

Filmanalyse

SCRUM-Projekt

18. Juni - Ende Juli 2018



In unserem Filmanalyseprojekt orientieren wir uns *lose* an der sogenannten SCRUM-Methode. Diese ist eingebettet in sogenanntes *agiles Arbeiten*. Das bedeutet eine bestimmte Form der Teamarbeit, die nicht auf Hierarchien beruht, sondern jeden einzelnen in seiner Arbeit würdigt. Alle für das SCRUM wichtigen Faktoren werden wir nicht umsetzen können, aber einige wichtige Punkte müsst ihr im Auge behalten, damit das Projekt nicht willkürlich wird.

Produkt

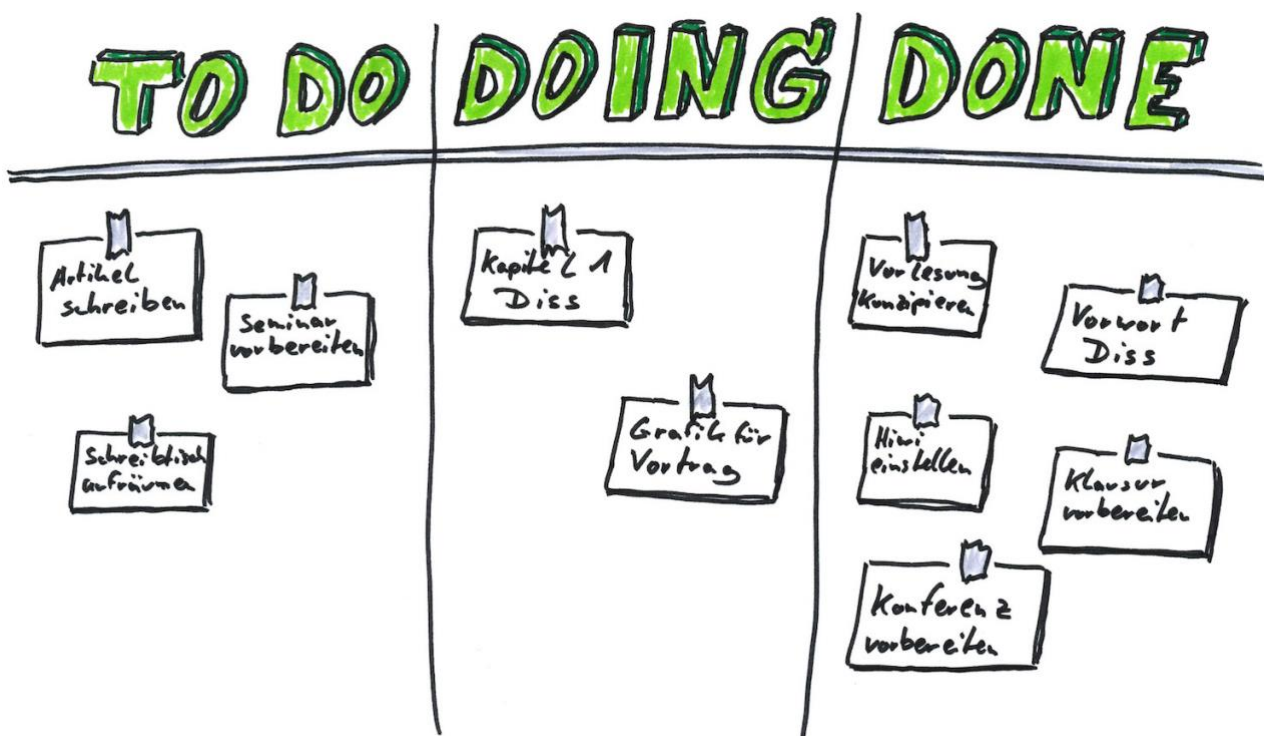
Es geht um ein Produkt, das am Ende des Projekts vorliegen muss. Anders als beim tatsächlichen SCRUM ist dieses nicht von einem Kunden, sondern von der Lehrperson vorgegeben. Das Produkt ist die Antwort auf eure Forschungsfrage, samt methodischem Vorgehen, Herausforderungen und Erkenntnissen. Es muss nicht seitenlang sein, aber verdeutlichen, dass ihr einer Forschungsfrage nachgegangen seid und diese bearbeitet habt.

Das Produkt könnte also eine Beschreibung der Fragestellung, eine Begründung derselben, das Vorgehen und die Analyse samt Screenshots von Bildern aus den ausgewählten Filmen sein, anhand denen man eure Analyse anschauen kann.

Das, was ich hier vorgegeben habe, ist in der oberen Beschreibung das sogenannten **Product Backlog**, also die kleineren Schritte, die man für die Erstellung des Produkts braucht.

Sprint Backlog

Eine weitere von euch durchzuführende Arbeit ist das sogenannte Sprint Backlog. Normalerweise ist ein Sprint ein kurzer Zeitraum von etwa einem Monat, in dem ein wichtiger Schritt in der Produktentwicklung geplant wird. Da ihr sowieso nicht mehr Zeit habt, plant ihr zunächst einen Sprint. Das bedeutet, dass ihr euch überlegt, was ihr machen wollt, welche Schritte dafür nötig sind und wann diese beendet sein müssen. Um dies zu überprüfen, könnt ihr die sogenannte KANBAN-Methode anwenden. Sie besteht darin, dass man die Arbeiten, die man macht, transparent macht.



Ob ihr dies online, beispielsweise mit dem Tool Padlet macht oder auf einem DIN-A3-Blatt ist euch überlassen. **Obligatorisch** ist allerdings, dass ihr euch zu Beginn jeder Stunde darüber austauscht, was und zu tun ist und wer was davon in Angriff nimmt.

Definition of Done (DoD)

Bevor ihr die verschiedenen Raster nutzen könnt, müsst ihr euch auf sogenannte Akzeptanzkriterien einigen. Das bedeutet, ihr klärt, wann etwas tatsächlich so *fertig* ist, dass ihr es in die Done-Säule setzen könnt. Das kann beispielsweise bedeuten, dass *alle* Teammitglieder mit dem Ergebnis zufrieden sind und keine Verbesserungsvorschläge gemacht werden.

Grundlagen

In den SCRUM-Teams gibt es nicht nur den Product-Owner, der für die Umsetzung des Produkts verantwortlich ist, sondern auch den SCRUM-Master, der dafür verantwortlich ist, dass das Team sich an die Vorgaben hält. Auf diesen verzichten wir hier bzw. nimmt die Lehrperson zunächst die Rolle des SCRUM-Masters ein.

Was allerdings im Gegensatz zu anderen SCRUM-Teams zu tun ist, ist das **Kennenlernen der Grundlagen**. Wenn dies getan ist, müsst ihr euch noch über einige Dinge klarwerden:

Wie und wo werden die Ergebnisse festgehalten?

Wie sorgt ihr dafür, dass alle an die Ergebnisse herankommen?

Wie sorgt ihr dafür, dass ihr im Zeitplan bleibt?

Wie sorgt ihr dafür, dass die KABAN-Wand aktuell bleibt?

Alles, was dann noch an Fragen da ist, kann vom Product Owner, also in dem Fall von der Lehrperson geklärt werden.

Denkt daran: Bei Projekten dieser Art hängt alles an den einzelnen Mitgliedern des Teams und an den Teams als Ganzes. Wird es ernst genommen, kann vieles entstehen.

Viel Erfolg!