



SCRUM Demonstrator Εγχειρίδιο Χρήσης



Erasmus+

Olivier Heidmann, CETH

Hariklia Tsalapatas, UTH

Co-funded by the Erasmus+ programme of
the European Union.

Εγχειρίδιο λογισμικού LEAP SCRUM

Περιεχόμενα

I.	Εισαγωγή	4
	Κεντρική Ιδέα	4
	Ιδιοκτήτης του προϊόντος	4
	Ομάδα ανάπτυξης SCRUM	5
	Ο διαχειριστής της SCRUM	5
	Γύρος	5
	Αποθήκη προϊόντων	5
	Τεχνικό σημείωμα	5
II.	Προς ενημέρωση	7
III.	Κεντρική ιδέα του παιχνιδιού	8
IV.	Παρουσίαση της διεπαφής	9
	1. Η αρχική οθόνη	9
	2. Το κεντρικό μενού	10
	3. Το σύστημα των διαλόγων	13
	4. Η οθόνη ανακεφαλαίωσης	14
	5. Η οθόνη με τις βαθμολογίες	14
V.	Σενάρια	16
	1) Αστική Μηχανική	16
	2) Γεωργική Μηχανική	19
VI.	Οι ρόλοι	21
	1) Ιδιοκτήτης του προϊόντος	21
	Περιγραφή Ρόλου	21
	Περιγραφή Παιχνιδιού	21
	Πελάτης	21
	Ενημέρωση της ομάδας	21
	Ομάδα ιδεών	22
	Ερώτηση του διαχειριστή της SCRUM	23
	Επιλογή εργασιών για αναμονή	24

Ανάθεση προτεραιοτήτων	24
Γύρος	25
2) Ο διαχειριστής της SCRUM	29
Περιγραφή Ρόλου	29
Περιγραφή Παιχνιδιού	29
Ενημέρωση	29
Ομάδα ιδεών	30
Προτεραιότητες που έχετε αναθέσει	31
Ορισμός προσπαθειών	31
Πρόταση έργων	32
Γύρος	33
Ικανότητες των μελών της ομάδας	37
Χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας	38
3) Ομάδα ανάπτυξης SCRUM	39
Περιγραφή Ρόλου	39
Περιγραφή Παιχνιδιού	39
Ενημέρωση	39
Ομάδα ιδεών	39
Προτεραιότητες που έχετε αναθέσει	41
Ορισμός προσπαθειών	41
Πρόταση έργων	42
Επιλογή έργων	43
Γύρος	43
VII. Λεπτομέρειες παιχνιδιού	45
Σύστημα βαθμολόγησης	45
Ιδιοκτήτης του προϊόντος	45
Ο διαχειριστής της SCRUM	45
Ομάδα SCRUM	45
Παράρτημα: Πίνακας Εικόνων	47

I. Εισαγωγή¹

Κεντρική Ιδέα

Το **SCRUM** είναι μια εφαρμογή βασισμένη στην ευέλικτη σχεδίαση, και αφορά τη διαχείριση εργασιών, δίνοντας έμφαση στην ανάπτυξη λογισμικού. Είναι σχεδιασμένο για ομάδες που αποτελούνται από τρεις έως εννέα προγραμματιστές, οι οποίοι «σπάνε» τις εργασίες τους σε ενέργειες οι οποίες μπορούν να ολοκληρωθούν σε επαναλήψεις εντός συγκεκριμένου χρόνου, οι οποίες ονομάζονται *sprints* ή αλλιώς γύροι (και συνήθως διαρκούν 2 εβδομάδες). Αυτό γίνεται για να παρακολουθούν την πρόοδο που κάνουν και να επανασχεδιάζουν σε 15λεπτες συναντήσεις, οι οποίες ονομάζονται *daily SCRUMs*.

Μια βασική αρχή του SCRUM είναι η διπλή αναγνώριση ότι οι πελάτες θα αλλάξουν γνώμη για το τι θέλουν ή χρειάζονται (συχνά αποκαλείται αστάθεια των απαιτήσεων) και ότι υπάρχουν απρόβλεπτες προκλήσεις – για τις οποίες μια προγνωστική ή μια προγραμματισμένη προσέγγιση δεν είναι κατάλληλη. Γι' αυτό το λόγο, το SCRUM υιοθετεί μια εμπειρική προσέγγιση που βασίζεται στα τεκμήρια – ενώ αποδέχεται ότι το πρόβλημα δεν μπορεί να γίνει πλήρως κατανοητό ή να καθοριστεί από την αρχή. Επικεντρώνεται λοιπόν στο πώς να μεγιστοποιήσει την ικανότητα της ομάδας ώστε να γίνεται γρήγορα η παράδοση, πώς να μπορούν να ανταποκρίνονται στις αναδυόμενες απαιτήσεις και πώς να προσαρμόζονται στις εξελισσόμενες τεχνολογίες και αλλαγές που γίνονται στις συνθήκες της αγοράς.

Υπάρχουν τρεις βασικοί ρόλοι στα πλαίσια του SCRUM. Είναι ιδανικά τοποθετημένοι ώστε να προσφέρουν προϊόντα που μπορούν να αποσταλούν σε κάθε γύρο. Όλοι μαζί αυτοί οι τρεις ρόλοι δημιουργούν την ομάδα ανάπτυξης του SCRUM. Ενώ πολλοί οργανισμοί έχουν και άλλους ρόλους που σχετίζονται με τον ορισμό και την παράδοση ενός προϊόντος, το SCRUM ορίζει μόνο αυτούς τους τρεις.

Ιδιοκτήτης του προϊόντος

Είναι ο αντιπρόσωπος της ομάδας στους ενδιαφερόμενους, και τα ακόλουθα είναι κάποια από τα καθήκοντα επικοινωνίας που έχει ο ιδιοκτήτης του προϊόντος απέναντι στους ενδιαφερόμενους:

- Επιδεικνύει τη λύση στους βασικούς ενδιαφερόμενους που δεν ήταν παρόντες, σε μια αναθεώρηση γύρου
- Ορίζει και ανακοινώνει τις κυκλοφορίες
- Επικοινωνεί με την κατάσταση της ομάδας
- Οργανώνει κριτικές για τους στόχους που έχουν τεθεί
- Ενημερώνει τους ενδιαφερόμενους για την πρόοδο
- Διαπραγματεύεται τις προτεραιότητες, το πεδίο εφαρμογής, τη χρηματοδότηση και το χρονοδιάγραμμα
- Εξασφαλίζει ότι το απόθεμα των προϊόντων είναι ορατό

¹ Wikipedia - [https://en.wikipedia.org/wiki/SCRUM_\(software_development\)](https://en.wikipedia.org/wiki/SCRUM_(software_development))

Ομάδα ανάπτυξης SCRUM

Η ομάδα ανάπτυξης SCRUM είναι υπεύθυνη για την παράδοση προϊόντων που είναι έτοιμα να αποσταλούν σε κάθε γύρο (στόχος του γύρου). Η ομάδα έχει από τρία έως εννιά μέλη που αναλαμβάνουν όλες τις εργασίες που χρειάζονται για την κατασκευή του προϊόντος (ανάλυση, σχεδιασμός, ανάπτυξη, δοκιμή, τεχνική περιγραφή κλπ.).

Ο διαχειριστής της SCRUM

Οι βασικές ευθύνες του διαχειριστή της SCRUM περιλαμβάνουν (αλλά δεν περιορίζονται):

- Βοηθάει τον ιδιοκτήτη του προϊόντος να διατηρήσει το απόθεμα προϊόντων με τέτοιο τρόπο που να διαβεβαιώνει ότι η δουλειά που απαιτείται είναι κατανοητή, ώστε η ομάδα να κάνει συνεχώς πρόοδο
- Βοηθάει την ομάδα να καθορίσει τον ορισμό που έχει γίνει για το προϊόν, με τη συμβολή των ενδιαφερομένων
- Καθοδηγεί την ομάδα, μέσα από τις αρχές του SCRUM, για την παροχή υψηλής ποιότητας για το προϊόν της
- Προωθεί την αυτο-οργάνωση μέσα στην ομάδα
- Βοηθάει την ομάδα του SCRUM να αποφύγει ή να απομακρύνει τα εμπόδια για την πρόοδό της, μέσα ή έξω από την ομάδα
- Διευκολύνει ομαδικές εκδηλώσεις για τη διασφάλιση συνεχούς προόδου
- Εκπαιδεύει τους βασικούς παράγοντες του προϊόντος σύμφωνα με τις αρχές του SCRUM
- Καθοδηγεί την προγραμματιστική ομάδα ώστε να μπορεί να οργανωθεί και να είναι λειτουργική

Γύρος

Ένας γύρος (ή επανάληψη) είναι η βασική μονάδα ανάπτυξης στο SCRUM.

Αποθήκη προϊόντων

Το απόθεμα προϊόντων περιλαμβάνει μια ταξινομημένη λίστα από απαιτήσεις που έχει η ομάδα ανάπτυξης SCRUM για ένα προϊόν. Αποτελείται από χαρακτηριστικά, διορθώσεις σφαλμάτων, μη λειτουργικές απαιτήσεις κλπ. – οτιδήποτε πρέπει να γίνει ώστε να αποσταλεί επιτυχώς ένα προϊόν. Ο ιδιοκτήτης του προϊόντος δίνει προτεραιότητα σε αυτά τα στοιχεία, βασιζόμενος σε εκτιμήσεις όπως ο κίνδυνος, η επιχειρηματική αξία, οι εξαρτήσεις, το μέγεθος και η ημερομηνία που χρειάζεται.

Τεχνικό σημείωμα

Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται σε συνεδρίες που διαρκούν από 20 λεπτά μέχρι μισή ώρα, σε οποιοδήποτε λογισμικό (Windows, Mac OS X, Linux ή σε κάποιο Web browser). Το παιχνίδι είναι πολύγλωσσο: Αγγλικά, Ισπανικά, Πορτογαλικά, Εσθονικά και Ελληνικά είναι οι γλώσσες που υποστηρίζονται μέχρι στιγμής. Το λογισμικό δημιουργήθηκε με Unity.

Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του LEAP project, στο παρακάτω URL:

<http://leaproject.eu/leap-serious-games-for-building-experience-on-agile-design2/>

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί συγκεκριμένα για να χρησιμοποιείται σε οθόνη με ανάλυση 16/9. Παίζοντας το παιχνίδι σε κάποια άλλη ανάλυση, θα δημιουργήσει περικοπή στην οθόνη, συνεπώς το παιχνίδι δεν θα μπορεί να παιχτεί. Η αρχική οθόνη έχει προγραμματιστεί να εμφανίζεται μόνο σε ανάλυση 16/9, οπότε δεν θα υπάρχει περικοπή, σε περίπτωση που επιλεγθεί άλλη ανάλυση.

Σας παρακαλούμε, μην επιλέγεται την εκδοχή *Windowed*, καθώς το μέγεθος του παραθύρου πιθανόν να οδηγήσει σε περικοπή στο κάτω μέρος της οθόνης. Να παίζετε πάντα σε πλήρη οθόνη, ακόμα κι αν πρέπει να επιλεγθεί ανάλυση χαμηλότερη από αυτή που χρησιμοποιείτε στην οθόνη του υπολογιστή σας.

II. Προς ενημέρωση

Το έργο βρίσκεται σε συνεχή πρόοδο. Αυτό σημαίνει ότι η online έκδοση του παιχνιδιού ανανεώνεται τακτικά, ώστε να προστίθενται νέα χαρακτηριστικά και να διορθώνονται τυχόν σφάλματα, κάτι που μπορεί να συμβαίνει πολλές φορές μέσα στην ημέρα. Μέχρι να καταλήξει η τελική έκδοση του λογισμικού, το εγχειρίδιο βρίσκεται επίσης σε εξέλιξη.

Μπορεί να διαπιστώσετε ότι υπάρχουν αποκλίσεις όσον αφορά ορισμένα στιγμιότυπα και τις πραγματικές εικόνες που συμπεριλαμβάνονται στο εγχειρίδιο, ή ενδέχεται ορισμένες λειτουργίες να μην περιγράφονται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο. Αυτό σημαίνει ότι πρόκειται να δημοσιευτεί μια νέα έκδοση του εγχειριδίου.

Για οποιαδήποτε ερώτηση, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με τον προγραμματιστή στη διεύθυνση olivier.heidmann@gmail.com

III. Κεντρική ιδέα του παιχνιδιού

Οι παίκτες συμμετέχουν σε μια ομάδα, η οποία ακολουθεί τη μεθοδολογία του SCRUM με σκοπό να διευθύνει ένα έργο μέχρι να ολοκληρωθεί. Τους δίνεται ένα έργο από τον πελάτη και αρχικά υπάρχουν δυο διαφορετικά σενάρια, ένα για αστική μηχανική και ένα για γεωργική μηχανική. Όλοι οι κύριοι ρόλοι της μεθοδολογίας του SCRUM μπορούν να επιλεγθούν για να παιχτούν και ο καθένας από αυτούς έχει το δικό του αντίκτυπο στο τελικό αποτέλεσμα. Ο παίκτης πρέπει να κρατάει μια ισορροπία μεταξύ των απαιτήσεων της ομάδας και του πελάτη, ώστε να πετύχει τη μέγιστη απόδοση των πρώτων και την ικανοποίηση του δεύτερου.

Το παιχνίδι ξεκινάει τις πρώτες μέρες του Αυγούστου και αποτελείται από 5 γύρους, ενώ η διάρκειά του εξαρτάται από τις απαιτήσεις του πελάτη. Κάθε απόφαση της ομάδας είναι τυχαία σε κάθε παιχνίδι (έχοντας υπόψη τους εκάστοτε στόχους του παιχνιδιού), έτσι ώστε κάθε παιχνίδι να είναι μοναδικό. Αυτό προσπαθεί να αντικατοπτρίσει μια πραγματική ομάδα που εφαρμόζει τη μεθοδολογία του SCRUM, καθώς και διάφορα που μπορεί να συμβούν σε ένα εργασιακό περιβάλλον.

