# Agile MemoGame Development

Diese Veranstaltung wurde liebevoll erstellt von Stefan Leibelt & Franz Erdmannsdorffer.

© 2020 Alternanz Unternehmensberatung

www.agile-memogame.de
amgd@scrumtraining.digital

## Agenda

- Onboarding
- Impromtu Networking
- Agile Point Game
- Vorstellung Agile MemoGame Development
- Auftrag
- Kreativitätsübung
- Umsetzung mit Scrum - Beispiele

## Conceptboard Übungsplatz

Macht Euch mit der Navigation und den Funktionen des Conceptboards vertraut.

Erstelle ein Sticky und schreibe eine Nachricht hinein.

Zum Zoomen benutzt Du das Mausrad.

Während Du die Leertaste gedrückt hältst, kannst Du Dich mit der linken Maustaste in die gewünschte Richtung bewegen.

Klicke das Symbol oder Tastenkürzel "N", um ein Sticky zu erstellen. Du kannst direkt reinschreiben.

Durch Markieren und Ziehen der weißen Knotenpunkte, änderst Du die Größe.

Markiere das Sticky und ändere die Farbe bzw. Schrifteigenschaften.

Sticky duplizieren: Strg + D

## Impromtu Networking

Impromtu Networking hilft beim raschen Teilen von Herausforderungen sowie Erwartungen und bildet neue Verbindungen.

Stellt Euch kurz vor und beantwortet die zwei Fragen. Erstellt Stickies mit Euren Antworten.

Warum habt Ihr Euch für unseren Workshop entschieden?

Welche Erfahrungen habt Ihr mit digitalen Workshops?

## AMGD - Scrum spielerisch lernen, Produkte agil entwickeln.

Für Hochschulen und Unternehmen machen wir das Vorgehensmodell Scrum und die dahinterstehenden Werte sowie Prinzipien im digitalen Raum erlebbar. Anhand der Entwicklung eines Produktes, setzen die Teilnehmenden Scrum in einem Spiel um.

Agile Produktentwicklung und -mitarbeiten des dahinterstehenden „Mindset" ist in unserer Schnelllebigkeit, sich von Monat/Jahr zu Monat verändernden Kundenbedürfnissen und Wettbewerbern, nicht mehr wegzudenken. Das Spielmemorabel verbesserten mit agilen Methoden und Kreativität den Vorgehensmodell Scrum an interaktives Spiel-Setup.

### Kontakt

Alternanz GmbH
Steinerstraße 23
70372 Stuttgart

www.agile-memogame.de
amgd@scrumtraining.digital

## AMGD - Hochschulen

Für den Hochschulbereich bieten wir für alle Fachrichtungen geeignete Workshops mit folgenden Formaten und Inhalten an:

**AMGD Kompact (8 Stunden)**
- Simulation AMGD - Entwicklung eines Produkts für einen Endkunden mit Scrum

**AMGD Premium (16 bis 20 Stunden)**
- Agiles Kegeln - Agilität in Unternehmen
- Minigol - Meine agiler Zusammenarbeit
- Agile Produktion
- Agile Regattaboxen – agile Vorgehensweise
- Agile Produktion - Agilität in Unternehmen und Scrum
- Simulation AMGD - Entwicklung eines Produkts für einen Endkunden mit Scrum

**Individuell gestaltbares Wahlmodul mit bis zu 2,5 ECTS**
- Individuelle Anpassung der Workshopinhalte an unser AMGD-Premium und weiterer Schwerpunkten auf Agiles Projektmanagement

## AMGD - Methodik

Die Workshops werden Remote unter Einsatz eines Kollaborationstools (MeetZ/Conceptboard und Konferenztools Zoom o.ä.) durchgeführt.

Die Workshops finden ab 5 Teilnehmenden statt. Größengrenzen, ab 28 Teilnehmenden, sind auf Anfrage möglich.

### Scrum Master Zertifizierung

Auf Wunsch bieten wir die Teilnehmenden von AMGD-Premium und -Premium+ die Möglichkeit, am zweiten Tag ab the Professional Scrum Master (PSM I) Zertifizierung mit

### Lizenzen - Train the Trainer

Sie sind ein Workshop-Konzept interessant? Gern stellen wir gerne Lizenzen für den intensiven Einsatz zur Verfügung.

