



Professionelles Projektmanagement in der Praxis - Mit digitalen Unternehmensgründungsprojekten

Prof. Dr. Harald Wehnes

Veranstaltung 5 (22.05.2023):

- MVP-Präsentationen (Sprint Review)
- Sprint Retrospektive
- Sprint 2

Partner:

Servicezentrum
Forschung und
Technologietransfer
(SFT)

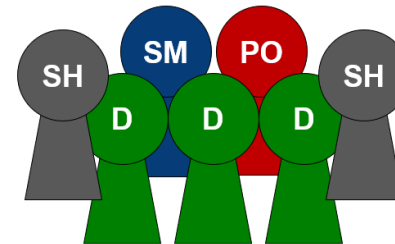


Information zu allen Vorlesungen

- **Wir starten jede Vorlesung auf die Minute pünktlich!**
- Bitte rechtzeitig einwählen.
- Videokamera bitte einschalten – Bei Gruppenarbeit immer einschalten!
- Mikrofone bitte stumm schalten, wenn vorgetragen wird
- Fragen / Anmerkungen / Rückmeldungen per Handzeichen-Symbol oder über den Chat
- Die Vorlesung wird aufgezeichnet und auf WueCampus zur Verfügung gestellt (nur für Vorlesungsteilnehmer!)
Die Aufzeichnungen beschränken sich in der Regel auf die Vorträge des Dozenten. Studentische Vorträge werden für den Dozenten zur Benotung aufgezeichnet; diese Vorträge werden nicht auf WueCampus gestellt.
- Bitte Bescheid geben, wenn jemand verhindert ist
- Themen der Workshops haben hohe Relevanz für die Klausur

Sprint Review: Überprüfung der Sprint-Ergebnisse und Festlegung künftiger Anpassungen

1. Scrum Team stellt den wichtigsten Stakeholdern die Ergebnisse seiner Arbeit vor – möglichst nicht auf eine Präsentation beschränken
 2. Die Fortschritte in Richtung der Produktvision bzw. des Produktziels werden diskutiert
 3. Scrum Team und die Stakeholder überprüfen, was im Sprint erreicht wurde und was sich im Umfeld verändert hat
 4. Alle Teilnehmer arbeiten daran, was als nächstes zu tun ist, ggf. Anpassung des Product Backlog
- ▶ **Timebox:** 4 h für 1-monatigen Sprint; bei kürzeren Sprints in der Regel kürzer
- ▶ **Teilnehmer:** Scrum Team plus wichtige Stakeholder



Zeitplan

12:15 – 13:30 MVP Präsentationen (Sprint Review)

12:15 – 12.30	Team 1	Persönliche Assistenz
12:30 – 12.45	Team 2	People Counter
12:45 – 13:00	Team 3	Hilfsorganisationen
13:00 – 13:15	Team 4	Simple Order
13:15 – 13:30	Team 5	Sozialomat/GPT

Präsentationen aller Teams aktiv begleiten:
Jeder soll mindestens ein „Element“ bei einem anderen Team identifizieren, das er für geeignet findet, um es im eigenen Projekt zu übernehmen

13:45 Pause



14:15 Sprint Retrospektive

14:45 Sprint Planning 2. Sprint

- Aufgabe 5

15.45 Ende

ORGANISATORISCHES

Termine

Termin	Inhalt	Anmerkungen
Montags, ab 17.04.2023 12:15 - 15:45 Uhr	Vorlesung	meistens Online; punktuell in Präsenz
05.04.2023 15:00 - 16:00 Uhr	Informationsveranstaltung	für Studierende
13.04.2023, (ganztägig)	Design Thinking Workshop	optionale Teilnahme beschränkte Teilnehmerzahl
14.04.2023, ab 14:00 Uhr	Pitch der Projektideen und Teambildung	
17.04.2023	1. Vorlesung (Project Design)	mit Projektauftraggebern
04.05.2023	Business Planning	Gastvortrag Referentin: Tanja Golly
22.05.2023	MVP	mit Auftraggebern
19.06.2023	MVP 2	mit Auftraggebern
17.07.2023	Projektiade	Öffentliche Abschlussveranstaltung mit Auftraggebern und Jury
18.07.2023 10:00 - 11:00 Uhr	Vorbereitung Klausuren	optionale Teilnahme
24.07.2023	Klausuren: 10:00 - 11:20: Klausur zur Vorlesung 16:00 - 17:00: Klausur HS-Zertifikat "Modernes PM"	Zuse HS, Präsenz

Rechtzeitige Anmeldung zur Klausur in WueStudy!

Stand: 10.05.2023

Vorlesungstermine: Online bzw. Präsenz

- ▶ 22. Mai 2023: Online
- ▶ **05. Juni 2023: Online**
- ▶ 12. Juni 2023: Präsenz
- ▶ 19. Juni 2023: Online – mit Auftraggebern (MVP 2)
- ▶ **26. Juni 2023: Online**
- ▶ 03. Juli 2023: Online
- ▶ 10. Juli 2023: Präsenz
- ▶ 17. Juli 2023: Präsenz (Projektiade) – mit geplanter Online-Beteiligung der Auftraggeber

Termine für Vorträge

Team	Name	Anzahl Mitglieder	24.04.	01.05.	08.05.	15.05.	22.05. MVP	29.05.	05.06.	12.06.	19.06. MVP2	27.06.	04.07.	11.07.	18.07.
1	Persönliche Assistenz	6	1				1		1		1		1		2
2	People-Counter	6			1		1			1	1		1		2
3	Hilfsorganisationen	6			1		1				1	1		1	2
4	Simple Order	7				1	1		1		1	1		1	2
5	Sozialomat/ GPT	6	1			1	1			1	1				2

