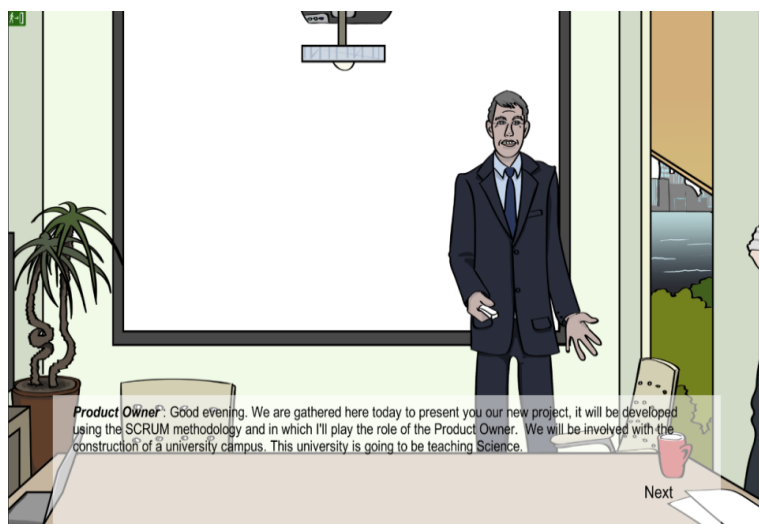




Meeskonnaliikmeks olemine

Õppe eesmärk

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

Õpieesmärgid ja -tulemus

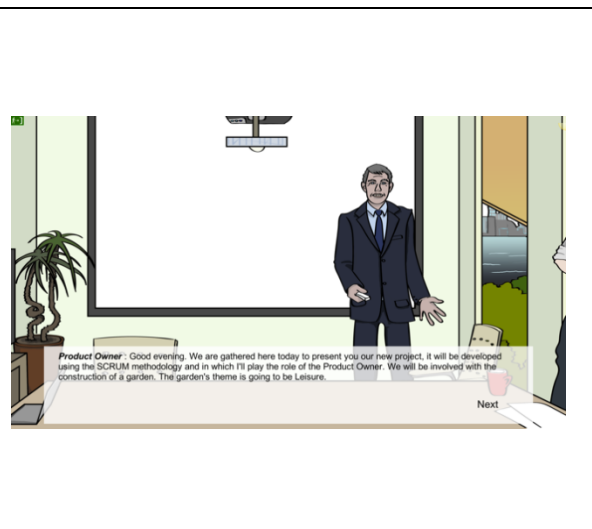
Selle stsenaariumi läbimängimise järel õppijad:

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

Kuidas kasutada LEAP'i

SCRUM meeskond

Seleta SCRUM meeskonna roll. SCRUM meeskond vastutab potentsiaalselt saadetavate toodete kohale viimise juurdekasvu eest igas sprindis (sprindi eesmärk). Kuigi meeskonnas esindatakse mitu erinevat distsipliini, viidatakse liikmetele üheselt kui arendajatele. Selgita, et arendusmeeskond SCRUM'is on iseorganiseeruv, kuigi võib esineda suhtlust teiste rollidega väljaspool meeskonda. Alustades mängu



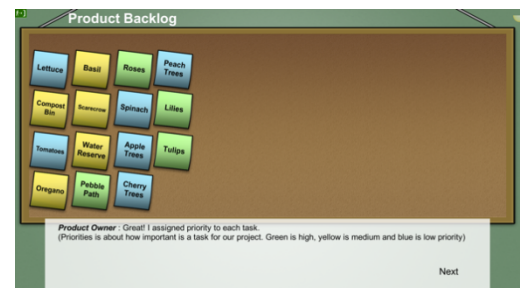
esitatakse õpilasele toote omaniku kokkuvõtte kliendi soovide kohta.

Koosoleku lõppedes esitleb toote omanik ideede kogumi.

See on nimekiri hoonetest/ülesannetest, mis käesoleval projektil vastavalt stsenaariumile on.

Seleta, et SCRUM meeskonnana vastutab õpilane nende 15 ülesande valimise eest, mis on sprintides. Rohkem kui 15 ülesande valmini ei ole võimalik ja “järgmine” nupp ilmub vaid siis, kui 15 ülesannet on valitud.

