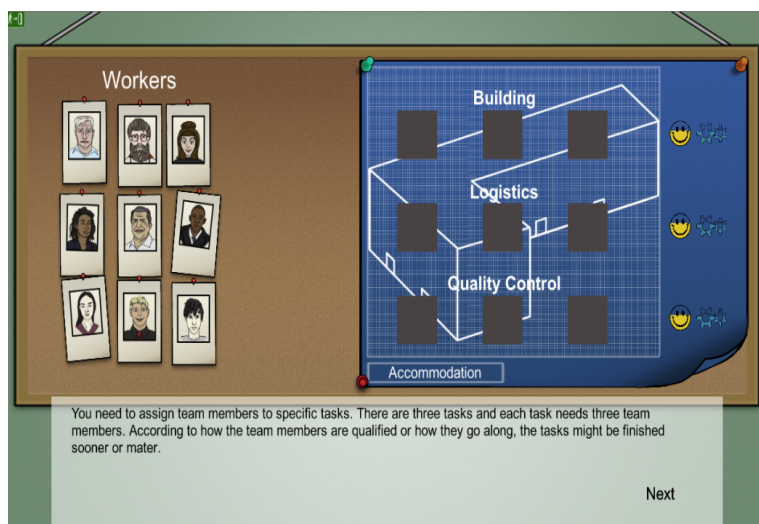


SCRUM Meistriks olemine

Õppe eesmärk

Selle õppetegevuse eesmärk on võimaldada õpilastel rakendada SCRUM mõistet mängides SCRUM meistri rolli arenguprotsessis ja olla hinnatud.



Õpieesmärgid ja -tulemus

Selle stsenaariumi läbimängimise järel õppijad:

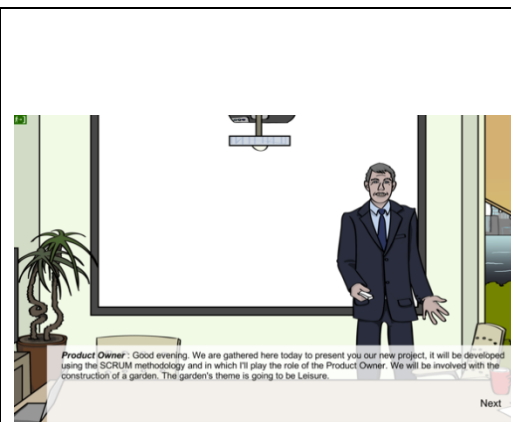
- Teavad SCRUM Meistri spetsiifilisest rollist SCRUM kontseptis.
- Tunnevad ära kõik väljakutsed, mida SCRUM Meister kogeb ja kuidas ta teisi positsioone SCRUM'i juhatuses toetab.
- On valmis mängima Toote Omaniku rolli igasuguses situatsioonis.

Kuidas kasutada LEAP'i

SCRUM Meister

Selgita õpilasele SCRUM Meistri roll. SM'i peetakse tihti meeskonna treeneriks ja ta teeb kõik, mis suudab, et aidata meeskonnal toimida nende kõrgeimal tasemel. Ta vastutab, et eesmärgid, tegevuspiir ja tootmisvaldkond on kõigi SCRUM meeskonna poolt üheselt ja hästi mõistetud.

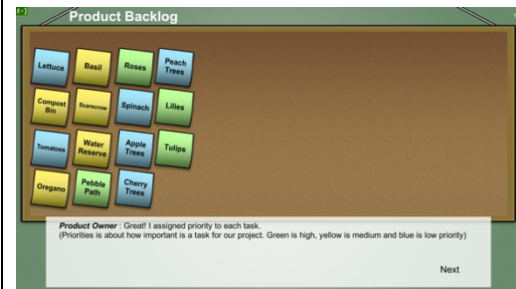
Alustades mängu, toimub koosolek, mil toote omanik edastab kliendi soovid.