Stand: 10.05.2023

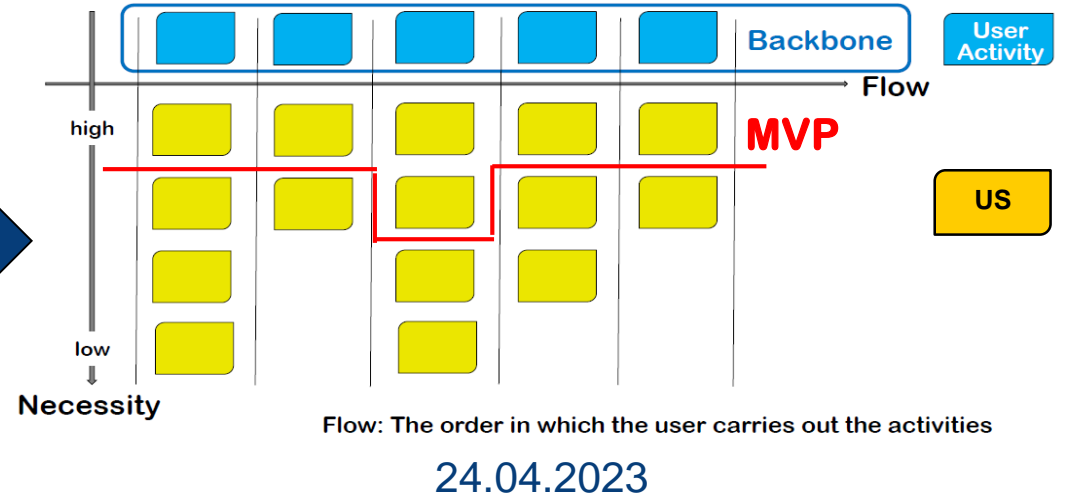
Jedes Team mit n Teammitgliedern hat n+1 Vorträge

Unser Weg zum MVP

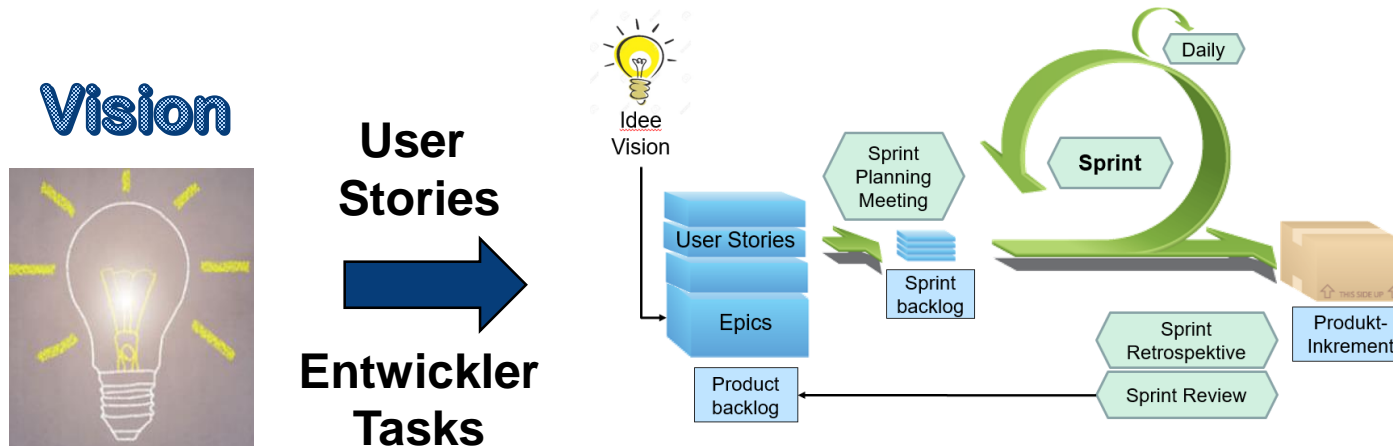


MVP Design (über LSU / Story Map)

Basic structure of a Story Map



MVP Umsetzung (mit Scrum)



08.05.2023: Sprint Planning

15.05.2023: Scrum 2

22.05.2023
MVP Präsentation
(Sprint Review)
Sprint Retrospektive

Workshop: Impediments (15.5.2023)

- ▶ Jedes Team identifiziert ein besonders wichtiges Impediment (Hindernis) der aktuellen Projektarbeit
- ▶ Product Owner schreibt dieses Impediment in den Chat: < Team#: > < Impediment >

- ▶ Dauer: 5 Minuten

- ▶ Ergebnisse
 - Verfügbarkeiten schwer abzugleichen → gemeinsamer JF-Termin sehr wichtig
 - Zeit/Absprache → gemeinsamer JF-Termin sehr wichtig
 - Rechtliche Hürden/ Kooperationsbereitschaft externer Seite → Gespräch mit Anwalt
 - Zuverlässiger Kontakt mit verantwortlichen Behörden → AG-Aufgabe (mit ihm besprechen)
 - Unklare Erwartungen von Auftraggeber → mit AG schnellstmöglich klären

Coffee
Break



SPRINT RETROSPEKTIVE

Chat Storm: „Rosinenpicken“

Was fanden Sie bei anderen Teams besonders gut und könnte für Ihr Projekt übernommen werden?