IV. Παρουσίαση της διεπαφής χρήσης (user interface)

1. Η αρχική οθόνη

SCRUM Demonstrator



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

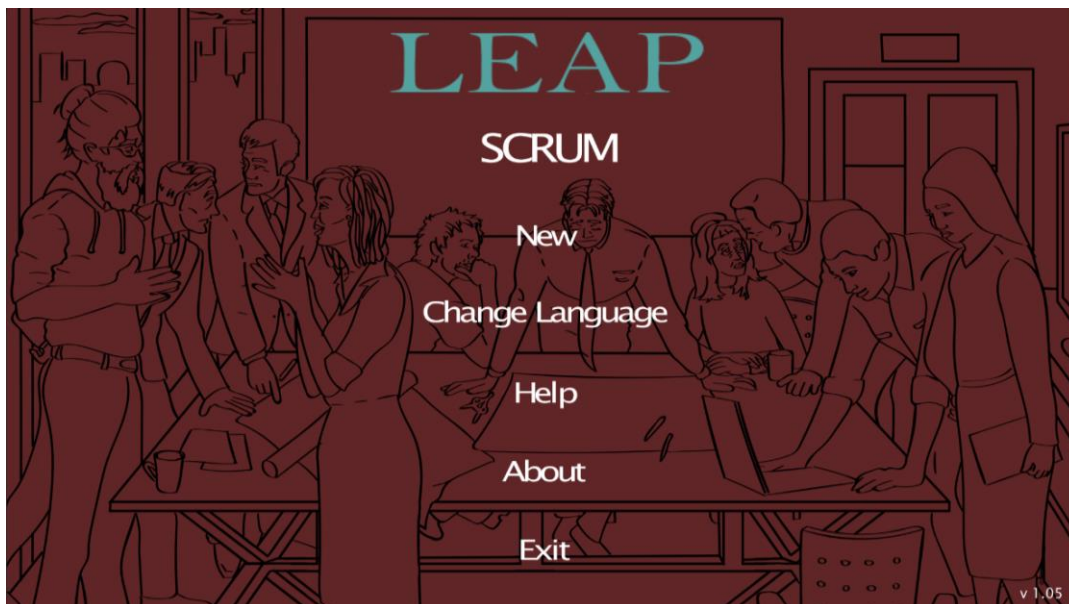


Εικόνα 1: Εισαγωγική οθόνη

Στην εισαγωγική οθόνη, στον χρήστη θα εμφανιστεί το λογότυπο του SCRUM και του European Community Erasmus+. Η οθόνη σβήνει μετά από 2 δευτερόλεπτα.

2. Το κεντρικό μενού

Αυτή η οθόνη εμφανίζει πέντε διαθέσιμες πιθανές δράσεις: νέο παιχνίδι, αλλαγή της γλώσσας, βοήθεια, πληροφορίες σχετικά με το έργο LEAP και έξοδος από το παιχνίδι. Κάτω αριστερά της οθόνης εμφανίζεται η τρέχουσα έκδοση του λογισμικού. Βεβαιωθείτε πως πάντα χρησιμοποιείται την τελευταία διαθέσιμη έκδοση (τρέχουσα 1.4f).



Εικόνα 2: Το κεντρικό μενού



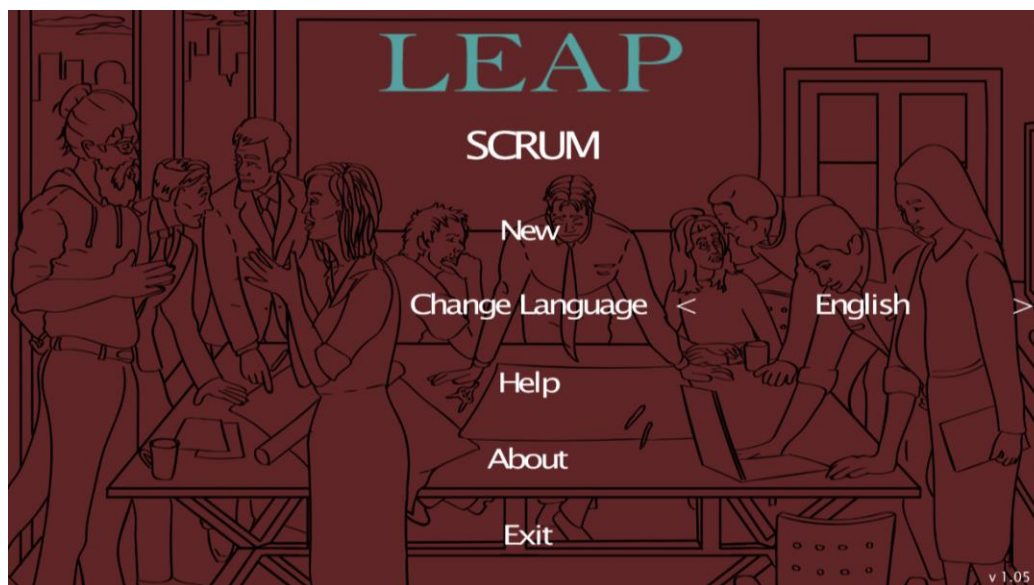
Εικόνα 3: Επιλογή του σεναρίου

Η επιλογή «Νέο» θα ξεκινήσει ένα νέο παιχνίδι. Αρχικά θα πρέπει να επιλέξετε ένα σενάριο και στη συνέχεια το ρόλο που θέλετε να έχετε μέσα στο παιχνίδι.



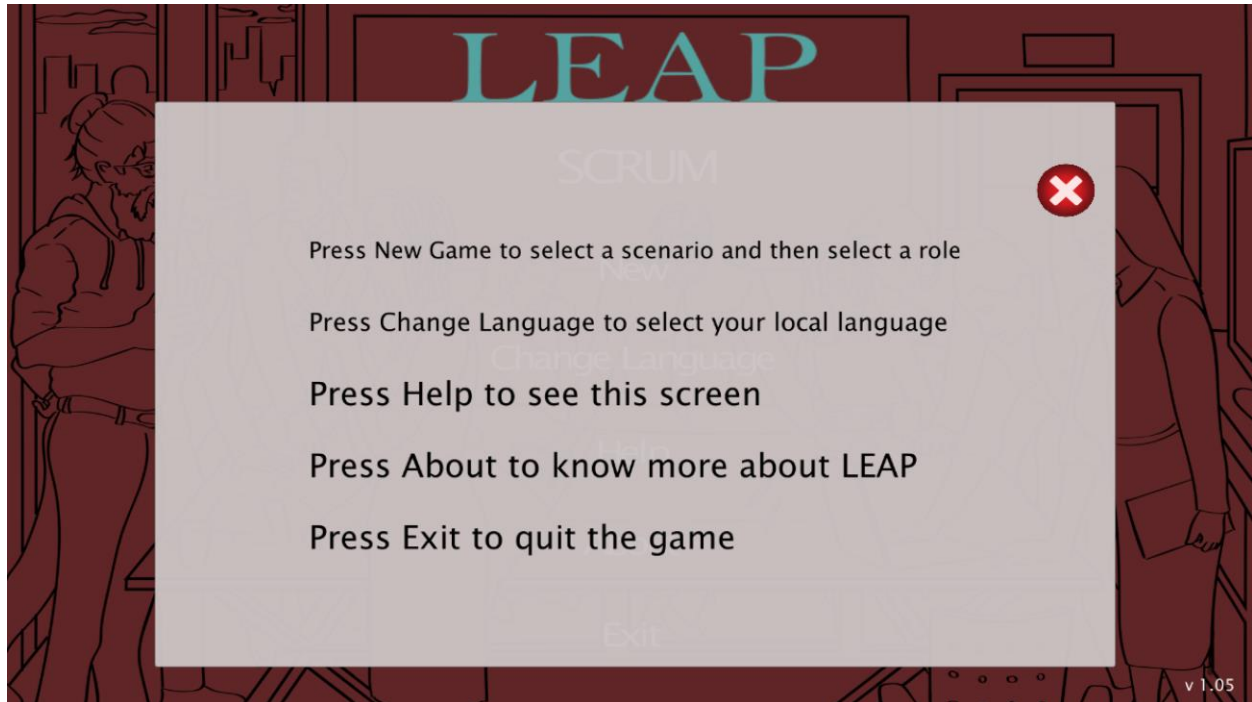
Εικόνα 4: Επιλογή του ρόλου

Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει με το αριστερό και δεξί βέλος σε ποια γλώσσα θέλει να παίξει. Οι επιλογές είναι: Αγγλικά, Εσθονικά, Ελληνικά, Ισπανικά και Πορτογαλικά. Αυτή η επιλογή μπορεί να αλλάξει μόνο στο κεντρικό μενού, οπότε βεβαιωθείτε ότι έχετε διαλέξει την επιθυμητή γλώσσα προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι.



Εικόνα 5: Αλλαγή της γλώσσας

Διαλέγοντας την επιλογή της βοήθειας, θα σας εμφανιστεί ένα παράθυρο με πληροφορίες σχετικά με τις επιλογές του μενού.



Εικόνα 6: Πληροφορίες

Πατώντας το «Σχετικά» θα ανακατευθυνθείτε στην ιστοσελίδα του LEAP project (<http://leaproject.eu/>).

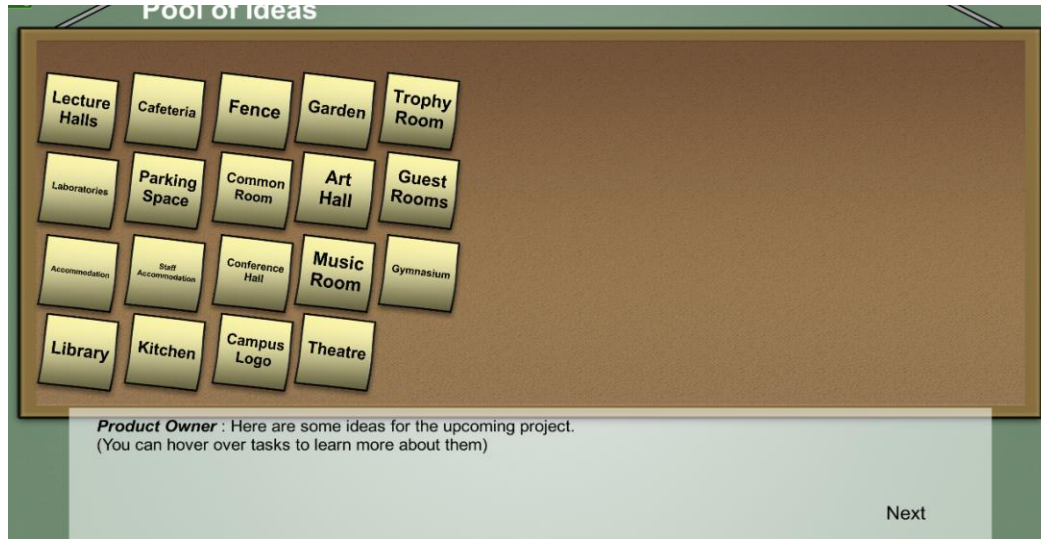


Εικόνα 7: Ιστοσελίδα του LEAP project

3. Το σύστημα των διαλόγων

Ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού βασίζεται σε διαλόγους. Μπορείτε να τις διαβάσετε και να τις απαντήσετε στο κάτω μέρος της οθόνης σας, όπου εμφανίζονται όλες οι αλληλεπιδράσεις.

Σε συζητήσεις όπου δεν χρειάζεται ο χρήστης να δώσει κάποια είσοδο, πατώντας το κουμπί συνέχεια, στην κάτω δεξιά γωνία, το παιχνίδι θα συνεχίσει. Αν ο παίκτης πρέπει να λάβει κάποια απόφαση, αντί για το κουμπί συνέχεια, θα εμφανιστούν διάφορες επιλογές κάτω από την ερώτηση. Παρακάτω μπορείτε να δείτε δυο παραδείγματα από το σύστημα διαλόγων.