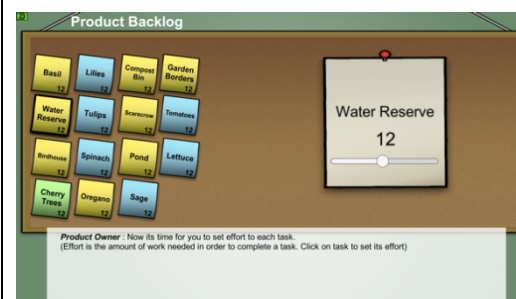
Koosoleku lõppedes esitleb toote omanik ideede kogumi.

Hiljem on mängijal vastutus valida 15 ülesannet, mida sprintides täidetakse.

Seleta õpilastele, et nad saavad valida ainult 15 ülesannet. Peale “järgmine” nupp klikkimist, esitatakse õpilasele tema valitud 15 ülesannet märkmepaberitena. Seejärel määrab toote omanik ülesannetele eelnevalt defineeritud nimekirja alusel ülesannetele prioriteedid.



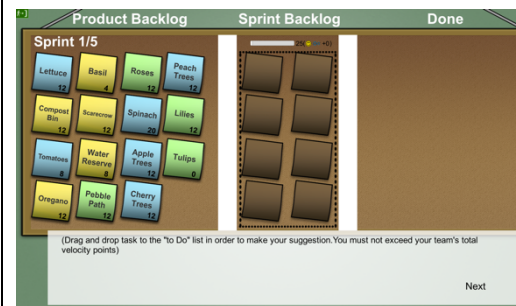
Õpilase järgmine kohustus SCRUM Meistrina on defineerida pingutused. Selgita, et klikkides ülesandel ilmub skaala, millel mängija saab kohandada valitud ülesande pingutust. Peale 5 ülesande prioriteedi muutmist ilmub “järgmine” nupp. Selgita, et õpilane peaks muutma ja katsetama iga ülesande pingutusega ja peaks vajutama “järgmine” vaid siis, kui ta on oma valikutega rahul.



SM'i ülesandeks on soovitada meeskonnale, mida järgmises sprindis teha. Seleta, et see ülesanne sooritatakse lohistades märkmepaber kaldkriipsutatud alale.

“Tööjärg” pealkirja all näeb mängija horisontaalset riba ja numbrit koos ikoonidega. Seleta, et see väljendab punkte, mida selle sprindi jooksul antakse pingutuse eest ja boonuspunktid, mis tulevad eelnevatest sprintidest:

- Tühjenda sprindi reservlist
- Roheline riba: Vähem kui või 10-ga võrdsete pingutuste summa
- Kollane riba: Rohkem kui 10-ga ja vähem kui 20-ga vastavate pingutuste summa
- Punane riba: Rohkem kui või 20-ga võrdsete pingutuste summa



Seega toimib sprindi reserv SCRUM meeskonna jaoks soovitusena, milliseid ülesandeid valida.

Õpilane saab jätta sprindi reservi tühjaks, kuid seeläbi kaotab ta punkte, sest meeskonnal ei ole vihjeid selle kohta, mis on oluline ja millele nad peaksid keskenduma.

SCRUM Meistrina on õpilasel täielik kontroll sprindi kestuse üle. Seleta, et eesmärk on saavutada maksimaalne koostöö meeskonna liikmete vahel ja neile määratud ülesannete täitmine. Seleta, et iga ülesanne koosneb kolmest alaülesandest ja iga üks neist vajab sooritamiseks kolme töölisi.

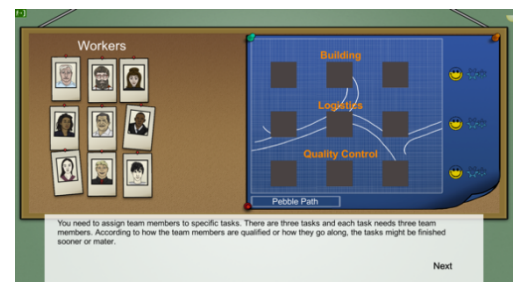
Seega esitatakse mängijale tema meeskonna töötajad, igal ühel neist on erinevad omadused ja oskused, mida mängija näeb liikudes kursoriga nende kohal. Selgita need erinevad oskused (igale töötajale jagatakse uue mängu alguses juhuslikult üks kuuest erinevast oskusest).

