

# Scrum LEGO City



## Scrum – Die Historie:

Scrum wurde erstmals in einer Studie 1986 von Takeuchi und Nonaka im „Harvard Business Review“ veröffentlicht. In kleinen und über-greifenden Teams (Scrum -Formation im Rugby) werden optimale Ergebnisse erzielt. 1993 entwickelte Jeff Sutherland den Scrum Prozess in Anlehnung an die Theorien von Takeuchi und Nonaka. Ken Schwaber formalisierte den Prozess für die Software Industrie und veröffentlichte eine detaillierte Beschreibung: OOPSLA 1995.

(Schwaber, K., Scrum Development Process, in OOPSLA Business Object Design and Implementation Workshop, J. Sutherland, et al., Editors. 1997, Springer: London.).

## Scrum – Das Agile Framework

Scrum ist ein iterativer und inkrementeller Prozess für die Produktentwicklung und die Organisation von Teams. Aufgaben werden mit Hilfe des Scrum-Frameworks schneller und mit höherer Qualität erfüllt. Dies gelingt durch eine hohe Eigenmotivation, denn mit Scrum legt das Team selbst fest, welche Aufgaben auf welche Art und Weise erledigt werden. Kundenanforderungen werden iterative priorisiert und schnell realisiert.

## Training & Scrum in der Praxis

### Scrum erleben

Bei Scrum dreht sich alles um Teamwork, Respekt, Zusammenarbeit, Verstehen, Produktivität und vieles mehr. Das Scrum LEGO City Game bildet alle Aspekte von Scrum ab, um zu verstehen und zu erfahren, wie und warum Scrum funktioniert.

Das Scrum LEGO Game ist Teil unseres Scrum Trainings und kombiniert die erlernte Theorie mit der praktischen Anwendung.

### Warum mit LEGO spielen?

Nach vielen Jahren interaktiver Trainings wollten wir ein Training entwickeln, das nicht nur einzelne Aspekte von Scrum praktisch umsetzt, sondern Scrum als Gesamtes abbildet, denn Scrum ist eben mehr als nur die Summe aller Teile. Basierend auf unseren Erfahrungen und nützlichen Tipps aus dem Internet haben wir nun das Scrum LEGO City Game entwickelt.

### Am Ende steht das Produkt

Das Ziel jedes Projektes ist es ein Produkt herzustellen. Die interaktive Phasen unserer Trainings wie z. B. das Balls-Point Game, das Boss-Worker Game, das Impediment Game oder Dysfunctional Scrum Game (etc.) verdeutlichen zwar sehr gut worauf Scrum baut, beleuchten aber wie gesagt immer nur Teilaspekte. Mit Hilfe des Scrum LEGO City Games wird nun auch ein echtes Produkt, das in vorgegebener Zeit "online" gehen muss.

### Scrum als Ganzes

Beginnend mit der Product Vision, über die Priorisierung und Besprechung des Backlogs, das Sprint Planning Meeting, die Entwicklung bis hin zum Review Meeting und der Retrospektive - das Scrum LEGO City Game adressiert alle Scrum Rollen, Scrum Zeremonien und Scrum Prinzipien.

### Wollen Sie mehr wissen?

Das Scrum LEGO City Game ist Bestandteil unseres Scrum Training, in dem wir die Scrum Theorie mit interaktiven Inhalten kombinieren. Bitte kontaktieren Sie uns bezüglich Zeiten und Preise: [sales@agile42.com](mailto:sales@agile42.com)

**All trainings can be done in English or German.**

### Referenzen:

<http://www.agile42.com/cms/blog/2009/03/31/scrum-master-and-team-training-nokia-part-1/>

<http://www.agile42.com/cms/blog/2009/04/4/scrum-master-and-team-training-nokia-part-2/>

<http://www.agile42.com/cms/blog/2009/04/23/scrum-master-team-training-ericsson/>