

Media Transformation II – Social VR and Interactive Storytelling in Virtual Reality

03. Mai 2017 Agile Softwareentwicklung / SCRUM

Übung im Sommersemester 2017


Dr. Jan G. Wieners – Historisch-Kulturwissenschaftliche Informationsverarbeitung

Überblick 03.05.2017

- (Copyright)
- Agile Software-Entwicklung
- Scrum

S.C.R.U.M

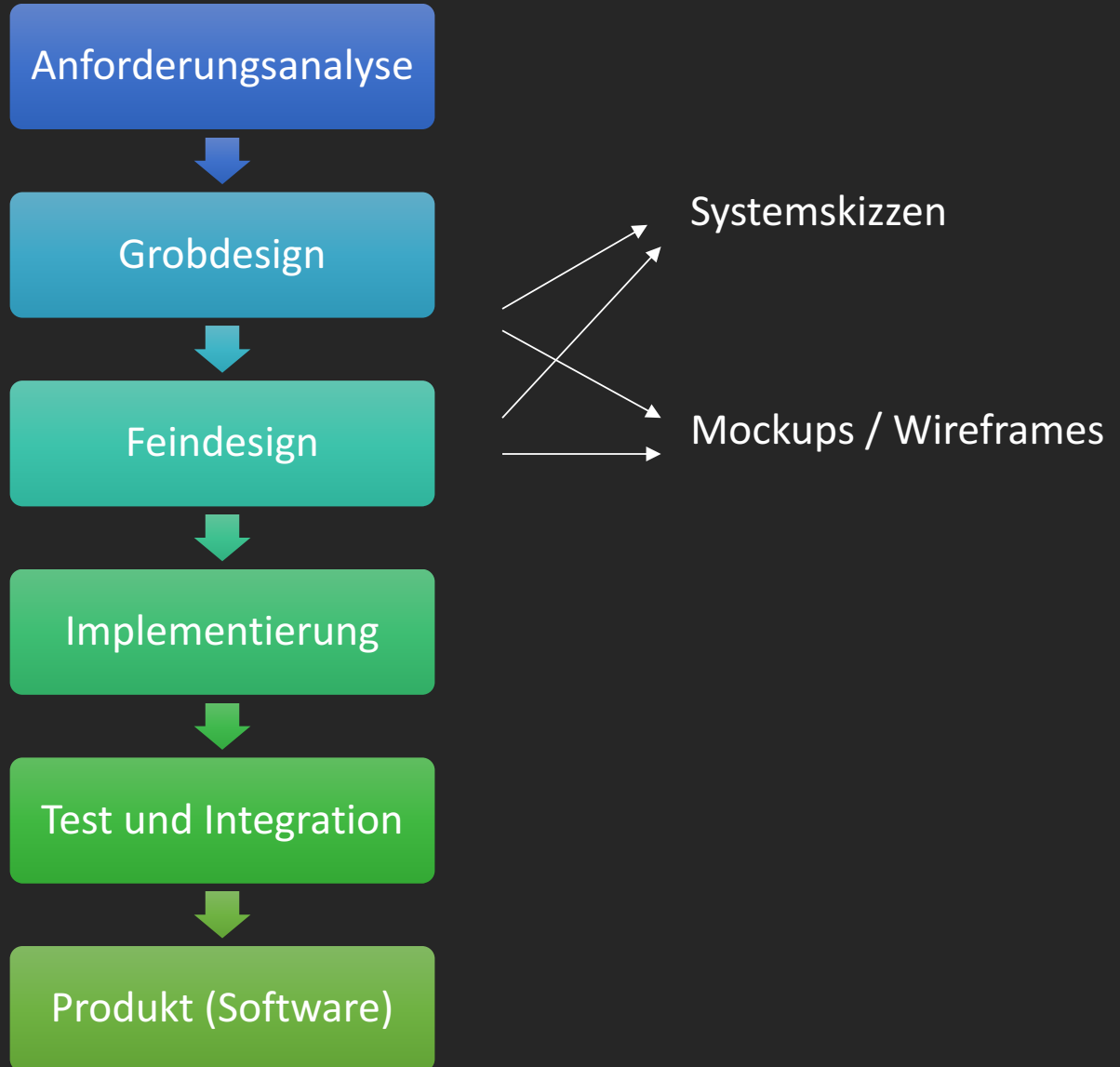
- Super
- Cool
- RocketScience
- User
- Management

A close-up shot of a man with short brown hair, eyes closed, and a slightly pained or stressed expression. He is wearing a white t-shirt. The background is dark, and numerous vertical streaks of light suggest it is raining heavily. The lighting is dramatic, highlighting his facial features.