Die Workshop-Leitenden bereiten sich in einem Train the Trainer auf den Workshop vor. Wir stehen Ihnen als Ansprechpartner. Der Support im Hintergrund der Liveausführen übergeben.

## AMGD - Unternehmen

Für Unternehmen aller Branchen bieten wir folgende Workshops an:

**AMGD Professional (2 Tage oder 4 halbe Tage)**
- Agiles Kegeln - Agilität in Unternehmen
- Minigol - Meine agiler Zusammenarbeit
- Teambuilding
- Agile Produktion - agile Vorgehensweise
- Interaktive Theorie-Einführung in Scrum (Scrum Guide)
- Simulation AMGD - Entwicklung eines Produkts für einen Endkunden mit Scrum
- Simulation mit Teilnehmenden zum Einsatz von agilen Vorgehensmodellen im Unternehmen
- Simulation AMGD - Entwicklung eines Produkts für einen Endkunden mit Scrum

Agile MemoGame Development

## Agile Point Game - Gruppe 1

Ziel des Spiels ist es, in 2 Minuten so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Um einen Punkt zu erzielen, muss ein Sticky in der "Fertig" Spalte abgelegt werden.

3 Iterationen. Jede Iteration besteht aus:
2 Minuten, um miteinander zu reden. In dieser Zeit müsst Ihr vorhersagen, wie viele Punkte Ihr Eurer Meinung nach in 2 Minuten erzielen könnt.
2 Minuten, um zu Arbeiten

Alle "Arbeiten" müssen in der Spalte "In Arbeit" stattfinden. Die "Arbeit" besteht darin, Eure eigenen Initialen in Großbuchstaben auf dem Sticky einzugeben. Die Initialen dürfen nur durch ein Semikolon getrennt werden (außer nach dem letzten Initial).
Um ein Sticky nach "Fertig" verschieben zu können, müssen die Initialen aller Teammitglieder auf dem Sticky sichtbar sein.

Stickies werden als "Fehler" gezählt, wenn sie mehr als die erlaubten Initialzeichen und Semikolons enthalten.

### Ergebnisse

| Iteration | Vorhersage | Geschafft |
|---|---|---|
| 1 | 3 | 0 |
| 2 | 7 | 10/0 |
| 3 | 10 | 4 |

### Spielbrett

To Do | In Arbeit | Fertig

Richard Kolpanowski

## Agile MemoGame Development

Die Leitung des ZMS ist an uns herangetreten und hat einen spannenden Auftrag platziert:

Alle zwei Jahre findet das Europäische Planspielforum statt. Diese größte Planspieltagung wird vom Zentrum für Managementsimulationen (ZMS) der DHBW Stuttgart organisiert.

Das ZMS wünscht sich für diese Veranstaltung eine neue INNOVATIVE Version eines MemoGames, das die verschiedenen Stakeholder anspricht. Das MemoGame wird als Sonderedition produziert und als Give-Away verschenkt oder zu karitativen Zwecken vertrieben.

Durch den Einsatz agiler Methoden, Kommunikation, Kreativität und Teamgeist erhofft sich die DHBW eine neue Generation eines MemoGames, das Jung und Alt begeistert.

Sie führen das Projekt agil durch und berücksichtigen hierbei auch im jeweiligen Rahmen Zeit/Kosten/Qualität. Die Produktion und Vermarktung des Produktes runden den Auftrag ab.

Was bedeutet dies die nächsten ein bzw. zwei Tage? Durch gezielte theoretische Inputs zu agilen Instrumenten werden Sie in die Lage versetzt, dem Ziel des ZMS näher zu kommen.

Wir wünschen ihnen viel Erfolg!

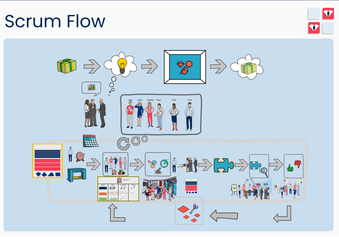
## Auftragsklärung AMGD

Eine saubere Auftragsklärung ist die Basis für eine erfolgreiche Projektdurchführung und um späteren Turbulenzen im Projekt vorzubeugen. Das Ergebnis, der Projektauftrag, ist Voraussetzung für den offiziellen Start eines jeden Projektes.