Ergebnisse

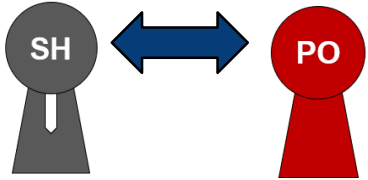
-

Scrum Prozess im Überblick

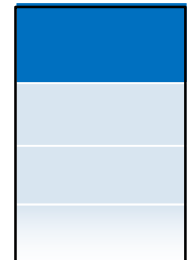


Vision

Produktziel

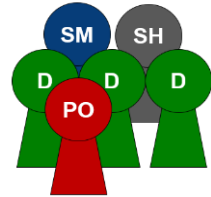


Stakeholder
(Kunde, AG)



Product
Backlog

Sprint



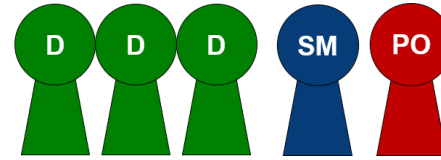
Why? Sprintziel

What?
Sprint Backlog

Definition of Done

How? Tasks
(Arbeitsplan)

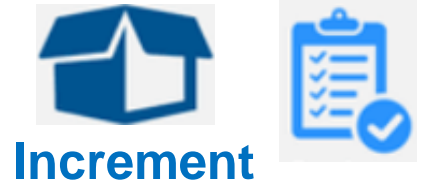
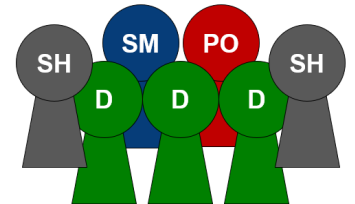
Sprint Planning



Daily

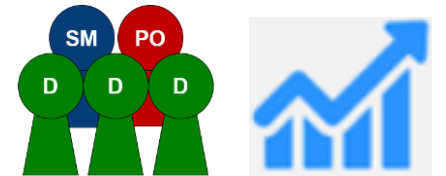
24 h

Entwicklungsarbeit



Increment

Sprint Review



Sprint
Retrospective

Sprint Retrospective: Wege zur Steigerung von Qualität und Effektivität planen

► Rückblick

- Scrum Team untersucht, wie der letzte Sprint in Bezug auf Personen, Interaktionen, Prozesse, Werkzeuge und seine DoD verlief
- Falsche Annahmen werden identifiziert und analysiert
- Scrum Team bespricht, was während des Sprints gut gelaufen ist, auf welche Probleme es gestoßen ist und wie diese Probleme gelöst wurden (oder auch nicht).

► Ausblick



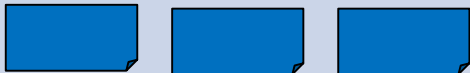
- Scrum-Team identifiziert die hilfreichsten Änderungen, um seine Effektivität zu verbessern
- Die wirkungsvollsten Verbesserungen werden so schnell wie möglich in Angriff genommen. Sie können sogar in das Sprint Backlog für den nächsten Sprint aufgenommen werden.

► **Timebox:** 3 h für 1-monatigen Sprint; bei kürzeren Sprints in der Regel kürzer

► **Teilnehmer:** Scrum Team



Die Sprint Retrospektive schließt den Sprint ab

Was hat gut funktioniert?	Was hat nicht funktioniert?	Aktionen
		

1. Jeder benennt 1-2 Punkte, die gut gelaufen sind
2. Jeder benennt 1-2 Punkte, die er für verbesserungswürdig hält
3. Besprechung dieser Punkte im Team – mit Clusterbildung und Priorisierung
4. Verbesserungsvorschläge für die in der 2. Spalte genannten und priorisierten Punkte finden und diese in die Aktionen-Spalte aufnehmen
5. Entscheidung treffen, welche besonders wichtigen Verbesserungsvorschläge – mindestens einer! – im nächsten Sprint umgesetzt werden sollen

Weitere Formate für Retrospektiven

- ▶ Wie führt man spannende Retrospektiven durch? → Verschiedene Formate verwenden!
- ▶ Retromat: weit über 100 verschiedene Formate für Retrospektiven
<https://retromat.org/blog/best-retrospective-for-beginners/>
<https://agilescrumgroup.de/retrospektive-formen-mit-beispielen-und-ideen/>
- ▶ Beispiele
Start – Stop – Continue


Start: Was soll künftig neu gemacht werden?
Stop: Was soll künftig unterlassen werden?
Continue: Was soll künftig fortgesetzt werden?

More of: Was soll verstärkt werden?
 Less of: Was soll reduziert werden?

Ich mochte – Ich wünsche mir



Template „Sprint Retrospektive“ auf Conceptboard

QUICK RETROSPECTIVE		TEAM:	DATE:
<p>What was good?</p> 	<p>What was bad?</p>		
<p>Ideas</p>	<p>Actions</p>		

Beispiel 1

QUICK RETROSPECTIVE		TEAM: #5 - Mach mit!	DATE: 30.05.2022
What was good? <ul style="list-style-type: none">Trello Board zur OrganisationKommunikation und AbstimmungMehr Meetings in KleingruppenFokus auf wichtigste User Storys	What was bad? <ul style="list-style-type: none">Einschätzung ArbeitsaufwandKeine Testmöglichkeiten in UmgebungEinteilung von irrelevanten User Tasks für MVP		
Ideas <ul style="list-style-type: none">Erstellung eines Click-Dummys (z.B. über Figma)User Tests durchführenInterviews über Anforderungen an die Website mit User:innen verschiedener Altersgruppen durchführen	Actions <ul style="list-style-type: none">Zugänge zum Testen bereitstellen lassenUnterstützung bei Umsetzung eines Clickdummys einholen		

Beispiel 2

Was war gut?