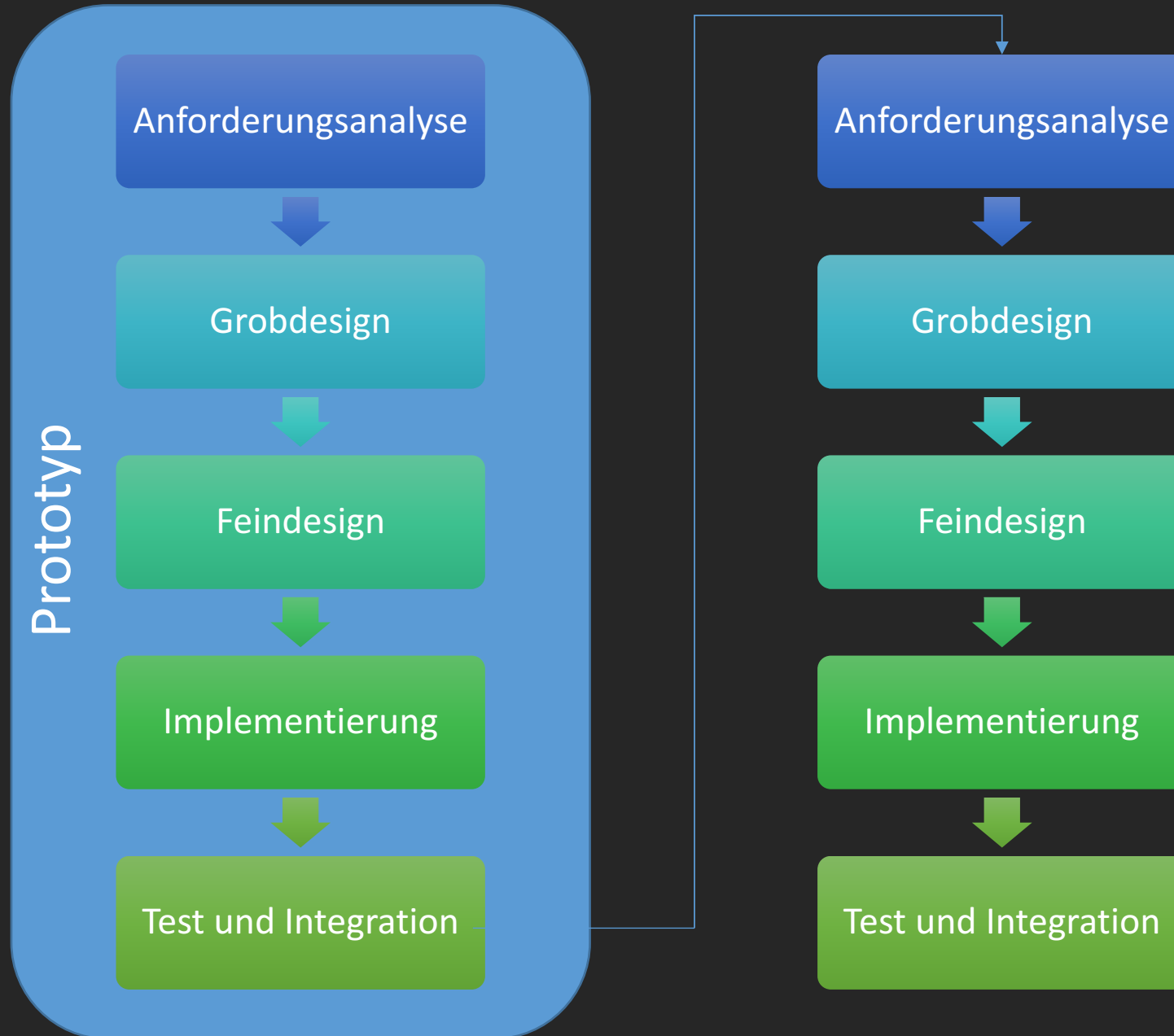
Oh Crap!

