksul kasutada ühe korra. Kui kasutaja on valmis, jätkab “järgmine” nupul klikkamine tootmisprotseduuri, mis toimub kokku viiel korral.



Mängu lõpuks ilmub lisaks lõpuekraanile ka tagasisivaate ekraan.

Seleta õpilastele, et toote omaniku rolli hindamine algab otsustamisest, kui palju õigeid dialoogivalikuid tehti meeskonna koosolekul. Iga õige vastuse eest saab mängija 6 punkti. Seejärel loendab mäng kohustuslike ülesannete arvu, mille prioriteedi määras kasutaja kõige kõrgemaks. Lõpetuseks tasustatakse mängijat iga sooritatud kliendi soovi kohta 10 punktiga.



Klassi koostöö

Küsimused, et algatada klassiruumis diskussioon:

- Kas Scrum muudab ideedele prioriteedi määramise lihtsamaks selle asemel, et iga idee rakendada?
- Kas mängija peaks alluma kliendi soovidele ning muutma nii olemasolevat prioriteetide nimekirja kui mis-järgmisena-teha nimekirja?
- Kas Scrum protsess parendab seda konkreetset linna/põllumajanduse korraldamist ja kuidas?
- Mis on Scrum'i protsessi kasutamise ja toote omanikuks olemise eelised?

Hindamine

Lase õpilastel mängida läbi mäng ja hinnata Scrum protsessi. Lase neil moodustada kolmeliikmelised meeskonnad ja anna võimalus igale õpilasele valida ainult toote omaniku roll. Otsustage, kes valib tingimused enda soovidele vastavalt, kes arvestab mõnega kliendi soovidega ja kes peab toimima vastavalt ainult kliendi soovidele. Pane õpilased kirjeldama protsessi paindlikkust, vajadust kohandada olemasolevat edu vastavalt kliendi soovile ning seoseid saadud punktide ja kliendi soovide igapäevasele rakendamise vahel.

Abimaterjalid

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

Scrum Guides: <http://www.Scrumguides.org/>

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