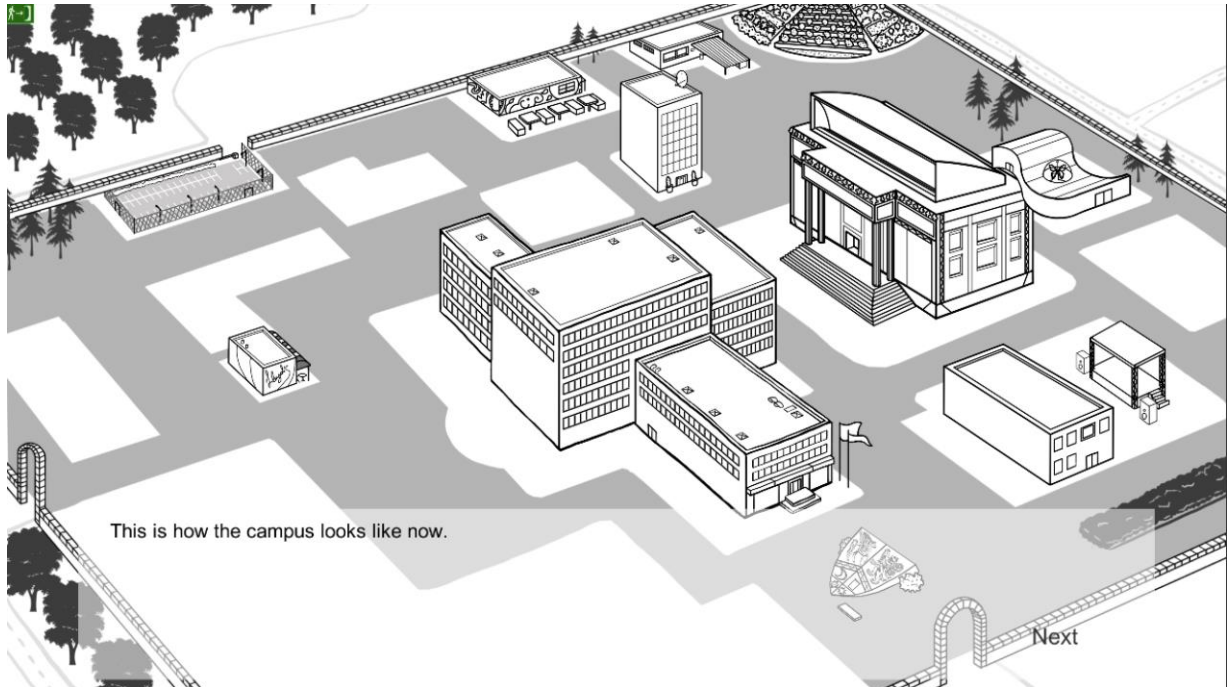
Εικόνα 8: Διάλογος όπου δε χρειάζεται είσοδος από τον χρήστη



Εικόνα 9: Διάλογος όπου ο παίκτης πρέπει να επιλέξει μια απάντηση

4. Η οθόνη ανακεφαλαίωσης

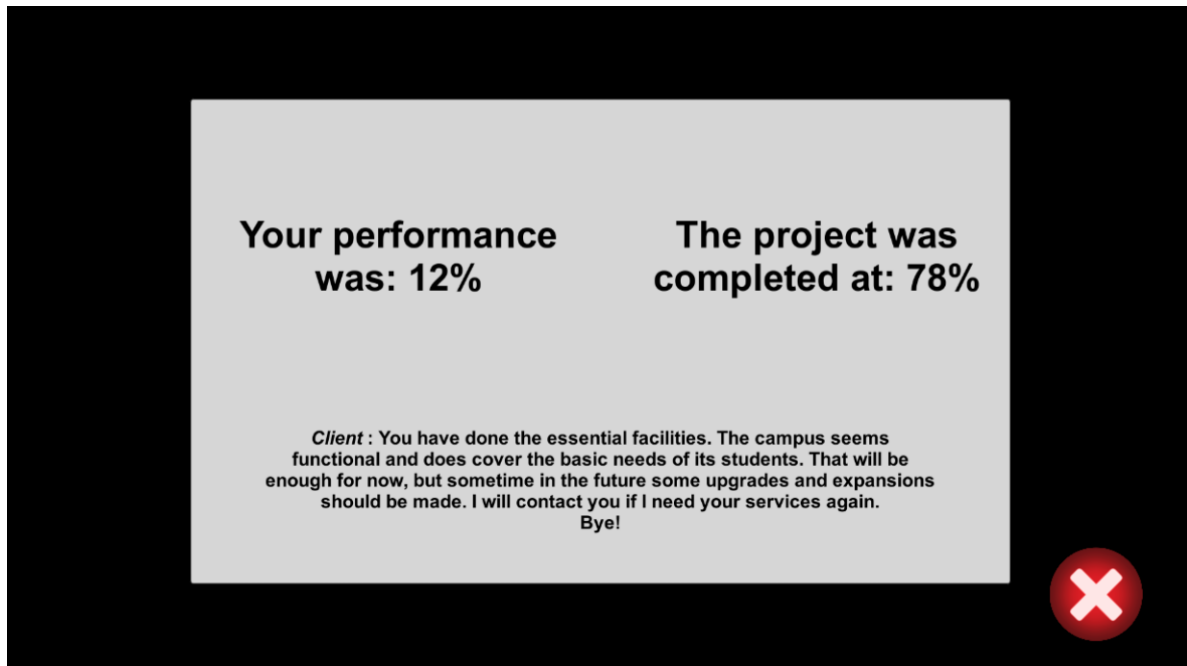
Όταν η ομάδα ολοκληρώσει το έργο μετά από όλους τους γύρους, το τελικό αποτέλεσμα της δουλειάς σας θα εμφανιστεί σε ένα χάρτη, δείχνοντας ποια οικοδομήματα χτίστηκαν.



Εικόνα 10: Οθόνη ανακεφαλαίωσης

5. Η οθόνη με τις βαθμολογίες

Μετά την οθόνη ανακεφαλαίωσης, θα εμφανιστεί η τελική οθόνη του παιχνιδιού, στην οποία θα ανακοινώνεται η βαθμολογία και η συνολική σας απόδοση. Το σύστημα βαθμολόγησης αποτελείται από δυο διαφορετικές μεθόδους. Παίρνετε βαθμούς για την απόδοση όσον αφορά το ρόλο σας, πόσο καλά παίξατε με βάση το ρόλο που είχατε διαλέξει, και υπάρχει και η βαθμολογία του πελάτη, που παρουσιάζει πόσο ευχαριστημένος έμεινε από τη δουλειά σας.



Εικόνα 11: Το σύστημα βαθμολόγησης

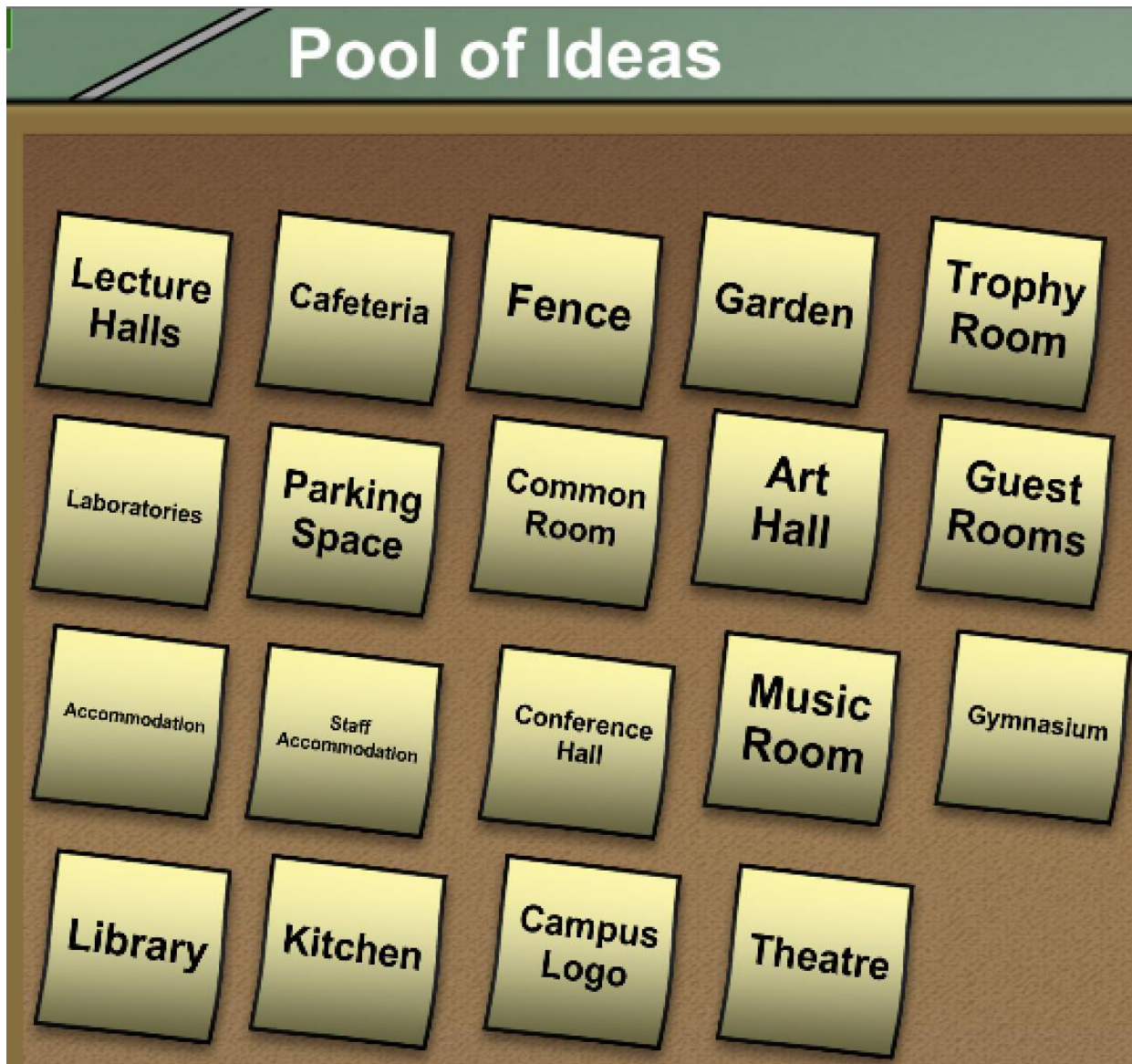
Ο πελάτης μπορεί να έχει τρεις διαφορετικές αντιδράσεις, ανάλογα με την απόδοσή σας όσον αφορά τις απαιτήσεις του. Αν έχετε συγκεντρώσει λιγότερους από 50 βαθμούς, αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα ένα θυμωμένο πελάτη, αν έχετε λιγότερους από 80 βαθμούς, θα έχετε έναν ικανοποιημένο πελάτη και για πάνω από 80 βαθμούς, ο πελάτης θα είναι ενθουσιασμένος με την απόδοσή σας.

Πατώντας πάνω στο κόκκινο κουμπί στην κάτω δεξιά γωνία, μπορείτε να επιστρέψετε στο κεντρικό μενού.

V. Σενάρια

1) Αστική Μηχανική

Σε αυτό το σενάριο θα είστε υπεύθυνοι για την οικοδόμηση ενός πανεπιστημίου. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τύποι πανεπιστημίων που μπορείτε να χτίσετε (Νομική, Αθλητισμό, Επιστήμη και Μουσική), καθένα από τα οποία έχει ειδικά κτήρια. Κάθε «υπο-σενάριο» (ένα για κάθε διαφορετικό τύπο πανεπιστημίου), έχει 4 υποχρεωτικά έργα που πρέπει να ολοκληρωθούν, ώστε τα πανεπιστήμια να είναι λειτουργικά. Υπάρχουν 19 κτήρια που μπορεί να τα διαλέξει ο παίκτης ως έργα προς ολοκλήρωση.



Εικόνα 12: Τα επιμέρους κτήρια των πανεπιστημίων

Αυτά τα 19 κτήρια είναι:

- Αίθουσες διδασκαλίας
- Εργαστήρια
- Διαμονή
- Βιβλιοθήκη
- Καφετέρια
- Χώρος στάθμευσης
- Διαμονή Προσωπικού
- Κουζίνα
- Περίφραξη
- Κοινό δωμάτιο
- Αίθουσα συνεδριάσεων
- Αποθήκη
- Κήπος
- Αίθουσα τέχνης
- Αίθουσα μουσικής
- Θέατρο
- Δωμάτιο τρόπαιων
- Ξενώνες
- Γυμναστήριο

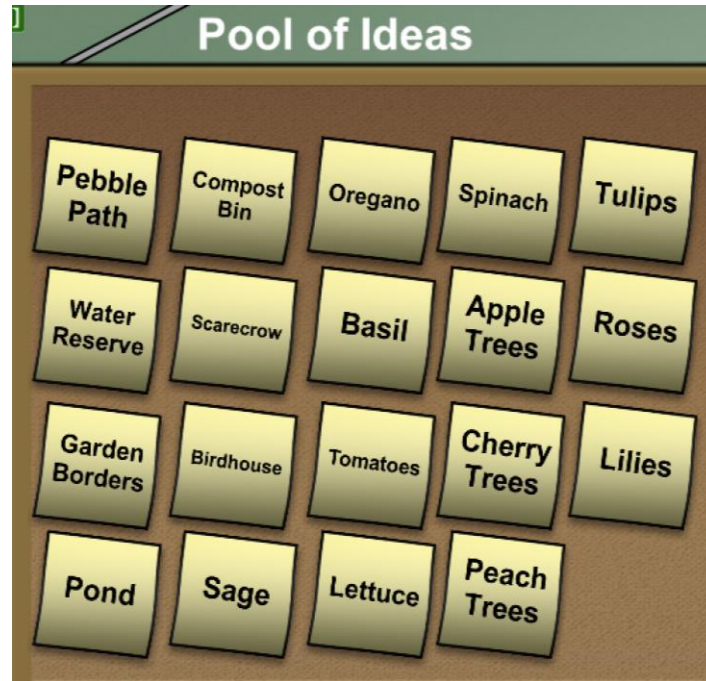
Για κάθε τύπο πανεπιστημίου τα υποχρεωτικά κτήρια είναι:

Μουσική	Αίθουσες διδασκαλίας Διαμονή Αίθουσα τεχνών Αίθουσα μουσικής
Αθλητισμός	Διαμονή Κήπος Αίθουσα τρόπαιων Γυμναστήριο
Νομική	Αίθουσες διδασκαλίας Διαμονή Βιβλιοθήκη Αίθουσα συνεδριάσεων
Επιστήμη	Αίθουσες διδασκαλίας Εργαστήρια Διαμονή Βιβλιοθήκη

Πίνακας 1: Υποχρεωτικά κτήρια για κάθε πανεπιστήμιο

2) Γεωργική Μηχανική

Σε αυτό το σενάριο θα είστε υπεύθυνοι για την οικοδόμηση ενός κήπου. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τύποι κήπων που μπορείτε να χτίσετε (Φρούτα, Λαχανικά, Ελεύθερο Χρόνο και Βότανα), καθένα από τα οποία έχει ειδικά κτήρια. Κάθε «υπο-σενάριο» (ένα για κάθε διαφορετικό τύπο κήπου), έχει 4 υποχρεωτικά έργα που πρέπει να ολοκληρωθούν, ώστε οι κήποι να είναι λειτουργικά. Υπάρχουν 19 κτήρια που μπορεί να τα διαλέξει ο παίκτης ως έργα προς ολοκλήρωση.