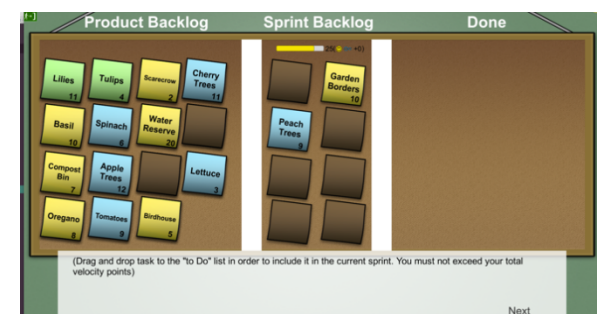
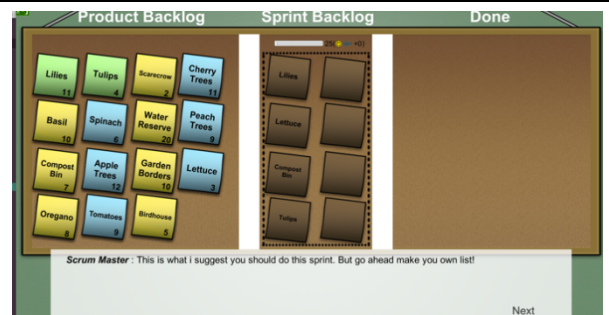
Peale “järgmine” nupu klikkimist esitatakse mängijale need 15 ülesannet, mis ta valis, märkmepaberite kujul. Seejärel määrab Toote Omanik eelnevalt defineeritud nimekirja alusel ülesannetele prioriteetid.



The SCRUM Meister määrab meeskonna eelnevalt defineeritud nimekirja alusel ülesannetele pingutused.

Seleta, et enne uue Sprindi algust, esitab SCRUM Meister meeskonnale soovitusel selle kohta, millised ülesanded meeskond valida peaks. Õpilane saab valida, kas ta järgib SM juhtnööre või ei.

Õpilasel on täielik vastutus ülesannete üle, mis on järgmises sprindis. Lohistades märkmepaberid vasakult paremale täidab õpilane sprindi reservi. Sprindi reservi all näeb õpilane 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

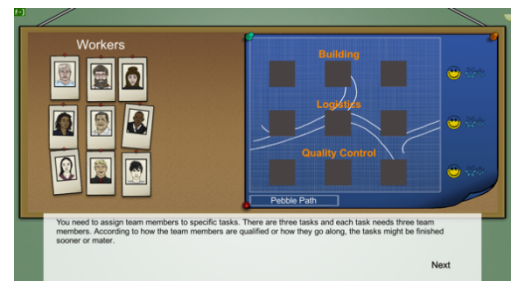


Seleta, et SCRUM meeskonna liikmena on õpilasel täielik kontroll sprindi kestuse üle. Seleta, et eesmärk on saavutada maksimaalne koostöö meeskonna liikmete vahel ja neile määratud ülesannete täitmine. Seleta, et iga ülesanne koosneb kolmest alaülesandest ja iga üks neist vajab sooritamiseks kolme töölisi.

Seega esitatakse mängijale tema meeskonna töötajad, igal ühel neist on erinevad omadused ja oskused, mida mängija näeb hoides kursorit 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:



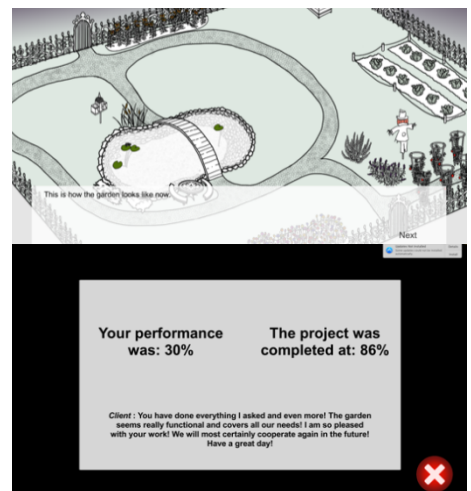
Naerunägu: Täielikult täidetud – Meeskonnaliikmed meeldivad üksteisele; Poolenisti täidetud – See on normaalolek, meeskonnaliikmete vahel on keskmine suhtlus; Tühi – koostöö meeskonnaliikmete vahel ei ole hea. Seda taset peaks vältima.

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.

Seleta SCRUM meeskonna rolli hindamine: Iga ülesande eest, mida klient palus ja meeskond sooritas, saab mängija 5 punkti. Seejärel, iga kohustusliku ülesande eest, mis hoiti reservis esialgsel valikul, saab mängija 10 punkti ja iga Kõrge Prioriteediga ülesande (määratud Toote Omaniku poolt) eest saab mängija veel 10 punkti.



Klassi koostöö

Küsimused, et algetada 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 PO 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/>