Vorgehensmodelle

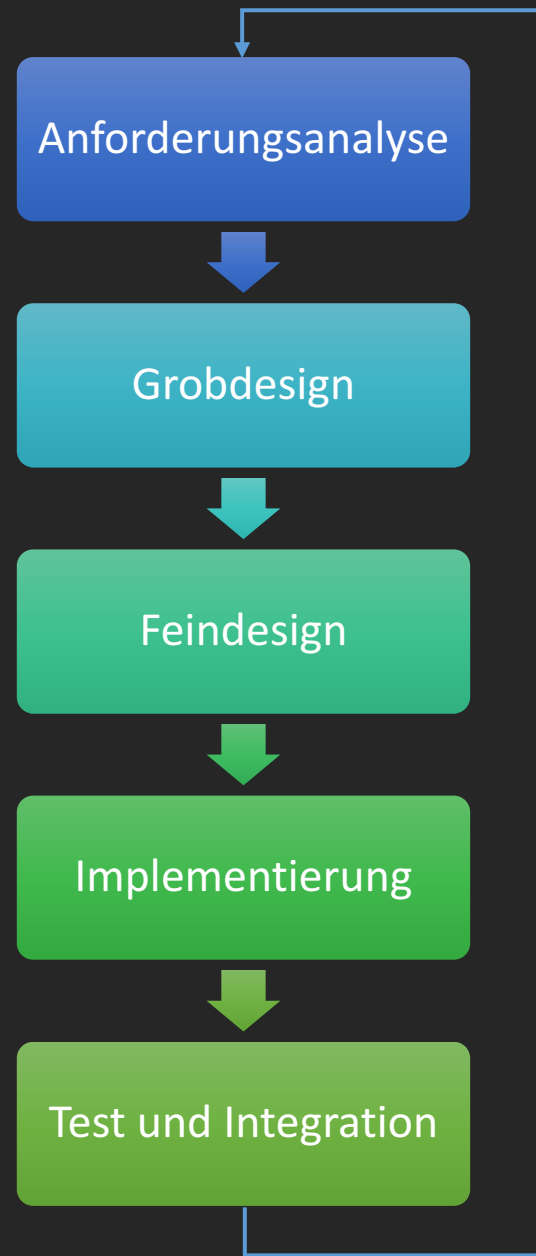
Wasserfallmodell

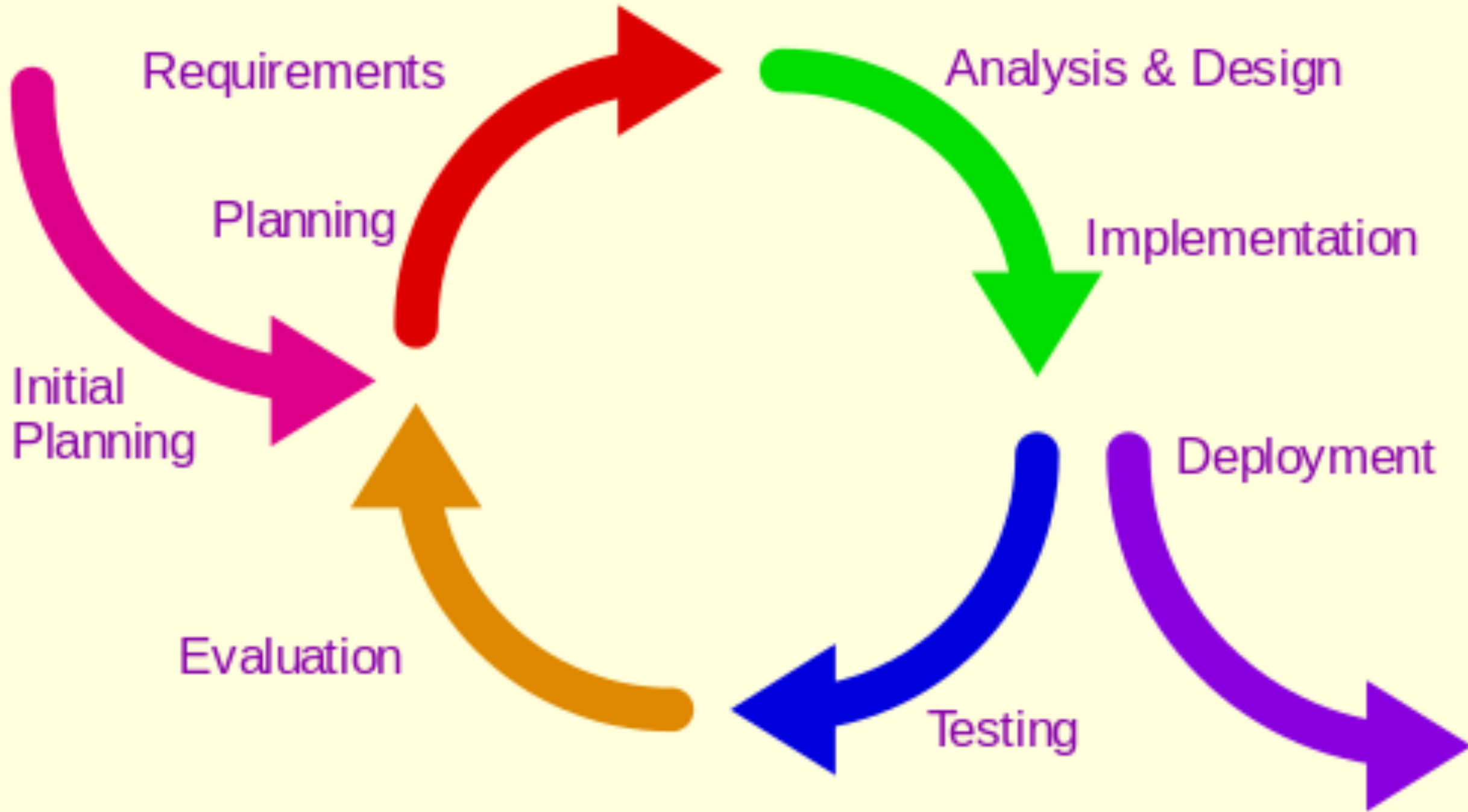


Prototypische Entwicklung



Iterative Entwicklung





Agile Entwicklung, Fokus

- „agil“
- „empirisch“
- „inkrementell“
- „iterativ“

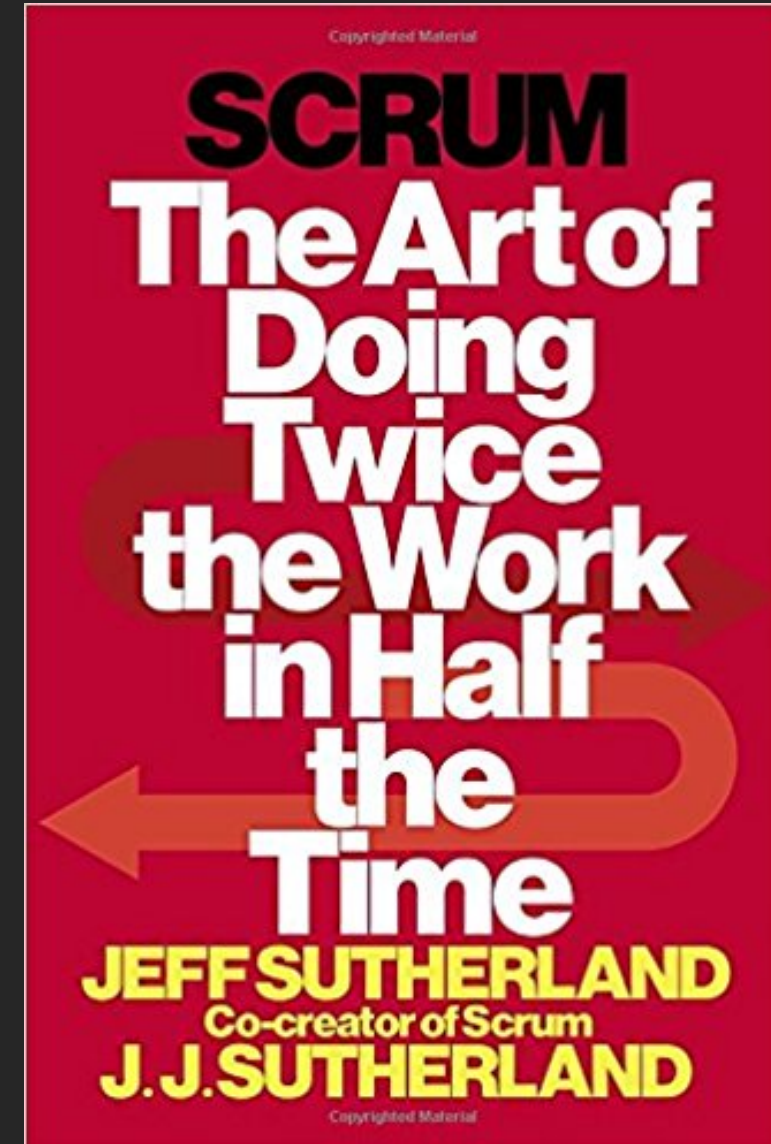
Agile Entwicklung, Fokus

- „agil“: flexibel auf Änderungen eingehen
- „empirisch“: Erfahrungen berücksichtigen und in den Entwicklungsprozess einbeziehen
- „inkrementell“: Stetige Verbesserung der Software
- „iterativ“: Arbeit in definierten Zeiträumen

1 Methodologie agilen Vorgehens: SCRUM

SCRUM

- “SCRUM“, Rugby, „Gedränge“
- Rollen
 - Scrum-interne Rollen
 - Product Owner
 - Dev-Team
 - Scrum Master
 - Externe Rollen (Stakeholder)