Εικόνα 13: Τα τμήματα του κήπου που μπορούν να κτιστούν

Αυτά τα 19 κτήρια είναι:

- Δρομάκι
- Αποθεματικό νερού
- Περίφραξη κήπου
- Λιμνούλα
- Κάδος κομποστοποίησης
- Σκιάχτρο
- Σπιτάκι πουλιών
- Φασκόμηλο
- Ρίγανη
- Βασιλικός
- Τομάτες
- Μαρούλι
- Σπανάκι

- Μηλιές
- Κερασιές
- Ροδακινιές
- Τουλίπες
- Τριαντάφυλλα
- Κρίνα

Για κάθε τύπο κήπου, τα υποχρεωτικά κτήρια είναι:

Φρούτα	Δρομάκι Μηλιές Κερασιές Ροδακινιές
Λαχανικά	Δρομάκι Τομάτες Μαρούλι Σπανάκι
Αναψυχής	Δρομάκι Τουλίπες Τριαντάφυλλα Κρίνα
Βότανα	Δρομάκι Φασκόμηλο Ρίγανη Βασιλικός

Πίνακας 2: Υποχρεωτικά κτήρια για τους κήπους

VI. Οι ρόλοι

1) Ιδιοκτήτης του προϊόντος

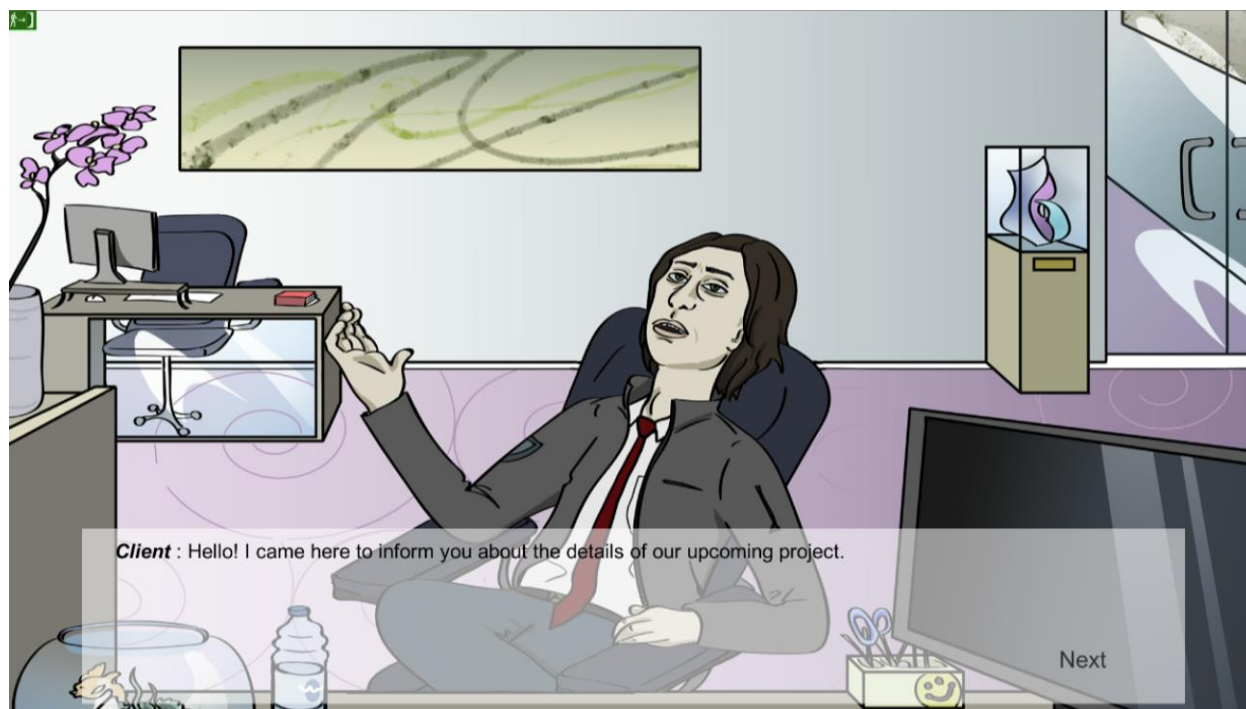
Περιγραφή Ρόλου

Ο ιδιοκτήτης του προϊόντος είναι υπεύθυνος για τη διαχείριση των αποθεμάτων του προϊόντος, ώστε να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα και επίσης αντιμετωπίζει τυχόν προκλήσεις, όπου η ομάδα ανάπτυξης προϊόντων μπορεί να μπερδευτεί.

Περιγραφή Παιχνιδιού

Πελάτης

Αν ξεκινήσετε το παιχνίδι ως Ιδιοκτήτης του προϊόντος, θα σας εμφανιστεί μια οθόνη, όπου ο πελάτης θα σας εξηγήει τις λεπτομέρειες του έργου που θέλει να ολοκληρώσετε.



Εικόνα 14: Συνάντηση με τον πελάτη

Ανάλογα με τις απαιτήσεις του πελάτη, θα πρέπει να προσαρμόσετε την στρατηγική που θα ακολουθήσετε στο παιχνίδι, ώστε να μείνει ευχαριστημένος.

Ενημέρωση της ομάδας

Μετά τη σύντομη ενημέρωση από το πελάτη, ο Ιδιοκτήτης του προϊόντος (ο παίκτης), θα ενημερώσει την υπόλοιπη ομάδα σχετικά με τις απαιτήσεις, μέσω του συστήματος διαλόγου, σύμφωνα με τις πληροφορίες που αποκτήθηκαν προηγουμένως. Θα πρέπει να απαντήσετε στις εξής ερωτήσεις:

1. Το είδος του πανεπιστημίου/κήπου που θα κτίσετε

2. Το μέγεθος του οικοπέδου
3. Τη χωρητικότητα των οικοδομημάτων ανάλογα με το σενάριο που έχει επιλεγεί (για παράδειγμα στο σενάριο για την αστική μηχανική, αναφέρεται το πλήθος των μαθητών που μπορεί να στεγάσει και στη γεωργική μηχανική, ο αριθμός των φυτών) και
4. Τον μήνα που πρέπει να παραδοθεί το έργο



Εικόνα 15: Ενημέρωση της ομάδας

Ομάδα ιδεών

Μετά τη σύντομη ενημέρωση του Ιδιοκτήτη Προϊόντος, θα εμφανιστεί μια λίστα ιδεών. Αυτή είναι η λίστα των κτηρίων/έργων που θα έχετε, ανάλογα με το εκάστοτε σενάριο.



Εικόνα 16: Ομάδα ιδεών

Ερώτηση του διαχειριστή της SCRUM

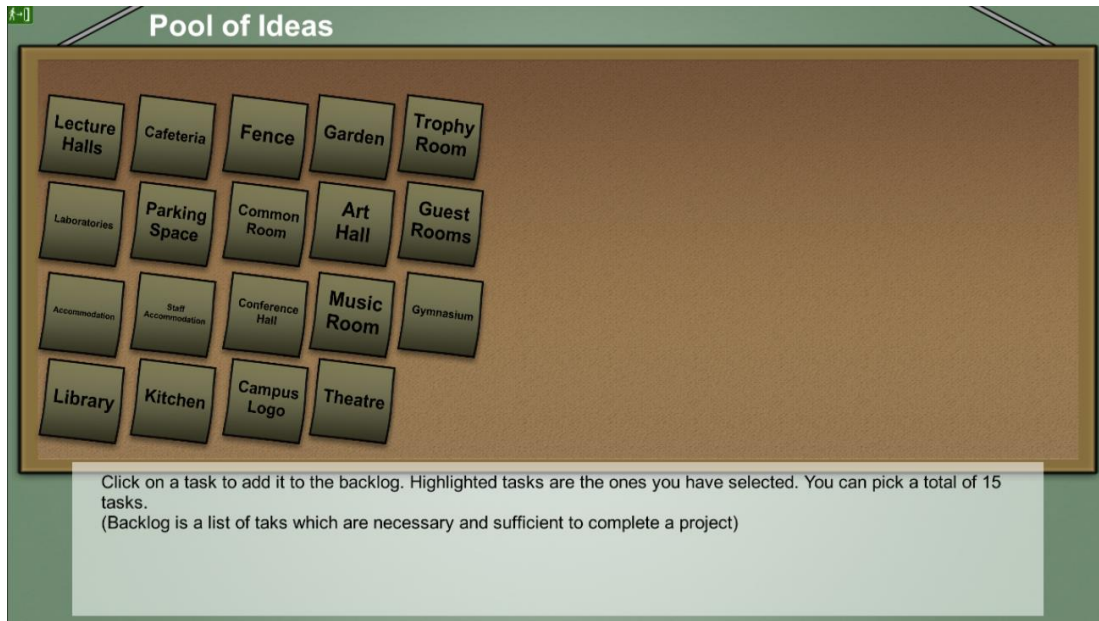
Μετά την εμφάνιση της λίστας ιδεών, ο διαχειριστής της SCRUM, θα ρωτήσει αν χρειάζεται να κρατήσετε κάποιο κτήριο, το οποίο θα επιλέγεται τυχαία κάθε φορά. Αν επιλέξετε “Ναι” σαν απάντηση, το κτήριο/έργο θα μείνει στην λίστα ιδεών. Αν επιλέξετε “Όχι”, θα έχει σαν αποτέλεσμα τη διαγραφή του κτηρίου/έργου.



Εικόνα 17: Διαγραφή ενός κτηρίου

Επιλογή εργασιών για αναμονή

Ως Ιδιοκτήτης του προϊόντος, θα είστε υπεύθυνοι για την επιλογή 15 εργασιών, από τις οποίες θα αποτελούνται οι γύροι.



Εικόνα 18: Επιλογή των εργασιών

Δεν μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από 15 έργα, και το κουμπί «Συνέχεια» θα εμφανιστεί μόνο όταν έχετε επιλέξει 15 έργα.

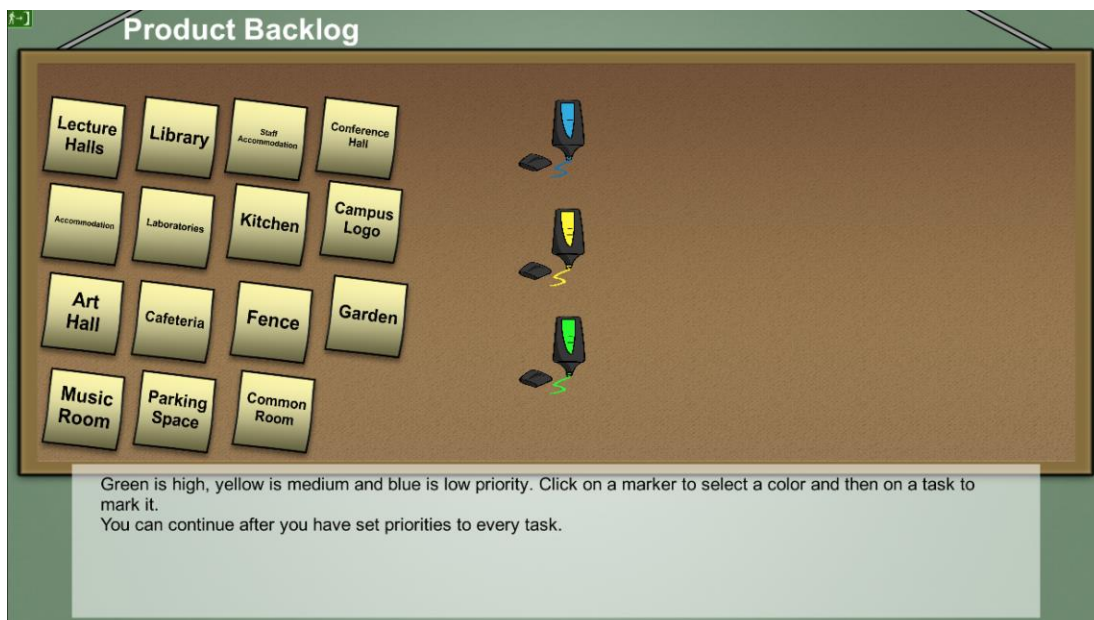
Ανάθεση προτεραιοτήτων

Αφού η ομάδα επιλέξει τα έργα που είναι να ολοκληρώσει σε αυτό το παιχνίδι, το επόμενο βήμα είναι η ανάθεση προτεραιοτήτων στα έργα.



Εικόνα 19: Ανάθεση προτεραιοτήτων

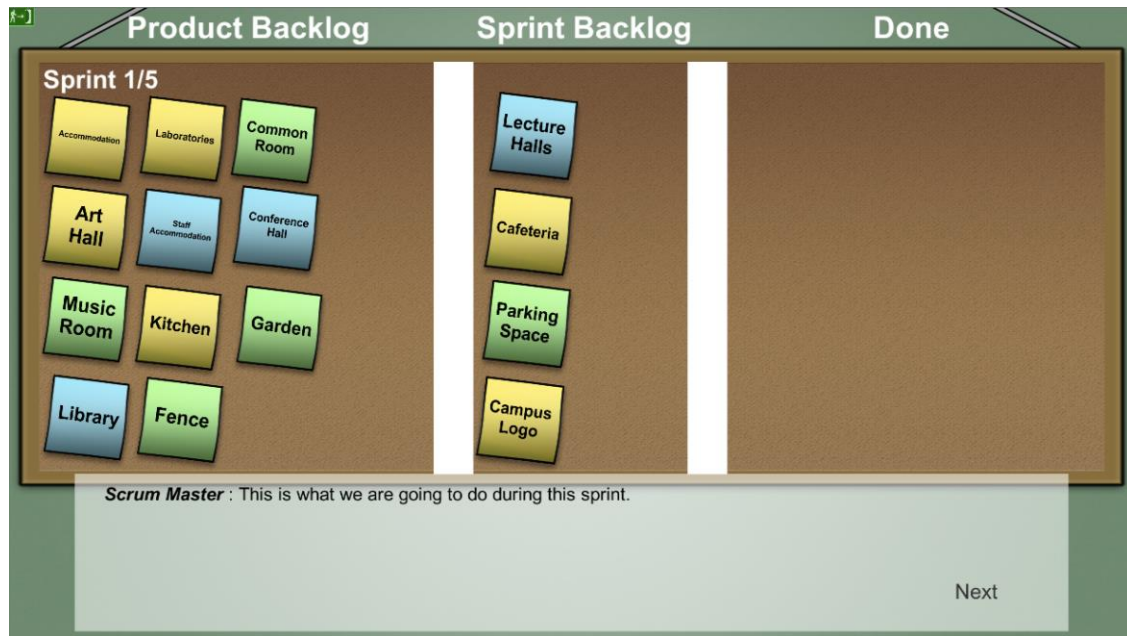
Υπάρχουν τρία είδη προτεραιοτήτων, υψηλή, μεσαία και χαμηλή, καθεμία από αυτές αναπαρίσταιται από ένα μαρκαδόρο (μπλε, κίτρινο και πράσινο αντίστοιχα). Πατώντας στο μαρκαδόρο, ο κέρσορας μετατρέπεται στο εικονίδιο του μαρκαδόρου που επιλέχθηκε και πατώντας μετά πάνω σε ένα χαρτάκι, θα αλλάξει το χρώμα του, συμβολίζοντας την προτεραιότητα που του δόθηκε.