- Regelmäßige Absprache mit den Auftraggeber:innen
- Leichte und unkomplizierte Kommunikation mit den Auftraggeber:innen
- Regelmäßige JF
- Offenes Ansprechen von Problemen
- Arbeitsbereitschaft der Teammitglieder
- Aufteilung der verschiedenen User Stories und Aufgaben

Was war schlecht?

- Verantwortlichkeitsgefühl
- Klarheit der Aufträge
- (Teilweise) Fehlende Kommunikation zu Beginn des Projektes
- Teamarbeit bei Erstellung der Figma-Flows
- Zugang zu den Zielgruppen - Auszubildenden & Betriebe
- Krankheitsfälle im Team verzögerten den Projektfortschritt

Ideen

- **Mehrere kleine Treffen die Woche**
- **Expert:innen für verschiedene Themen festlegen**
- Einbringen der Diversität der Nutzer:innen
- Informationen von anderen Quellen einholen: Personen mit Beeinträchtigung

Übernommen von anderen Teams

Aktionen

- Interviews mit den Berufslehrer:innen/Ausbilder:innen
- Interviews mit den Auszubildenden führen
- Informationen von anderen Quellen einholen
- **Tasks in Kleingruppen aufteilen**

Workshop: Sprint Retrospektive

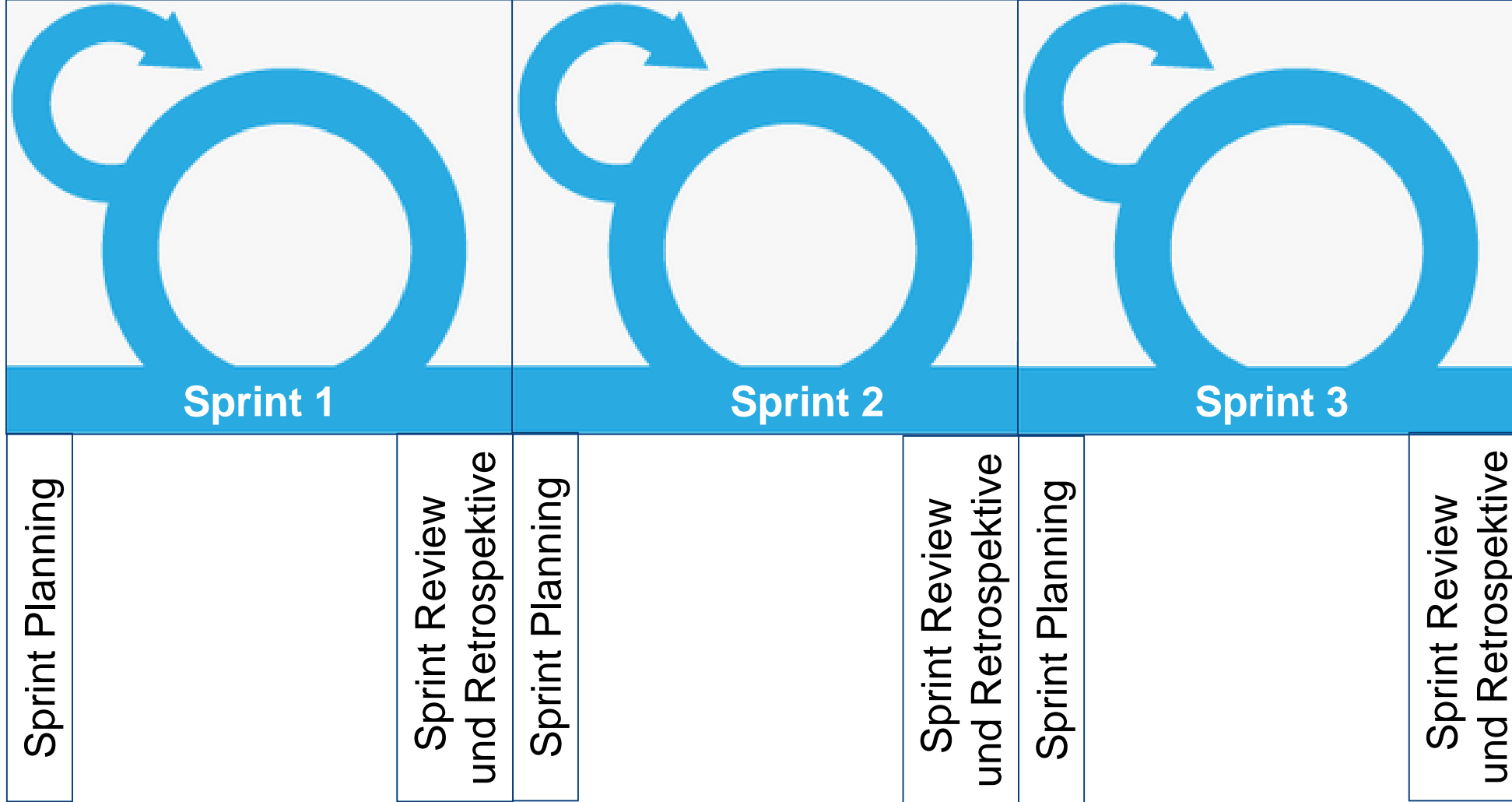
Führen Sie eine Sprint Retrospektive durch!