 - Kunden
 - Anwender
 - Management
- Sprint
 - Montag: Sprintstart
 - (Daily Scrum)
 - Freitag: Sprint Review + Sprint Retrospektive



Übungen für dieses Semester

- Sprints
 - Sprintstart: Was lässt sich innerhalb des Sprints (realistisch) leisten?
 - Sprint Review: Was wurde erreicht?
 - Sprint Retrospektive: Wie können wir noch produktiver arbeiten?
 - Scrum-Master sorgt dafür, dass es dem Team gut geht (Pizza? Craft-Beer?), analysiert die Teamdynamik und erhöht die Produktivität.
- Zu jedem Zeitpunkt existiert eine lauffähige Version der Anwendung.
- Versionierung: Änderungen lassen sich nachvollziehen, diskutieren und ggf. rückgängig machen.
- Backlogpflege: Verwendung eines Ticketsystems (z.B. „Redmine“, „Mantis“).
- Scrum-Master führt (agile) Entwicklungsmethoden ein, z.B. Testgetriebene Entwicklung, Refaktorisierung, Codereviews, Pair Programming, Mockups / Wireframes, User Stories / User Story Mapping, etc.

Übungen für diese Sitzung

- Berichten Sie Ihrem Scrum-Master, wie sie im vergangenen Semester gearbeitet haben (haben Sie bereits agile Methoden eingesetzt? Wenn ja: welche?). [~15 Min.]
- Überlegen Sie, wie Sie in diesem Semester produktiver arbeiten können. [~15 Min.]
- Stellen Sie Ihre Überlegungen im Plenum zur Diskussion [~15 Min.]

Aufgabe zur nächsten Woche

- Beginnen Sie – gemeinsam mit Ihrem Scrum-Master – Ihren ersten Sprint.
- Masterstudierende
 - Kommunikation mit BA-Team sicherstellen
 - Kommunikation mit anderen Scrum-Mastern

/