Εικόνα 20: Χρώματα προτεραιοτήτων

Γύρος

Όταν είναι όλα έτοιμα, η ομάδα θα ξεκινήσει να δουλεύει πάνω στα έργα. Θα ανακοινώσουν τι σχεδιάζουν να κάνουν στον επόμενο γύρο (στο χρόνο εργασίας), εμφανίζοντάς τα στον πίνακα.



Εικόνα 21: Τα επιλεγμένα έργα

Ως Ιδιοκτήτης του προϊόντος, δεν μπορείτε να συμμετέχετε απευθείας στην διαδικασία, όμως μετά από κάθε γύρο, ο πελάτης επικοινωνεί μαζί σας.



Εικόνα 22: Συζήτηση με τον πελάτη

Υπάρχουν τρεις διαφορετικές αντιδράσεις που μπορεί να έχει ο πελάτης και τρεις διαφορετικές ενέργειες για τον χρήστη. Φαίνονται στον παρακάτω πίνακα.

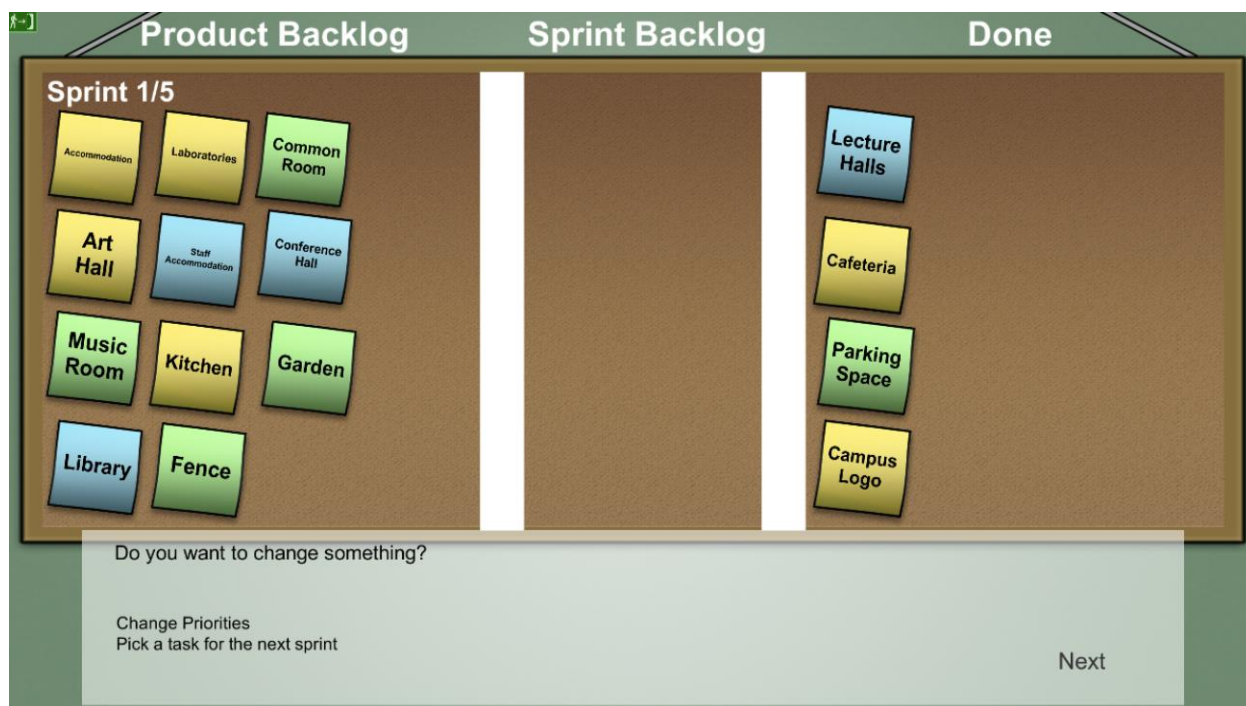


Εικόνα 23: Ο πελάτης λέει τη γνώμη του

Τι είπε ο πελάτης	Τι πρέπει να κάνει ο παίκτης
Χαίρομαι για την πρόοδο που έκανες.	Δε χρειάζεται κάποια ενέργεια.
Θέλω οπωσδήποτε να κάνεις...	Ο παίκτης πρέπει να βάλει το έργο που του ανέφερε ο πελάτης στη λίστα με τις εργασίες που πρέπει να κάνει, επιλέγοντας το «Διαλέξτε έργο για τον συνέχεια γύρο».
Είναι πολύ σημαντικό για μένα να...	Ο παίκτης πρέπει να αλλάξει την προτεραιότητα του έργου, επιλέγοντας την επιλογή «Αλλαγή προτεραιότητας».

Πίνακας 3: Η καλύτερη στρατηγική για να ικανοποιήσετε τον πελάτη

Αυτές επιλογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο μια φορά σε κάθε γύρο. Όταν ο χρήστης είναι έτοιμος, μπορεί να πατήσει το κουμπί συνέχεια, έτσι ώστε να συνεχιστεί η διαδικασία παραγωγής, η οποία θα συμβεί σύνολο 5 φορές.



Εικόνα 24: Ο Ιδιοκτήτης του προϊόντος αντιδρά

2) Ο διαχειριστής της SCRUM

Περιγραφή Ρόλου

Ο διαχειριστής της SCRUM είναι ο συντονιστής της ομάδας και κάνει τα πάντα για να την βοηθήσει ώστε να έχει την καλύτερη απόδοση. Είναι επίσης υπεύθυνος για την κατανόηση των στόχων από όλη την ομάδα ανάπτυξης του SCRUM.

Περιγραφή Παιχνιδιού

Σε αυτό το ρόλο θα δείτε την ίδια ροή της ιστορίας από διαφορετική οπτική.

Ενημέρωση

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα σας παρουσιαστεί μια σύντομη περίληψη από τον Ιδιοκτήτη του Προϊόντος, που θα σας μεταφέρει τις απαιτήσεις του πελάτη. Θα ενημερωθείτε λεπτομερώς για τις απαιτήσεις.



Εικόνα 25: Ενημέρωση του Ιδιοκτήτη Προϊόντος

Ομάδα ιδεών

Μετά την ενημέρωση, ο Ιδιοκτήτης του προϊόντος θα σας παρουσιάσει την λίστα ιδεών. Αυτή είναι η λίστα από τα κτήρια/έργα του τρέχοντος σχεδίου, που θα έχετε ανάλογα με το σενάριο.



Εικόνα 26: Ομάδα ιδεών

Ως διαχειριστή της SCRUM, θα είστε υπεύθυνος για την επιλογή 15 έργων, από τα οποία θα αποτελούνται οι γύροι.

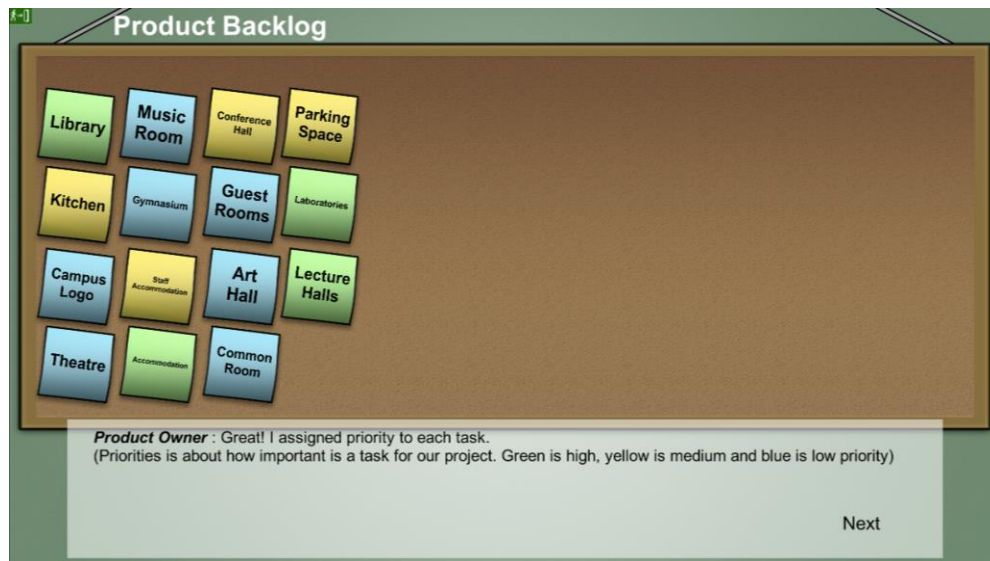


Εικόνα 27: Επιλέγοντας τα έργα

Δεν μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από 15 έργα και το κουμπί «Συνέχεια» θα εμφανιστεί μόνο όταν επιλέξετε 15 έργα.

Προτεραιότητες που έχετε αναθέσει

Αφού πατήσετε το κουμπί συνέχεια, θα σας παρουσιαστούν τα 15 έργα που διαλέξατε, με τη μορφή post-it. Στη συνέχεια ο Ιδιοκτήτης του προϊόντος θα σας αναθέσει προτεραιότητες, βασιζόμενες στην προκαθορισμένη λίστα.

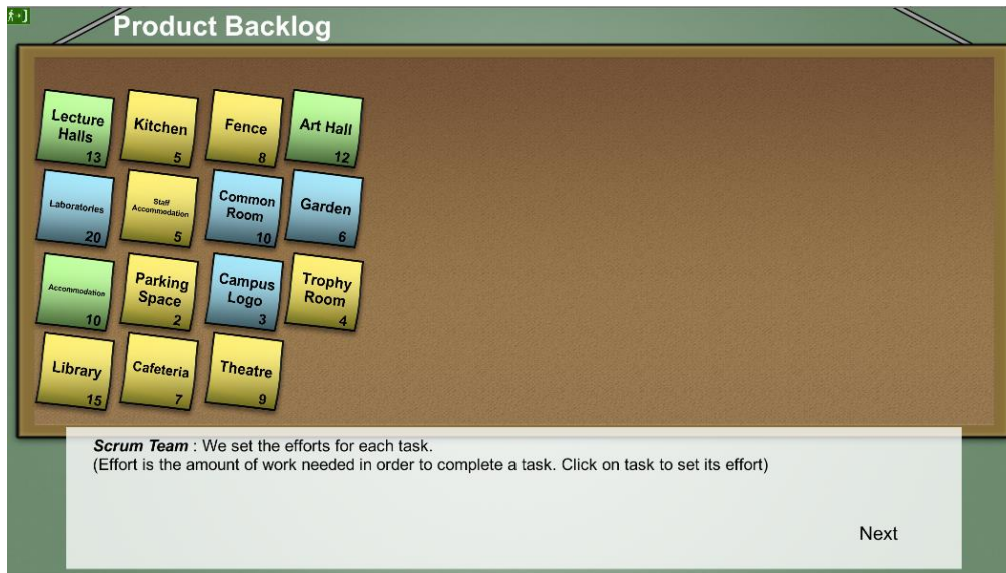


Εικόνα 28: Προτεραιότητες που έχουν ανατεθεί

Πατώντας το κουμπί συνέχεια, θα συνεχίσετε στο παιχνίδι.

Ορισμός προσπαθειών

Η ομάδα ανάπτυξης του SCRUM θα ορίσει τις προσπάθειες σύμφωνα με την προκαθορισμένη λίστα.

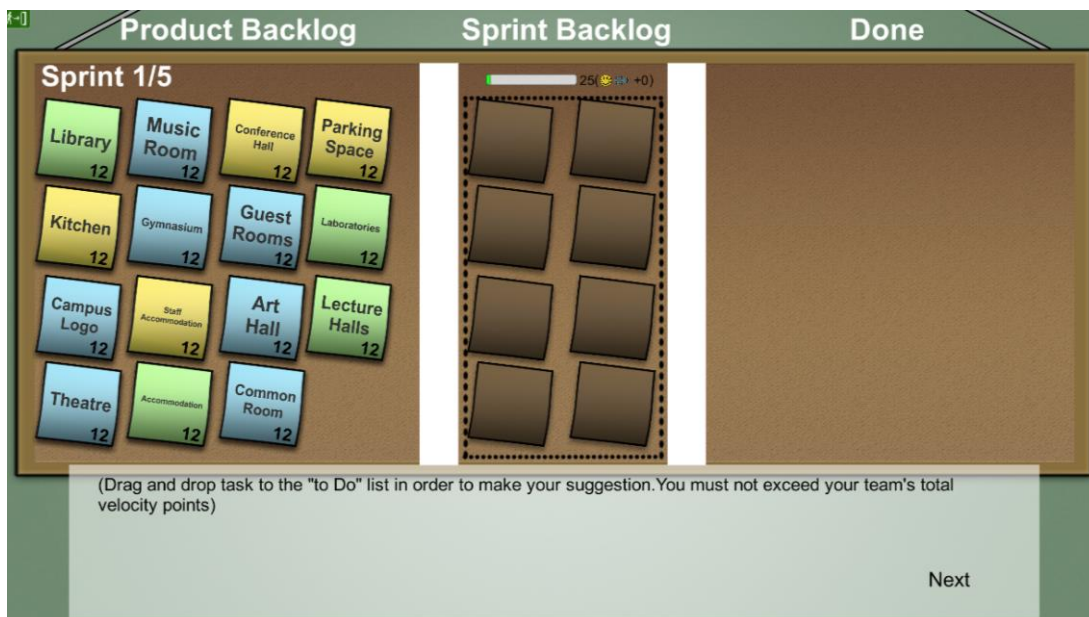


Εικόνα 29: Ορισμός προσπαθειών

Πατώντας το κουμπί «Συνέχεια» θα συνεχίσετε στο παιχνίδι.