1. Besprechung der persönlichen Favoriten aus den MVP-Vorstellungen → Priorisierung
 - **Ergebnis**: mindestens ein Element aus den anderen MVP-Präsentationen übernehmen
2. Auswahl eines Formats für die Durchführung der Sprint Retrospektive
3. Sammlung von Punkten (+ -) zum vorangegangenen Sprint und von neuen Ideen
4. Bewertung durchführen
5. Entscheidung treffen, welche besonders wichtigen Verbesserungsvorschläge im nächsten Sprint umgesetzt werden sollen
 - **Ergebnis**: mindestens ein **Verbesserungsvorschlag** (max. 2) für den nächsten Sprint
6. **Velocity** des vorangegangenen Sprints berechnen
7. **DoD** für den nächsten Sprint erstellen

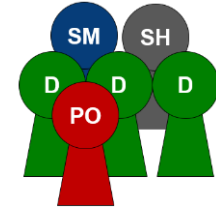
Dauer: 15 Minuten

SPRINT PLANNING 2

Sprints folgen direkt hintereinander



- 1. Warum ist dieser Sprint für die Stakeholder wertvoll?**
 - Product Owner macht einen Vorschlag
 - Scrum Team erarbeitet ein **Sprintziel**
 - 2. Was kann in diesem Sprint abgeschlossen werden?**
 - Aus dem Product Backlog wählen die Developer im Gespräch mit dem PO Einträge (US) aus, die in den aktuellen Sprint aufgenommen werden sollen.
 - Das Scrum Team kann diese Einträge verfeinern, um das Verständnis und das Vertrauen zu erhöhen.
 - 3. Wie wird die ausgewählte Arbeit erledigt?**
 - Zu jedem ausgewählten Product Backlog-Eintrag planen die Developer die notwendige Arbeit, um ein Increment zu erstellen
 - Die Product Backlog-Einträge werden in Entwickler-Tasks von max. 1 Tag zerlegt
- ▶ **Das Sprint-Backlog** besteht aus Sprintziel, ausgewählten Product Backlog-Einträgen und dem Umsetzungsplan
 - ▶ **Timebox:** 8 h für 1-monatigen Sprint; bei kürzeren Sprints in der Regel kürzer
 - ▶ **Teilnehmer:** Scrum Team, ggf. weitere Personen



Sprint Planning 2: Was ist zu tun?



Vorbereitungen

- **Feedback** des Auftraggebers – möglichst auch von Nutzern – zum MVP einholen und damit **Product Backlog aktualisieren**
- **Komplexität** der User Stories in **Story Points** schätzen, ggf. zu große US verfeinern
- **Priorität** der User Stories nach dem **MuSCoW Prinzip** festlegen
- **Akzeptanzkriterien** für die User Stories des 2. Sprints festlegen – sofern noch nicht geschehen

Sprint Planning 2

1. **Sprintziel 2** festlegen
2. **Sprint Backlog erstellen:** Auswahl der User Stories zur Erreichung des Sprintziels (Velocity des 1. Sprints berücksichtigen)
3. **Tasks** zur Erledigung der User Stories des 2. Sprints ermitteln und **neues Taskboard** anlegen

Ergänzende Aktivitäten

- **Impediment Backlog** für den 2. Sprint anlegen
- **Burndown Chart** für den 2. Sprint anlegen

Sprint Planning 2

1. Sprintziel 2 festlegen

SPRINTZIEL Hier wird das Sprintziel festgelegt. z.B. "Maßnahmen ergreifen, um die Produktqualität zu verbessern und die Kundenzufriedenheit zu steigern."	PRODUKTNAME Hier wird der Produktname eingetragen.
HERANGEHENSWEISE Hier wird die Herangehensweise festgelegt. z.B. "Die Aufgaben werden in kleinen Schritten bearbeitet und regelmäßig kommuniziert."	SPRINT Hier wird der SPRINT-Name eingetragen. z.B. "Sprint 2 - Entwicklung neuer Funktionen".
ÜBERPRÜFUNG Hier wird die Überprüfung festgelegt. z.B. "Am Ende des Sprints wird eine Retrospektive durchgeführt, um die Zusammenarbeit zu reflektieren und Verbesserungen zu erörtern."	

2. Sprint Backlog erstellen: Auswahl der User Stories zur Erreichung des Sprintziels (Velocity des 1. Sprints berücksichtigen)

3. Tasks zur Erledigung der User Stories des 2. Sprints ermitteln und **neues Taskboard** anlegen

The screenshot displays a Kanban board with four columns: 'User Stories', 'To Do', 'In Progress', and 'Done'. The 'User Stories' column contains five items, each with a progress bar and a title. The 'To Do' column contains three tasks, each with a title, a due date (30. Mai), and a status indicator. The 'In Progress' and 'Done' columns are currently empty, with a '+ Eine Karte hinzufügen' button at the top of each. The 'Done' column is labeled 'Done - Sprint 1'.

