Scaled Agile Zoo

Quellen und Hintergrund:

Das Spiel wurde von Mark Noneman und Don McGreal für eine Präsentation des Nexus Frameworks für skaliertes Scrum auf Scrum.org entworfen und soll die Schwierigkeiten der Zusammenarbeit von Mehreren Teams demonstrieren.
Eine Beschreibung findet man unter: http://tastycupcakes.org/2016/07/nexus-zoo-a-scaling-simulator/

Zahl der Teilnehmer:

Mindestens 3 Teams von 3 bis 9 Personen.

Dauer:

30 Minuten

Lernziele:

- Herausforderungen einer skalierten agilen Organisation kennenlernen
- Synchronisation zwischen den Teams erlernen
- Gemeinsam neue Rituale für die Zusammenarbeit entwickeln und ausprobieren
- Wird als Einleitung genutzt, um Ansätze zur Skalierung zu motivieren wie z.B. LeSS oder Nexus

Material:

- Mindestens 30-40 Blatt Papier in 5 oder mehr Farben
- Genügend Sharpies (Stifte mit runder weicher Malspitze) für alle Teilnehmer, es muss auch mindestens ein roter dabei sein
- Ein (Klarsicht-)Hefter in den die Seiten des Zoo-Führers eingeheftet werden können
- Ein Locher, um das Papier passend zu lochen
- Definition of Done und Non-Functional Requirements als Karten oder auf einem Flipchart vorbereitet
- Ein Product Backlog in Form von Anforderungskarten
- Tische für die Teams
- Eine Stellwand mit Brownpaper auf der der Backlog angehängt werden kann. Dazu eventuell Pins, Klebeband oder Bluetac verwenden. Auf der Stellwand können die Teams (wenn sie darauf kommen) ein Taskboard einrichten.
- Post-it für die Teilnehmer bereithalten, falls sie sich dazu entschließen, die Aufträge in Tasks zu zerlegen und das Taskboard benutzen.

Vorbereitung:

- Backlog Karten, DoD und NFC vorbereiten und an der Stellwand aufhängen.

Durchführung:

Ziel:

Die Teilnehmer sollen sich in Teams teilen und für einen Zoo einen schönen neuen Zoo-Führer entwickeln und dabei bestimmet Anforderungen einhalten.

Setup:

Den Teams wird das Ziel erläutert und der Backlog, die DoD und die NFC vorgestellt. Jeder Eintrag im Backlog repräsentiert eine Seite im zu erstellenden Zoo-Führer.

Planung:

Die Teams erhalten 4 Minuten, um sich zu synchronisieren und den Sprint zu planen. Jedes Team muss mindestens ein Backlog Item bearbeiten.

Sprint:

Die Teams erhalten 10 Minuten, um das Produkt-Inkrement zu liefern. Es muss die DoD und die NFC erfüllen.

Review:

Nach den 10 Minuten wird der Sprint gestoppt und der Moderator schreitet zum Review des Produkt-Inkrements.