Πρόταση έργων

Ένα άλλο καθήκον του διαχειριστή της SCRUM είναι να προτείνει στην ομάδα τι να κάνουν στον επόμενο γύρο. Αυτό μπορεί να γίνει αν σύρετε ένα χαρτάκι post-it και το αφήσετε μέσα στην περιοχή που περιγράφεται από διακεκομμένες γραμμές.



Εικόνα 30: Πρόταση έργων

Κάτω από το “To-Do” μπορείτε να δείτε μια οριζόντια μπάρα και έναν αριθμό. Αυτό αντιπροσωπεύει τους βαθμούς προσπάθειας που είναι διαθέσιμοι για αυτό το γύρο, καθώς και τους επιπλέον βαθμούς που αποκτήθηκαν από προηγούμενους γύρους.



Κενή λίστα προτάσεων



Πράσινη μπάρα: Άθροισμα των βαθμών προσπάθειας μικρότερο ή ίσο του 10



Κίτρινη μπάρα: Άθροισμα βαθμών προσπάθειας μεταξύ 10 και 20



Κόκκινη μπάρα: Άθροισμα βαθμών προσπάθειας μεγαλύτερο ή ίσο του 20

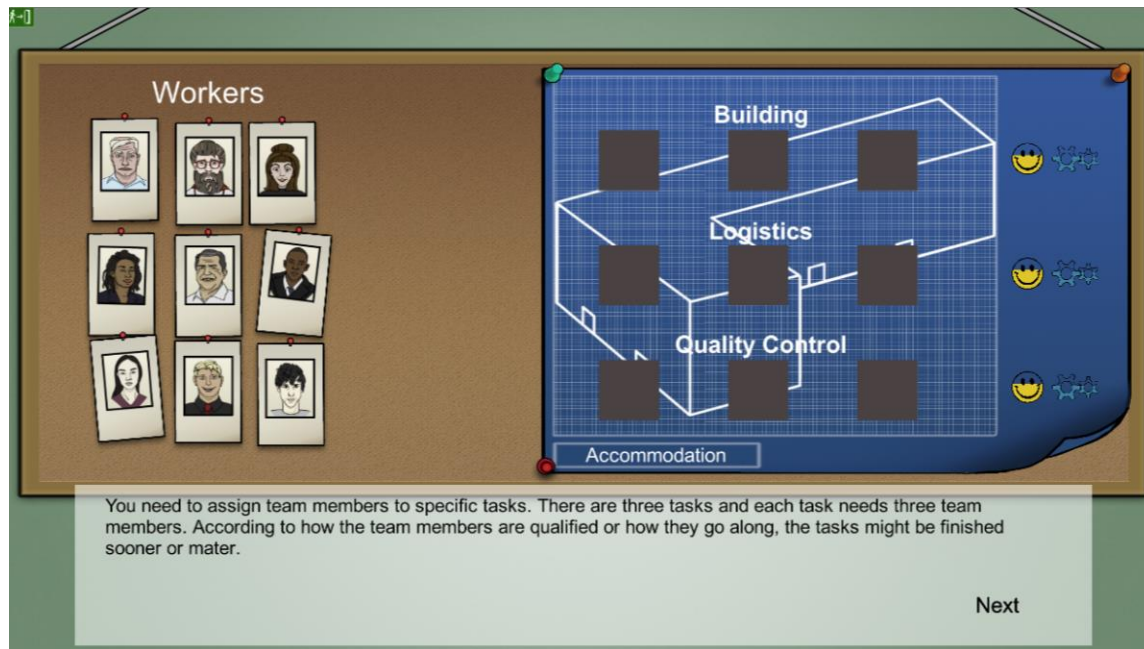
Η λίστα πρότασης είναι σαν μια σύσταση για την ομάδα ανάπτυξης του SCRUM (και του AI σε αυτή την περίπτωση) για το ποια έργα πρέπει να επιλεγούν. Στην συγκεκριμένη εκτέλεση, η ομάδα θα διαλέξει τυχαία αν θα επιλέξει ένα έργο υψηλής προτεραιότητας (70% όντως να το κάνει και 30% να μην επιλέξει ένα έργο υψηλής προτεραιότητας). Αφού πάρουν αυτή την απόφαση, θα συμπληρώσουν την υπόλοιπη λίστα από τα έργα που θέλουν να κάνουν, τα οποία έχουν μικρότερη από υψηλή προτεραιότητα (έργα μεσαίας και χαμηλής προτεραιότητας).

Μπορείτε επίσης να αφήσετε την λίστα με τις προτάσεις κενή, αλλά αυτό θα αφαιρέσει κάποιους βαθμούς, επειδή αφήσατε την ομάδα σας χωρίς κάποια ιδέα σχετικά με το τι είναι σημαντικό και πού πρέπει να συγκεντρωθούν.

Γύρος

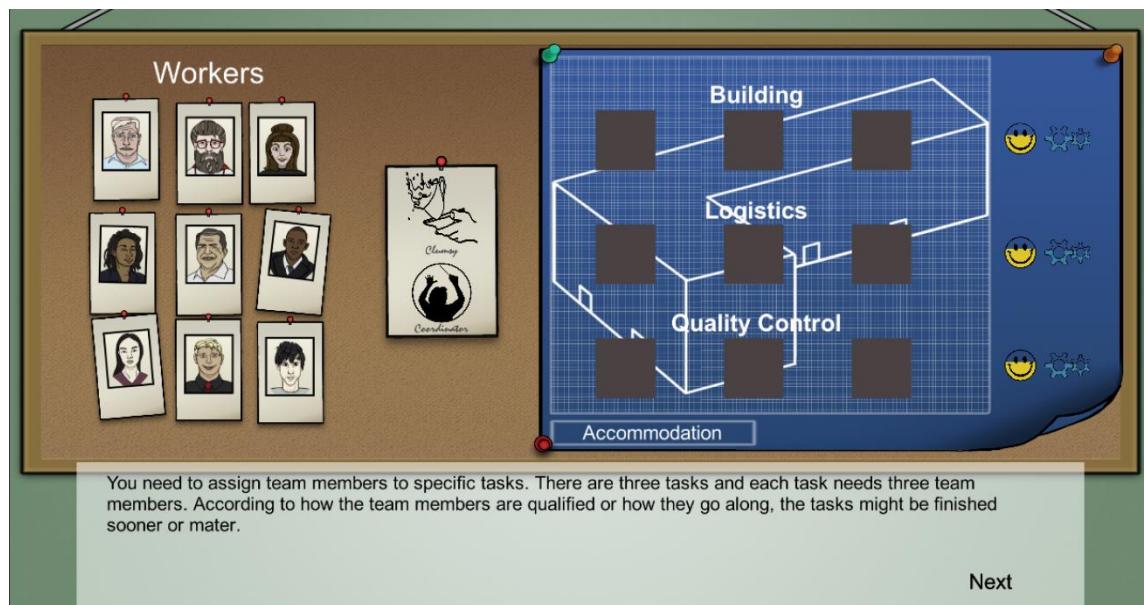
Ως διαχειριστής της SCRUM, θα έχετε τον πλήρη έλεγχο σχετικά με τον χρόνο των γύρων. Στόχος σας είναι να μεγιστοποιήσετε την συνεργασία μεταξύ των συναδέλφων σας και συνεπώς την απόδοση των έργων που τους έχουν ανατεθεί. Κάθε έργο αποτελείται από 3 μικρότερα, και καθένα από αυτά χρειάζεται 3 εργαζομένους για να ολοκληρωθεί.

Η οθόνη φαίνεται κάπως έτσι



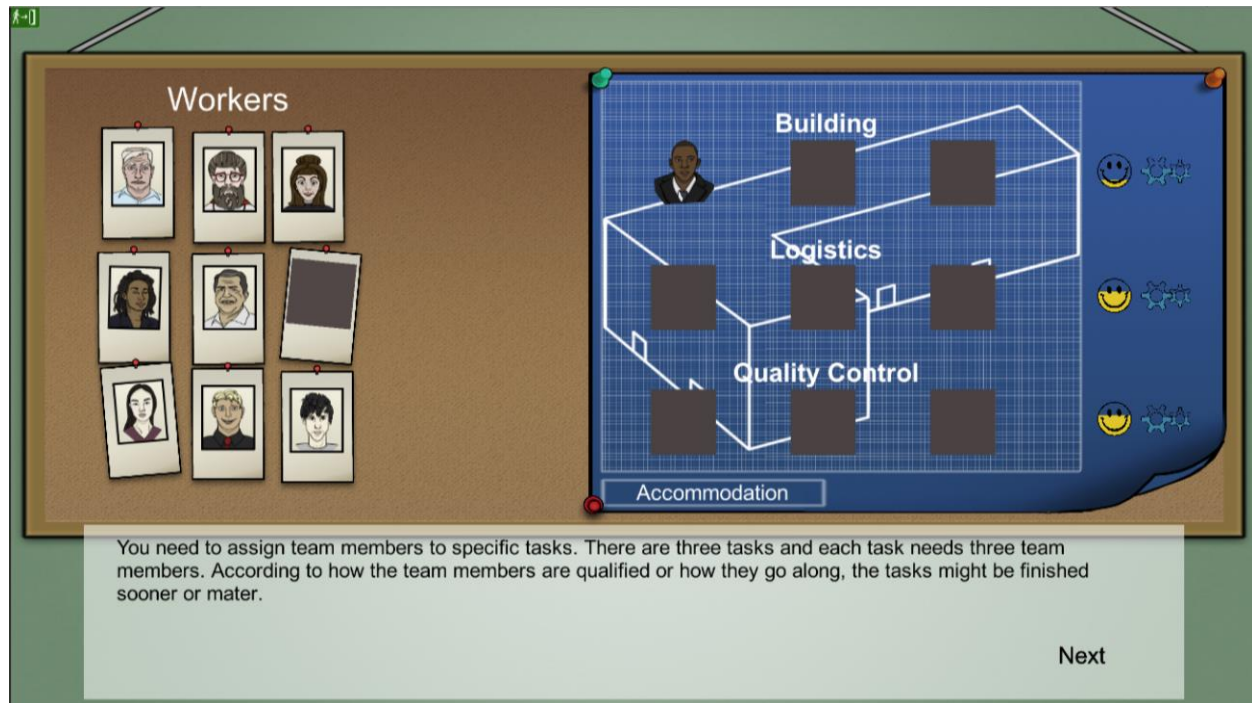
Εικόνα 31: Ομαδική εργασία

Στην αριστερή πλευρά μπορείτε να δείτε αυτούς που δουλεύουν στην ομάδα σας. Ο καθένας από αυτούς έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και δεξιότητες και μπορείτε να τα δείτε αν περάσετε το ποντίκι από πάνω τους.



Εικόνα 32: Χαρακτηριστικά μέλους της ομάδας

Μπορείτε να αναθέσετε σε κάποιον να ολοκληρώσει ένα μικρότερο έργο, αν σύρετε και αφήσετε την εικόνα του σε ένα από τα μαύρα κουτάκια που εμφανίζονται στο κέντρο.



Εικόνα 33: Ανάθεση σε ένα μέλος της ομάδας

Κάθε ένα από τα μικρότερα έργα έχουν δίπλα ένα χαμογελαστό εικονίδιο και ένα εικονίδιο γρανάζι. Το πρώτο αντιπροσωπεύει το πόσο συνεργάζονται τα μέλη της ομάδας στα οποία έχει ανατεθεί το μικρότερο έργο και το γρανάζι την συνολική ικανότητα που έχουν στο να το ολοκληρώσουν. Μπορείτε να δείτε και τις 3 διαφορετικές καταστάσεις και των δυο εικονιδίων παρακάτω.



Εντελώς γεμάτο: Υπάρχει συμπάθεια ανάμεσα στα μέλη της ομάδας.



Μισογεμάτο: Είναι η πιο συνηθισμένη κατάσταση, υπάρχει μια μέτρια συμπάθεια ανάμεσα στα μέλη της ομάδας.



Άδειο: Η συνεργασία μεταξύ των μελών της ομάδας δεν είναι καλή και πρέπει να αποφεύγεται.



Εντελώς γεμάτο: Οι ικανότητες των μελών τους επιτρέπουν να αποδίδουν εξαιρετικά.



Μισογεμάτο: Είναι η πιο συνηθισμένη κατάσταση. Το έργο θα ολοκληρωθεί μέτρια.