Workshop: Formulieren Sie ein Sprintziel für den 2. Sprints / Chat Storm






- ganzheitlich Informationen aufbereitet
- Webseite optimieren: mehr Inhalte ausformulieren, Jobbörsen anfragen, Vernetzungskarte anlegen und Recherche dazu
- Zugriff von Usern außerhalb des Projektes ist möglich
- Anlegen von Accounts mit Google/Apple-Login und Nutzermanagement für Restaurants (aktuell gibt es immer nur einen Admin pro Restaurant)
- Technische Implementierung des Formulars, Details ausarbeiten inhaltlich
- User*in kann gezielt nach Anforderungen für einzelne Sozialleistungen fragen
- Gezielte Leistungen/Bedingungen abfragen können
- Technische Implementierung des Figma's, Kriterien für Seriosität der Vereine recherchieren, Formular eventuell nochmals anpassen
- NGO Auswahlkriterien finden und Möglichkeit zur Verifizierung besprechen
- Mit Inhalten gefüllte Webseite, angepasstes Design und eine erste Version der Vernetzungskarte.
- Produkt in Testumgebung testen
- Einstellung erster Informationen auf die Website
- Neugedacht: Figma-Prototypen als konkretes nutzbares browser-online-Formular umsetzen
- ChatGPT in Chatbot mit einbinden
- Restaurantpartner finden
- vorhandene Inhalte aufbereiten und gut in Homepage einbetten
- Bedingungen zu Anträgen
- Formular auf Website
- Sensoren für andere Veranstaltungen hinzufügen können

Workshop: Sprintziel 2

Schreiben Sie Ihr **Sprintziel** in das Template und ergänzen Sie die anderen Felder

- ▶ **Produktname:** = Ihr Projektname
- ▶ **Sprint:** Sprint 2 vom 22.05. – 19.06.2023 (4 Wochen)
- ▶ **Herangehensweise**
- ▶ **Überprüfung**

Dauer: 10 Minuten

SPRINTZIEL Warum führen wir diesen Sprint durch? - z.B. Auslieferung eines Features, Optimierung, Adressierung eines Risikos, Validierung einer Annahme	 PRODUKTNAME Wie heißt das Produkt? 
	SPRINT  Sprintname oder Nummer des Sprints, ggfs. Von/Bis-Datum
HERANGEHENSWEISE Wie wollen wir das Sprintziel erreichen? Welche Artefakte werden erstellt? z.B. Click-Dummy, Produkt-Inkrement, Usability-Test, A/B-Test, User-Test (interne Stakeholder, Testkunden), etc. 	ÜBERPRÜFUNG  Wie überprüfen wir, ob wir das Sprintziel erreicht haben? z.B. Performance-Messungen, 3 von 5 Test-Usern haben den Workflow komplett durchlaufen, etc.

Beispiel

Sprint-Ziel für den 2. Sprint

SPRINTZIEL <small>Warum führen wir diesen Sprint durch? - z.B. Auslieferung eines Features, Optimierung, Adressierung eines Risikos, Validierung einer Annahme</small>		PRODUKTNAME <small>Wie heißt das Produkt?</small> Mach mit!	
<ul style="list-style-type: none"> - User Interface weiter optimieren - zusätzliche Features einfügen - Barrierefreiheit - Integration in analoge Prozesse 		SPRINT <small>Sprintname oder Nummer des Sprints, ggfs. Von/Bis-Datum</small>	
HERANGEHENSWEISE <small>Wie wollen wir das Sprintziel erreichen? Welche Artefakte werden erstellt? z.B. Click-Dummy, Produkt-Inkrement, Usability-Test, A/B-Test, User-Test (interne Stakeholder, Testkunden), etc.</small>		ÜBERPRÜFUNG <small>Wie überprüfen wir, ob wir das Sprintziel erreicht haben? z.B. Performance-Messungen, 3 von 5 Test-Usern haben den Workflow komplett durchlaufen, etc.</small>	
<ul style="list-style-type: none"> - Recherche Umsetzbarkeit der Features - Mock-Up erstellen zur Visualisierung - Koordination mit Auftraggeber zu Ausprägung der Features - Integration auf Website vorbereiten 		<ul style="list-style-type: none"> - Klare Feststellung einer verbesserten Website durch eine Testperson - Für alle Features sind Design Mock-Ups, Integration auf Website und Umsetzbarkeit definiert 	

Sprint Backlog und geplante Velocity

MUST HAVE

User Story #4: Projektbeiträge verfassen und suchen	5
User Story #9: Barrierefreiheit	13
User Story #10: Hybride Veranstaltungen	5
User Story #11: FAQ Sektion	5
Geplante Minimale Velocity	28

SHOULD HAVE

User Story #12: Feedback Kanal	13
User Story #14: Notification System mit Opt-In Option	20
Geplante Velocity	61

Sprint #2: Sprint Backlog nach MuSCow-Prinzip

User Story #4: Projektbeiträge verfassen und suchen <small>Als <u>Bürger:in</u> möchte ich einfach Projektbeiträge finden und mit ihnen interagieren können, um mitentscheiden und diskutieren zu können.</small>	5
User Story #9: Barrierefreiheit <small>Als <u>Bürger:in</u> möchte ich barrierefrei auf die Webseite zugreifen können, um mich in jeder Situation einfach und unabhängig von Beeinträchtigungen über die Projekte informieren zu können.</small>	13
User Story #10: Hybride Veranstaltungen <small>Als <u>Bürger:in</u> möchte ich Versammlungen per Stream verfolgen, sowie online bei diesen mit diskutieren und abstimmen können, um auch von zu Hause an den Versammlungen vollumfänglich teilnehmen zu können.</small>	5
User Story #11: FAQ Sektion <small>Als <u>Bürger:in</u> möchte ich erklärt bekommen, wie ich die Webseite und die Diskussionsplattform nutzen kann, um mich beteiligen zu können und einfach auf der Webseite zurecht finden kann.</small>	5
User Story #12: Feedback Kanal <small>Als <u>Bürger:in</u> möchte ich meine Meinung zur Webseite und Umsetzung der digitalen Bürgerbeteiligung teilen, um stetig zur Verbesserung der Webseite beizutragen, damit Bürgerbeteiligung möglichst einfach im digitalen Raum geschehen kann.</small>	13
User Story #14: Notification System mit Opt-In Option <small>Als <u>Bürger:in</u> möchte ich ein <u>Notification</u> System mit <u>Opt-in</u> Option haben, um die Möglichkeit zu haben, für ausgewählte Projekte eine Benachrichtigung zu neuen Projektergebnissen zu erhalten.</small>	20