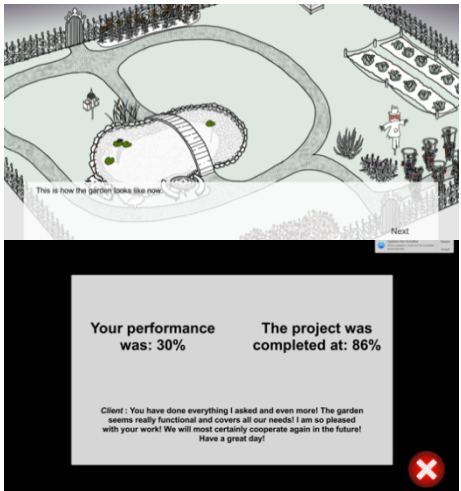
Õpilane saab seejärel määrata töötajale alaülesande lohistades tema pildi mustadele kastidele ekraani keskel.

Iga alaülesandega kaasneb naerunägu ja hammasratta ikoon. Selgita, et esimene väljendab, kuidas sellele alaülesandele määratud meeskonna liikmete koostöö sujub ning hammasratas nende võimekust ülesannet sooritada. Mõlemas neis on kolm taset:

Naerunägu: Täielikult täidetud – Meeskonnaliikmed meeldivad üksteisele; Poolenisti täidetud – See on normaalolek, meeskonnaliikmete vahel on keskmine suhtlus; Tühi – koostöö meeskonnaliikmete vahel ei ole hea. Seda taset peaks vältima.

Hammasratas: Täielikult täidetud – Töötajate oskused võimaldavad neil selle alaülesande suurepäraselt sooritada; Poolenisti täidetud – See on normaalolek, alaülesanne sooritatakse keskmiselt; Tühi – lõpptulemus meenutab katastroofi. Seda taset peaks vältima.



Lõpetades käesoleva ülesande, saab õpilane vajutada “Järgmine” nuppu, et liikuda järgmise ülesande juurde.	
Mängu lõpuks ilmub lisaks lõpuekraanile ka tagasisaate ekraan. Seleta õpilasele SCRUM Meistri rolli hindamine. • 5 punkti iga ülesande eest, mida ta soovitab SCRUM meeskonnale, mis on omakorda soovitatud Toote OManiku poolt. • mängija saab 5 punkti, kui soovitatud ülesanne on kohustuslik (vaatamata sellele, kas see oli kliendi või toote omaniku poolt nõutud). • mängija saab 10 punkti iga kohustusliku ülesande eest, mille meeskond sooritab. Viimased punktid antakse selle eest, kui palju mängija kaldus kõrvale ülesannetele antud pingutustest. Määratud pingutust võrreldakse tegeliku pingutusega (alati pidev ja mängija eest peidetud) ja erinevus liidetakse hälbele.	 The image shows two parts of a game interface. The top part is a 2D illustration of a garden design with paths, trees, and a small building. A text box in the garden says "This is how the garden looks like now." The bottom part is a black screen with white text showing performance metrics: "Your performance was: 30%" and "The project was completed at: 86%". Below this, a client message reads: "Client: You have done everything I asked and even more! The garden seems really functional and covers all our needs! I am so pleased with your work! We will most certainly cooperate again in the future! Have a great day!". A red 'X' icon is in the bottom right corner.

Klassi koostöö

Küsimused, et algatada klassiruumis diskussioon:

- Kas Scrum teeb lihtsamaks iga ülesandele kuluva pingutuse määramiseks, selle asemel, et kõigile osadele anda sama number?
- Kas mängija peaks alluma kliendi soovidele ning muutma mis-järgmisena-teha nimekirja?
- Kas SCRUM protsess parendab seda konkreetset linna/põllumajanduse korraldamist ja kuidas?
- Mis on SCRUM'i protsessi kasutamise ja SCRUM Meistriks olemise eelised?

Hindamine

Lase õpilastel mängida läbi mäng ja hinnata SCRUM protsessi. Lase neil moodustada kolmeliikmelised meeskonnad ja anna võimalus igale õpilasele valida ainult SCRUM Meistri roll. Otsustage, kes valib tingimused enda soovidele vastavalt, kes arvestab mõnega kliendi soovidest 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/>