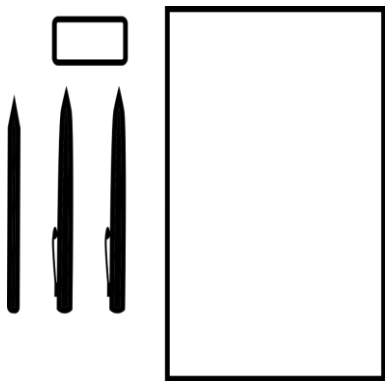
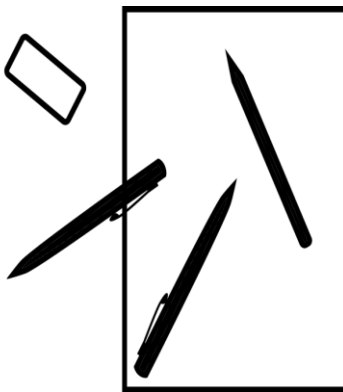
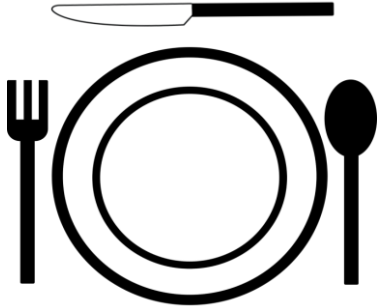
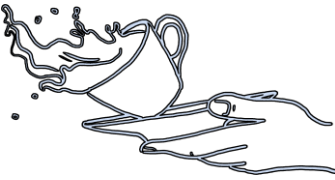


Άδειο: Το τελικό αποτέλεσμα θα μοιάζει με καταστροφή. Πρέπει να το αποφύγετε.

Αφού ολοκληρώσετε το τρέχον έργο, μπορείτε να πατήσετε το κουμπί «Συνέχεια» και να συνεχίσετε. Η προηγούμενη επιλογή σας έχει αποθηκευτεί, αλλά ίσως χρειαστούν διορθώσεις και προσαρμογές!

Ικανότητες των μελών της ομάδας

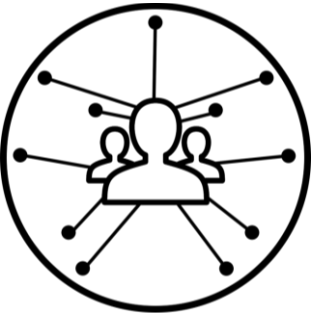
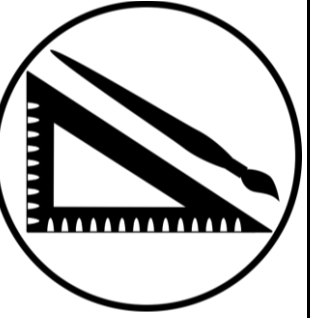
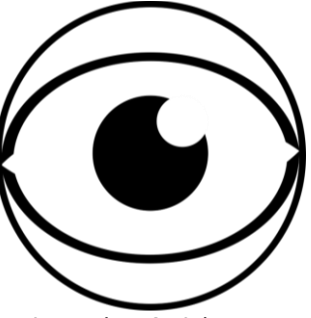
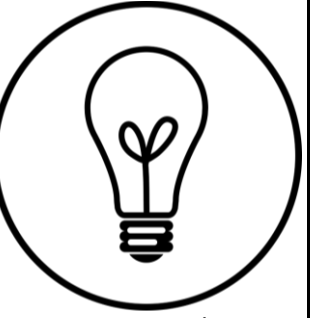
Υπάρχουν 6 διαφορετικές ικανότητες που ανατίθενται σε κάθε μέλος της ομάδας, με τυχαίο τρόπο κατά την έναρξη του παιχνιδιού.

 Connoisseur	 Ignoramus
 Technophile	 Technophobe
 Hands-on	 Clumsy

Πίνακας 4: Ικανότητες

Χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας

Από την αρχή ενός παιχνιδιού, στο κάθε μέλος ανατίθεται τυχαία ένα χαρακτηριστικό που θα έχει για όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα χαρακτηριστικά παρουσιάζονται στο παρακάτω πίνακα, ο οποίος είναι σύμφωνα με την ταξινόμηση Belbin.

		
Αναλυτής πόρων	Τελειομανής	Διαπλάσων
		
Συνεργατικός	Εκτελεστής	Ειδικός
		
Συντονιστής	Ελεγκτής αξιολόγησης	Εφευρετικός

Πίνακας 5: Χαρακτηριστικά

3) Ομάδα ανάπτυξης SCRUM

Περιγραφή Ρόλου

Η ομάδα ανάπτυξης SCRUM είναι υπεύθυνη για την παράδοση προϊόντων σε κάθε γύρο (στόχος του γύρου). Στα μέλη της ομάδας αναφερόμαστε ως προγραμματιστές. Η προγραμματιστική ομάδα του SCRUM οργανώνεται μόνη της, ακόμα κι αν υπάρχει αλληλεπίδραση με άλλους ρόλους εκτός ομάδας.

Περιγραφή Παιχνιδιού

Ενημέρωση

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα σας γίνει μια σύντομη ενημέρωση από τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος, ο οποίος θα σας μεταφέρει τις απαιτήσεις του πελάτη. Θα ενημερωθείτε λεπτομερώς.



Εικόνα 34: Ενημέρωση

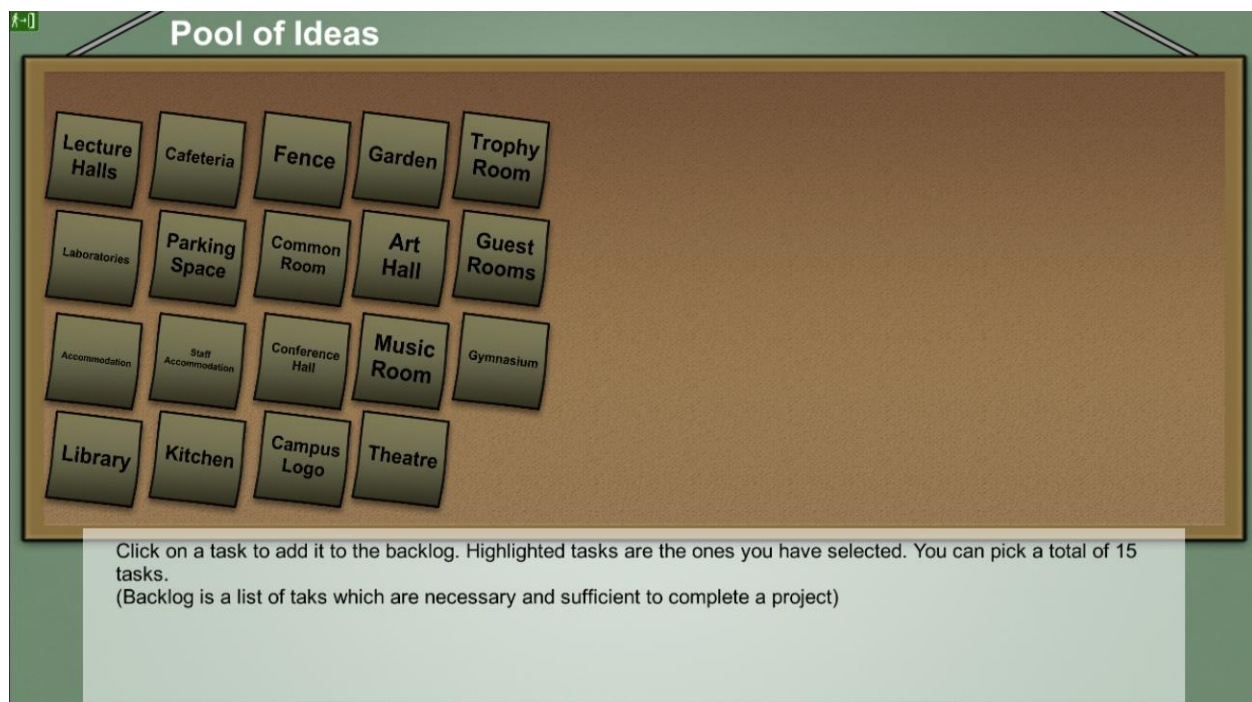
Ομάδα ιδεών

Μετά την ενημέρωση, ο Ιδιοκτήτης του προϊόντος θα σας παρουσιάσει μια λίστα ιδεών. Αυτή θα είναι μια λίστα από τα κτήρια/έργα του τρέχοντος σχεδίου, που θα έχετε ανάλογα με το σενάριο.



Εικόνα 35: Ομάδα ιδεών

Ως ομάδα ανάπτυξης SCRUM, θα είστε υπεύθυνοι για την επιλογή των 15 έργων, από τα οποία θα αποτελούνται οι γύροι σας.



Εικόνα 36: Επιλογή έργων

Δεν μπορείτε να επιλέξετε περισσότερα από 15 έργα, και το κουμπί «Συνέχεια» θα εμφανιστεί μόνο όταν έχετε επιλέξει 15 έργα.

Προτεραιότητες που έχετε αναθέσει

Αφού πατήσετε το κουμπί συνέχεια, θα σας παρουσιαστούν τα 15 έργα που διαλέξατε, με τη μορφή post-it. Στη συνέχεια ο Ιδιοκτήτης του προϊόντος θα σας αναθέσει προτεραιότητες, βασιζόμενες στην προκαθορισμένη λίστα.

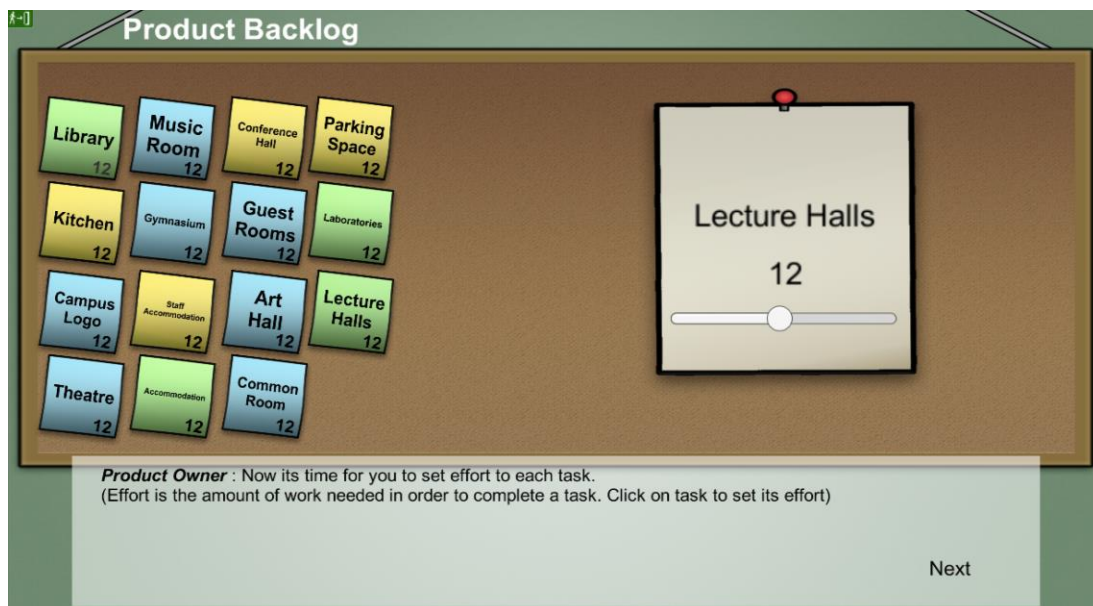


Εικόνα 37: Προτεραιότητες που έχετε αναθέσει

Πατώντας το κουμπί συνέχεια, θα συνεχίσετε στο παιχνίδι.

Ορισμός προσπαθειών

Το επόμενο καθήκον ως μέλος της ομάδας του SCRUM, είναι να ορίσετε τις προσπάθειες.

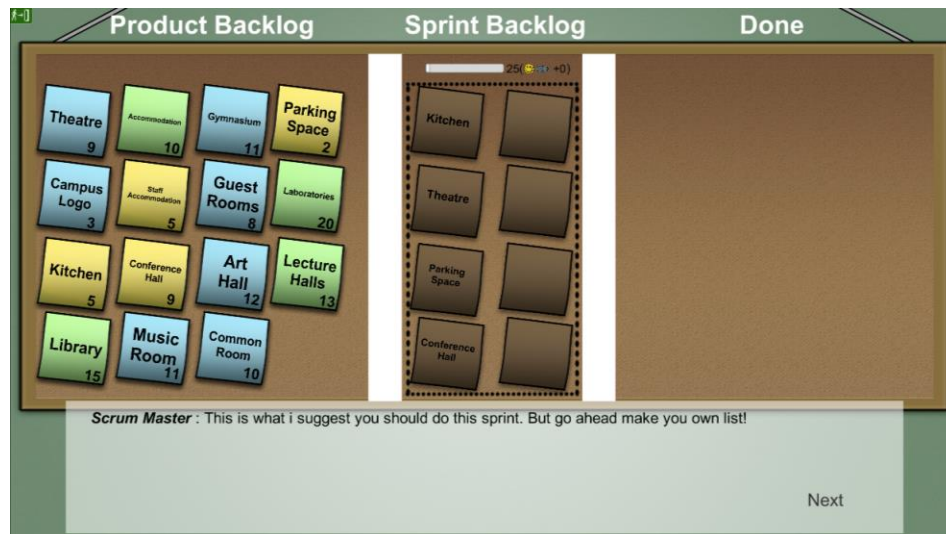


Εικόνα 38: Ορισμός προσπαθειών

Πατώντας πάνω σε ένα έργο, θα εμφανιστεί μια μπάρα, η οποία προσαρμόζει την προσπάθεια για το επιλεγμένο έργο. Αφού αλλάξετε τις προτεραιότητες των 5 έργων, θα εμφανιστεί το κουμπί «Συνέχεια». Πρέπει να αλλάξετε και να πειραματιστείτε με τις προσπάθειες του κάθε έργου, και όταν είστε σίγουροι για τις επιλογές σας, μπορείτε να πατήσετε το κουμπί «Συνέχεια» και να συνεχίσετε στο παιχνίδι.

Πρόταση έργων

Πριν ξεκινήσετε ένα καινούριο γύρο, ο διαχειριστής της SCRUM θα σας παρουσιάσει τις προτάσεις για τα έργα που πρέπει να διαλέξετε. Είναι επιλογή σας το αν θα ακολουθήσετε τις οδηγίες του ή όχι.