User Tasks – Must Have

User Story #4: Projektbeiträge verfassen und suchen

User Story #4 Task #1 - User Surface <small>🕒 27. Jun. 🗨️ 1</small>	<ul style="list-style-type: none"> • Verständliche und einfache Gestaltung • Filter: Ort, Projektart etc. • Fehlertoleranz bei der Suche
User Story #4 Task #2 - Filter Möglichkeiten <small>🕒 27. Jun. 🗨️ 2</small>	
User Story #4 Task #3 Maske für Diskussionsbeitrag <small>🕒 27. Jun. 🗨️</small>	
User Story #4 Task #4 Verlinkung von Projekt zu Diskussionsbeitrag <small>🕒 27. Jun. 🗨️ 1</small>	

User Story #9: Barrierefreiheit

User Story #9 Task #1 - Button für leichte Sprache <small>🕒 27. Jun.</small>	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche nach Einbindung leichter Sprache • Einbindung Vorlesefunktion • Barrierefreiheit nicht nur bei Projektbeschreibungen ermöglichen, sondern auch im Termin-Kalender, FAQ etc.
User Story #9 Task #2 - Erklärung von Optionen in leichter Sprache	
User Story #9 Task #3 - Vorlesefunktionoption einfügen	
User Story #9 Task #4 - (Bei Terminkalender auf Barrierefreiheit achten (Rahmenbedingungen, Karten, Zusammenfassung von Veranstaltungen))	

AUFGABE 5

Aufgabe 5: Vorbereitungen

1. Prüfen Sie, ob Sie ein Element eines anderen Teams aus dem heutigen Sprint Review für Ihr Projekt adaptieren wollen
2. Führen Sie eine **Retrospektive** des 1. Sprints durch
Ergebnisse: Verbesserungsmaßnahme + DoD für 2. Sprint
3. Stellen Sie zeitnah Ihrem **Auftraggeber** sowie – falls möglich **potentiellen Anwendern** – Ihr MVP vor und holen Sie **Feedback** ein
4. Aktualisieren Sie Ihren **Product Backlog** – in Vorbereitung auf Sprint Planning 2
5. Führen Sie das **Sprint Planning 2 – Meeting** durch
6. Legen Sie für den Sprint 2 ein **Burndown Chart** und ein **Impediment Backlog** an

Aufgabe 5: Retrospektive, Backlog-Aktualisierung, Sprint Planning 2

Erstellen Sie eine Präsentation **Sprint2-Team_x.pptx** mit folgenden Inhalten:

- 1. Ergebnisse Retrospektive des 1. Sprints** (incl. Verbesserungsvorschlag und DoD für Sprint 2)
- 2. Aktualisiertes Product Backlog** – in Vorbereitung auf Sprint Planning 2
 - User Stories des Product Backlog sind nach dem **MuSCoW Prinzip** priorisiert
 - Komplexität der User Stories des Product Backlog sind in **Story Points** geschätzt
- 3. Ergebnisse Sprint Plannings 2**
 - Sprintziel 2
 - Sprint Backlog: User Stories zur Erreichung des Sprintziels (Velocity des 1. Sprints berücksichtigen!)
 - Akzeptanzkriterien für alle User Stories des Sprint Backlog – mindestens 2 AK pro US
 - Tasks zur Erledigung der User Stories des 2. Sprints
 - Taskboard für Sprint 2
- 4. Reflexion der Prozesse und Ergebnisse**

Upload auf WueCampus2 bis 03.06.2023 / 23:55: **Sprint2-Team_x.pptx**

Präsentation am 05.06.2023 durch die aktuellen Product Owner der **Teams 1 und 4**
(Dauer: max. 10 Minuten)

Aufgabe 5b: Projektbericht

Erstellen Sie Kapitel 3 des Projektberichtes!

Ihre Ergebnisse haben Vorrang

- vor (leeren) Templates und
- vor Beispielen aus den Vorlesungsfolien

3. Scrum (Sprint 1 und Sprint 2)

- Theorie
- Vorgehen im Projekt
- Produktvision, Product Backlog, priorisierte User Stories mit Akzeptanzkriterien
- Ergebnisse des 1. Sprints: Sprint Planning (Sprintziel, Taskboard, DoD), Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektive, Velocity, Feedback von Auftraggeber / Anwendern
- Ergebnisse des 2. Sprints: Sprint Planning (Sprintziel, Taskboard, DoD), Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektive, Velocity, Feedback von Auftraggeber / Anwendern
- Reflexion von Vorgehen und Ergebnissen

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....