Welche Fragen muss der PO stellen, um relevante Informationen für den Projektstart zu erhalten?

Jeder erstellt ein Sticky mit einer Frage.

## Scrum Flow



## Produkt Vision

Lasst uns ein gemeinsames Bild entwickeln, warum das Produkt benötigt wird, für wen wir es entwickeln und wie das finale Produkt aussehen soll.

Produkt Vision → Produkt Strategie, Produkt Roadmap, Produkt Backlog, Produkt

## Product Vision Board

Das Product Vision Board hilft die Produktvision und -strategie zu beschreiben, zu visualisieren und zu validieren. Es erfasst die Zielgruppe, Benutzeranforderungen, wichtige Produktmerkmale und Geschäftsziele. Das Product Vision Board wird im Rahmen des Projektes kontinuierlich weiterentwickelt und ergänzt.

### Vision

Wofür wird das Produkt benötigt? Welchen positiven Nutzen hat es?

| Zielgruppe | Bedürfnisse | Produkt | Geschäftsziele |
|---|---|---|---|
| Welchen Markt adressiert das Produkt?<br>Wer ist der Kunde bzw. Nutzer? | Welches Problem löst das Produkt?<br>Welche Vorteile bietet es? | Was ist das Produkt?<br>Was zeichnet es aus?<br>Ist es realistisch das Produkt zu entwickeln? | Wie kommt das Produkt unserem Unternehmen zugute?<br>Was sind die Geschäftsziele? |

## Team 1

Name

## Persona - Team 1

Personas sind fiktive Nutzer der Zielgruppe mit Bedürfnissen, Fähigkeiten und Zielen. Sie vereinfachen Entscheidungen bei der Entwicklung nutzerfreundlicher Produkte und die richtigen Inhalte im Marketing zu erstellen.

20'

Entscheidet euch, für welche Zielgruppe Ihr ein MemoGame entwickeln wollt. Erstellt eine Persona die eure Zielgruppe repräsentiert.
Besprecht und befüllt die Vorlage mit den entsprechenden Eigenschaften der Persona.

Firma / Branche / Beruf | Bild | Ziel

Ziel: Was möchte mit dem Spiel erreicht werden?

Name / Alter / Familienstand

Kaufgrund: Erwartungen an ein Spiel?

Hobbies / Interessen

Lieblingsprodukte / -spiele

## Persona - Auftraggeberin

## World Cafe - Tisch 1

"Worldcafe" ist eine Workshopmethode, bei der die Teilnehmenden pragmatisch ihre Ideen zu einer Fragestellung teilen können. Aufgrund der breiten Einbindung der Beteiligten wird das gemeinsame Verständnis und die Akzeptanz gefördert.

14' + 10'

Schreibt je Themenstellung/Themengebiet ein Sticky. Gerne könnt Ihr Zeichnungen, Bilder oder Links hinzufügen, um die Ideen zu illustrieren.

**Fragestellung:**
Welche Themenstellungen/Themengebiete fallen Dir ein, die unsere Persona interessieren/begeistern könnte?

**Themengebiete/Form**

**Allgemeine Fragen**

## World Cafe - Tisch 2

"Worldcafe" ist eine Workshopmethode, bei der die Teilnehmenden pragmatisch ihre Ideen zu einer Fragestellung teilen können. Aufgrund der breiten Einbindung der Beteiligten wird das gemeinsame Verständnis und die Akzeptanz gefördert.

14' + 10'

Schreibt je Spielvariante, Spielmechanik oder Spielregel ein Sticky.
Gerne könnt Ihr Zeichnungen, Bilder oder Links hinzufügen, um die Ideen zu illustrieren.

**Fragestellung:**
Welche Spielvarianten/Spielmechaniken/Spielregeln machen unser MemoGame für die Persona spannend und attraktiv?

Spielvarianten: Bilder, Texte (Oberbegriff & ERklärung, gleichwertige Texte), Bilder und Texte, selber Texte ergänzen, 3D Gegenstände, mehrstufige Bereiche