

Druckanleitung

- Zu druckende Seiten: 2-113
- Seiten pro Blatt: 4
- Papier beidseitig bedrucken
- An kurzer Kante spiegeln
- Querformat
- Seitenanordnung: horizontal
- Seitenrand drucken (optional)



AGILE ROLES

www.bluprof.com/blu-agile

SUMMARY



Die Teilnehmer lernen spielerisch neue Rollen und deren Aufgaben im agilen Umfeld kennen



20-45
Minuten



2-6
Personen



Spielkarten
Tisch
Klebeband

Setup

1. Der Tisch wird mit Hilfe eines Klebebands in vier gleich große Bereiche geteilt
2. Auf jeden Bereich wird eine Rollenkarte, wie z.B. Product Owner gelegt (s. Rückseite)
3. Die Spieler platzieren sich um den Tisch
4. Die Spielkarten werden gleichmäßig auf alle Spieler verteilt

Ablauf

1. Der erste Spieler liest seine Karte laut vor und gibt einen Vorschlag, zu welcher Rolle die Aufgabe gehört
2. Die anderen Teilnehmer diskutieren die Richtigkeit des Vorschlags
3. Falls die Teilnehmer sich nicht einigen können, dreht man die Karte um und prüft die Lösung
4. Das Spiel endet, wenn alle Karten zugeordnet wurden

= PRODUCT OWNER

= SCRUM MASTER / AGILE COACH

Auflösung

= FÜHRUNGSKRAFT/
SERVANT LEADER

= DEVELOPER/TEAM

PRODUCT OWNER

SCRUM MASTER/ AGILE COACH

FÜHRUNGSKRAFT/ SERVANT LEADER

DEVELOPER (TEAM)

Definiert Abnahmekriterien

Vertritt die Kundenbedürfnisse

Verantwortet den
wirtschaftlichen Erfolg

Vereinbart die Länge der Iteration

Legt das Lieferdatum fest

Akzeptiert die Ergebnisse
oder lehnt sie ab

Definiert die Produkteigenschaften

Bestimmt den Produktumfang

Verfolgt den Fortschritt des
Produkts und macht ihn
transparent

Verantwortet das Produkt
gegenüber den Stakeholdern

Priorisiert die Einträge im
Backlog vor jeder Iteration

Erstellt die Produktvision

Begleitet den kulturellen Wandel

Nimmt nicht zwingend am
Daily Scrum Meeting teil

Moderiert i. d. R. die agilen Meetings

Stellt sicher, dass die agile
Methode eingehalten wird

Hilft anderen, Agilität
effektiv zu nutzen

Verfolgt den Fortschritt der
Arbeit und macht ihn
transparent

Schützt den Sprint der Developer

Entfernt Hindernisse (Impediments)

Stellt die Einhaltung von
Zeitfenstern sicher
(Timeboxing)

Coacht das Scrum Team

Coacht das Umfeld

Stellt sicher, dass die
Developer arbeiten können

Schließt Zielvereinbarungen
ab

Kümmert sich um
arbeitsrechtliche
Erfordernisse

Kümmert sich um
Mitarbeiter- und
Teamentwicklung

Agiert als dienende Führungspersönlichkeit

Schafft und schützt den
organisatorischen Rahmen

Fördert Empowerment

Schafft Vertrauen und gibt
Raum für Fehler

Fördert Raum für Innovationen

Begrüßt Veränderung

Motiviert und erkennt
Leistung an

Fördert kontinuierliche
Verbesserung

Bildet heterogene Teams

Entscheidet, wie viele
Anforderungen in einem
Sprint umgesetzt werden

Organisieret sich selbst

Besitzt alle Fähigkeiten, um
ein Produktinkrement zu
entwickeln

Führt das Produkt vor

Verantwortet die Lieferung
der zugesagten Backlog
Einträge

Lösungsverantwortung

Gibt nicht projektbezogene
Arbeit ab

Trägt die Verantwortung der
vereinbarten
Qualitätsstandards

Besteht aus 3-9 Menschen

Arbeitet Vollzeit im Projekt

Arbeitet an einem Ort
zusammen

Begrenzt die Einträge im Sprintbacklog