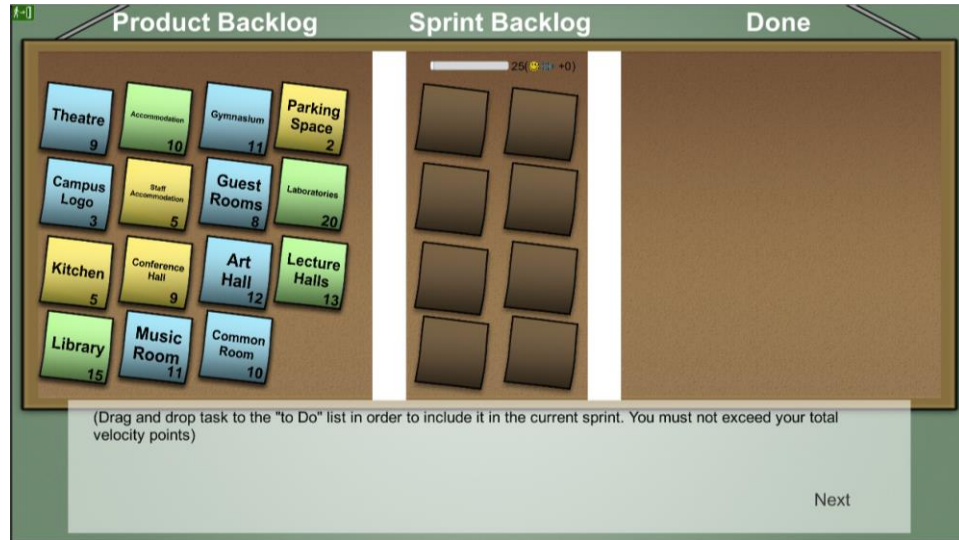


Εικόνα 39: Πρόταση έργων

Πατώντας το κουμπί «Συνέχεια», θα συνεχίσετε στο παιχνίδι.

Επιλογή έργων

Τώρα είστε υπεύθυνοι για τα έργα που θα συμβούν στον επόμενο γύρο. Σέρνοντας και αφήνοντας ένα post-it από την αριστερή πλευρά, στο κέντρο, έχετε γεμίσει τη λίστα με τα έργα που είναι να ολοκληρωθούν.

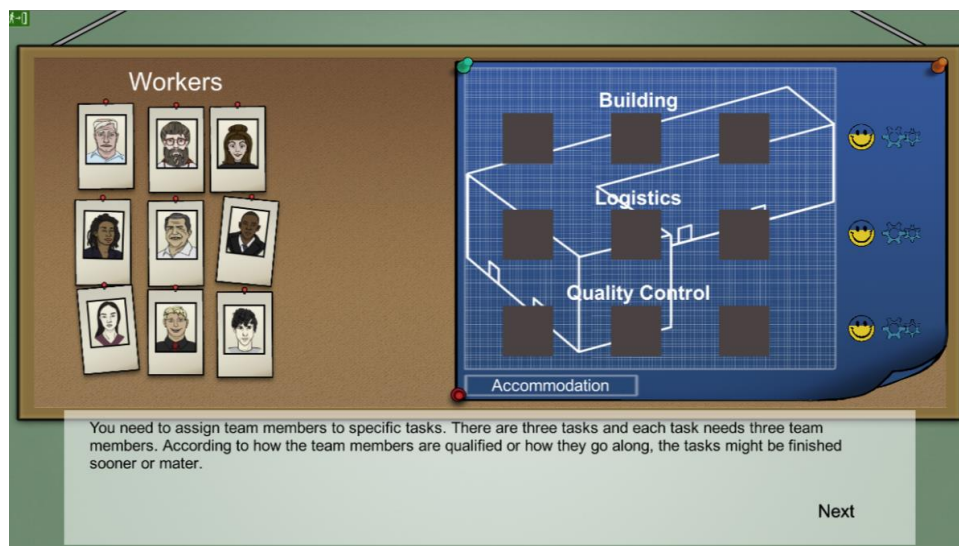


Εικόνα 40: Επιλογή έργων

Γύρος

Ως μέλος της ομάδας SCRUM, έχετε τον πλήρη έλεγχο για το χρόνο των γύρων. Στόχος σας είναι να μεγιστοποιήσετε την συνεργασία μεταξύ των συναδέλφων σας και συνεπώς την απόδοση των έργων που τους έχουν ανατεθεί. Κάθε έργο αποτελείται από 3 μικρότερα, και καθένα από αυτά χρειάζεται 3 εργαζομένους για να ολοκληρωθεί.

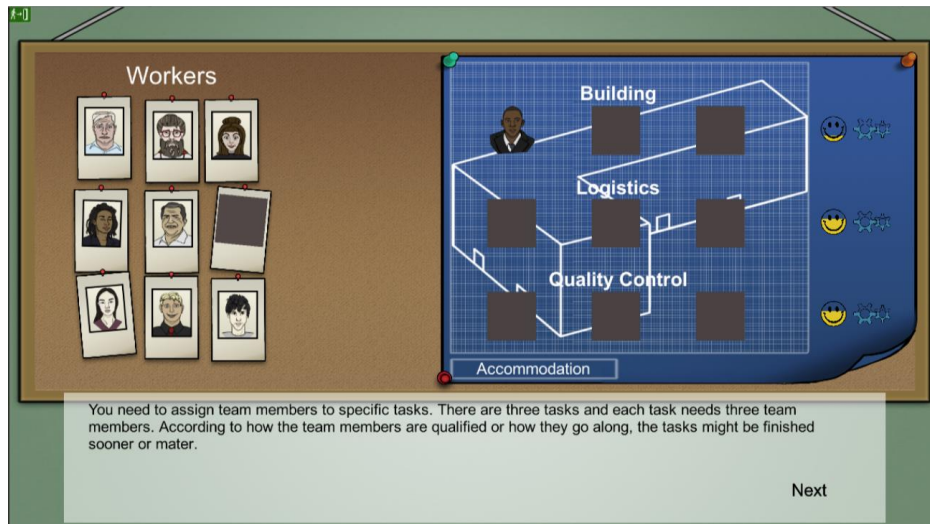
Η οθόνη φαίνεται κάπως έτσι



Εικόνα 41: Τα μέλη της ομάδας

Αφού ολοκληρωθεί το τρέχον έργο, μπορείτε να πατήσετε το κουμπί «Συνέχεια» και να συνεχίσετε. Η προηγούμενη επιλογή σας έχει αποθηκευτεί, αλλά μπορεί να χρειαστούν διορθώσεις και προσαρμογές!

Μπορείτε να αναθέσετε σε κάποιον να ολοκληρώσει ένα μικρότερο έργο, αν σύρετε και αφήσετε την εικόνα του σε ένα από τα μαύρα κουτάκια που εμφανίζονται στο κέντρο.



Εικόνα 42: Οργανώνοντας την ομάδα

VII. Λεπτομέρειες παιχνιδιού

Σύστημα βαθμολόγησης

Η απόδοση του χρήστη στο παιχνίδι, φαίνεται από το σύνολο των βαθμών που εμφανίζεται στο τέλος του παιχνιδιού. Το σύστημα βαθμολόγησης λαμβάνει υπ' όψη τις επιλογές του χρήστη και τις συγκρίνει με τις καλύτερες επιλογές που θα μπορούσε να κάνει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να συμπεριλαμβάνει επίσης τις επιλογές που είχε κάνει στους διαλόγους, ή αν είχε ακολουθήσει τις οδηγίες του παιχνιδιού, ανάλογα με το ρόλο που είχε μέσα στο παιχνίδι.

Ιδιοκτήτης του προϊόντος

Η βαθμολόγηση του ρόλου του ιδιοκτήτη προϊόντος ξεκινάει από το πόσες σωστές απαντήσεις βρήκε στους διαλόγους, όσο γινόταν η ενημέρωση της ομάδας. Για κάθε σωστή απάντηση, ο παίκτης λαμβάνει 6 βαθμούς. Για κάθε υποχρεωτικό έργο που κράτησε στην αναμονή κατά της αρχικής επιλογή, ο παίκτης λαμβάνει 10 βαθμούς. Στη συνέχεια, το παιχνίδι μετράει τα υποχρεωτικά έργα στα οποία ο παίκτης έθεσε την υψηλότερη προτεραιότητα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Έργα στα οποία τέθηκε σωστά η υψηλή προτεραιότητα	Βαθμοί που λήφθηκαν
>2	0
2	5
3	15
4	30

Πίνακας 6: Σύστημα βαθμολόγησης (1)

Τέλος, για κάθε αίτημα που είχε ζητηθεί από τον πελάτη και ολοκληρώθηκε, ο παίκτης λαμβάνει 5 βαθμούς.

Ο διαχειριστής της SCRUM

Ο διαχειριστής της SCRUM λαμβάνει 5 βαθμούς για κάθε έργο που προτείνει στην ομάδα ανάπτυξης SCRUM, όπως του έχει συσταθεί από τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος. Επιπλέον, λαμβάνει 10 βαθμούς, αν το έργο που πρότεινε ήταν υποχρεωτικό (ανεξάρτητα αν είχε ζητηθεί από τον Πελάτη και από τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος). Ακόμα, λαμβάνει 10 βαθμούς, για κάθε υποχρεωτικό έργο που κράτησε στην αναμονή κατά την αρχική επιλογή.

Ομάδα SCRUM

Για κάθε έργο που ζήτησε ο πελάτης και η ομάδα το ολοκλήρωσε, ο παίκτης λαμβάνει 5 βαθμούς. Στη συνέχεια, για κάθε υποχρεωτικό έργο που έμεινε στην αναμονή κατά την αρχική επιλογή, ο παίκτης λαμβάνει 10 βαθμούς, και για κάθε έργο υψηλής προτεραιότητας (που έχει ανατεθεί από τον Ιδιοκτήτη

Προϊόντος), ο παίκτης λαμβάνει επιπλέον άλλους 5 βαθμούς. Τέλος, οι τελευταίοι βαθμοί δίνονται από την απόκλιση που έχει ο παίκτης στο να αναθέτει προσπάθειες στα έργα. Η προσπάθεια που ανατέθηκε συγκρίνεται με την πραγματική προσπάθεια του έργου (πάντα κρυφά από τον παίκτη) και η διαφορά προστίθεται στην απόκλιση.

Απόκλιση	Βαθμοί που λήφθηκαν
> 12	2
10	5
5	10
2	20

Πίνακας 7:Σύστημα βαθμολόγησης (2)

Παράρτημα: Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1: Εισαγωγική οθόνη.....	9
Εικόνα 2: Το κεντρικό μενού	10
Εικόνα 3: Επιλογή του σεναρίου.....	10
Εικόνα 4: Επιλογή του ρόλου	11
Εικόνα 5: Αλλαγή της γλώσσας.....	11
Εικόνα 6: Πληροφορίες.....	12
Εικόνα 7: Ιστοσελίδα του LEAP project.....	12
Εικόνα 8: Διάλογος όπου δε χρειάζεται είσοδος από τον χρήστη	13
Εικόνα 9: Διάλογος όπου ο παίκτης πρέπει να επιλέξει μια απάντηση.....	13
Εικόνα 10: Οθόνη ανακεφαλαίωσης	14
Εικόνα 11: Το σύστημα βαθμολόγησης	15
Εικόνα 12: Τα επιμέρους κτήρια των πανεπιστημίων	16
Εικόνα 13: Τα τμήματα του κήπου που μπορούν αν κτιστούν.....	19
Εικόνα 14: Συνάντηση με τον πελάτη.....	21
Εικόνα 15: Ενημέρωση της ομάδας	22
Εικόνα 16: Ομάδα ιδεών	23
Εικόνα 17: Διαγραφή ενός κτηρίου	23
Εικόνα 18: Επιλογή των εργασιών	24
Εικόνα 19: Ανάθεση προτεραιοτήτων.....	25
Εικόνα 20: Χρώματα προτεραιοτήτων	25
Εικόνα 21: Τα επιλεγμένα έργα.....	26
Εικόνα 22: Συζήτηση με τον πελάτη	26
Εικόνα 23: Ο πελάτης λέει τη γνώμη του	27
Εικόνα 24: Ο Ιδιοκτήτης του προϊόντος αντιδρά.....	28
Εικόνα 25: Ενημέρωση του Ιδιοκτήτη Προϊόντος	29
Εικόνα 26: Ομάδα ιδεών.....	30
Εικόνα 27: Επιλέγοντας τα έργα.....	30
Εικόνα 28: Προτεραιότητες που έχουν ανατεθεί.....	31
Εικόνα 29: Ορισμός προσπαθειών	32
Εικόνα 30: Πρόταση έργων.....	32
Εικόνα 31: Ομαδική εργασία	34
Εικόνα 32: Χαρακτηριστικά μέλους της ομάδας.....	34
Εικόνα 33: Ανάθεση σε ένα μέλος της ομάδας.....	35
Εικόνα 34: Ενημέρωση.....	39
Εικόνα 35: Ομάδα ιδεών	40
Εικόνα 36: Επιλογή έργων.....	40
Εικόνα 37: Προτεραιότητες που έχετε αναθέσει.....	41
Εικόνα 38: Ορισμός προσπαθειών	41
Εικόνα 39: Πρόταση έργων.....	42
Εικόνα 40: Επιλογή έργων.....	43
Εικόνα 41: Τα μέλη της ομάδας.....	43

Εικόνα 42: Οργανώνοντας την ομάδα	44
Πίνακας 1: Υποχρεωτικά κτήρια για κάθε πανεπιστήμιο	18
Πίνακας 2: Υποχρεωτικά κτήρια για τους κήπους	20
Πίνακας 3: Η καλύτερη στρατηγική για να ικανοποιήσετε τον πελάτη	27
Πίνακας 4: Ικανότητες.....	37
Πίνακας 5: Χαρακτηριστικά.....	38
Πίνακας 6: Σύστημα βαθμολόγησης (1)	45
Πίνακας 7: Σύστημα βαθμολόγησης (2)	46