1. Projektdesign mit dem Project Canvas..

2. Lean Startup und Story Mapping.....

3. Scrum (Sprint 1 und Sprint 2)

Upload auf WueCampus bis 24.06.2023 / 23:55: **PB-3-Team_x.docx**

Impediment Backlog

- ▶ Nützliches Artefakt – nicht im Scrum Guide
- ▶ **Impediment Backlog:**
Dynamische Liste der Hindernisse, die die Entwickler bei der Bearbeitung behindern und die von diesen nicht selbst aus dem Weg geräumt werden können
- ▶ **Beispiele**
 - Zu kleiner Raum
 - Backlog unvollständig
 - Fehlende Testumgebung

Impediment	Ersteller	Datum	Priorität	Status	verantwortlich
Zu kleiner Raum	SM	30.03.2023	mittel	erledigt	SM
Backlog unvollständig	SM	15.04.2023	hoch	in Arbeit	PO
Testumgebung fehlt	SM	15.05.2023	hoch	NEU	ADM

- ▶ Aufgabe des Scrum Masters: Dokumentation und Beseitigung der Impediments

Impediment Backlog: Beispiel

Impediment	Ersteller	Datum	Priorität	Status	Verantwortlicher
Backlog-Pflege unvollständig	CZ	01.05.2023	hoch	erledigt	Product Owner
Neue Hardware (Lautsprecher) benötigt	JF	08.05.2023	hoch	In Arbeit	SM
Fehlender Installer behindert User-Tests	AM	15.5.2023	schwach	Neu	SM

Workshop: Impediments

- ▶ Jedes Team identifiziert ein besonders wichtiges Impediment (Hindernis) der aktuellen Projektarbeit
- ▶ Product Owner schreibt dieses Impediment in den Chat: < Team#: > < Impediment >

- ▶ Dauer: 5 Minuten

- ▶ Ergebnisse
 - Verfügbarkeiten schwer abzugleichen → **gemeinsamer JF-Termin sehr wichtig**
 - Zeit/Absprache → **gemeinsamer JF-Termin sehr wichtig**
 - Rechtliche Hürden/ Kooperationsbereitschaft externer Seite → **Gespräch mit Anwalt**
 - Zuverlässiger Kontakt mit verantwortlichen Behörden → **AG-Aufgabe (mit ihm besprechen)**
 - Unklare Erwartungen von Auftraggeber → **mit AG schnellstmöglich klären**

Burndown Chart zur Visualisierung der „Offenen Arbeit“

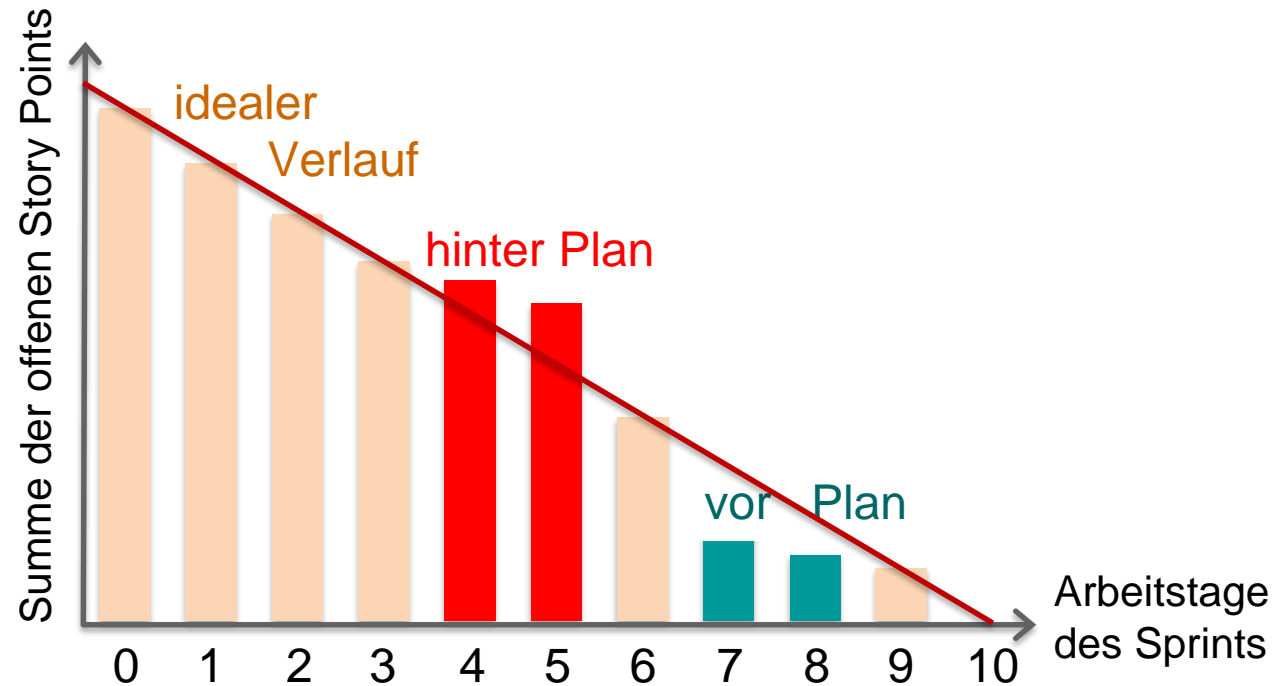
Die im Sprint noch zu erledigende Arbeit wird grafisch dargestellt – mit täglicher Aktualisierung

Aufbau

- x-Achse beschreibt Zeitverlauf (in Arbeitstagen)
- y-Achse die **noch zu erledigenden Story Points** (oder Anzahl Tasks oder Personen-Stunden)

Motivation

- Fortschritt wird transparent
- Erreichung des Sprint-Ziels wird abschätzbar



Anmerkung: Zu Beginn des Sprints verläuft die Kurve meistens erst einmal flach

Burndown Chart: Beispiel

Burndown Chart

