

Mehr als der Name Scrum – Was Agile von Rugby lernen kann?

XP days,

07.11.2019

Philipp Diebold

Geschäftsführer und Agile Coach
Bagilstein GmbH



 @p_diebold
#xdde19

 @bagilstein

Wer bin ich?

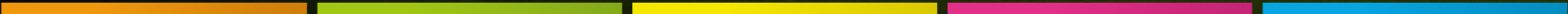


- #GenauMeinAgil-Macher
- Informatiker, M.Sc.
- ehem. Mitarbeiter & Projektleiter Fraunhofer IESE
 - Abteilung Process Engineering: Prozessverbesserung und Projektmgnt.
- Doktorand an der TU Kaiserslautern
 - Titel: „Prozessverbesserung durch gezielten Einsatz Agiler Praktiken“
- Certified Scrum Master
- Gründer & geschäftsführender Gesellschafter von Bagilstein



LAW 1 – The ground

„1. The playing surface must be safe.“





LAW 1 – The ground

„11. Teams must inform the referee of any objections bevor the match starts.“

LAW 1 – The ground

„12. The referee will attempt to resolve the issue [...].“



LAW 3 – Team

„12. It is a team’s responsibility to ensure that all front-row players and front-row replacements are suitable trained and experienced.“



LAW 5 – Time

„1. A match lasts no longer than 80 minutes, unless the match organiser has authorized the playing of extratime.“

An hourglass with blue sand is positioned in the center of the frame, resting on a bed of dark, smooth stones. The hourglass is made of dark wood and has a glass bulb in the middle. The sand is flowing from the top bulb to the bottom bulb. The background is a blurred landscape of more stones and some greenery under a dark sky.

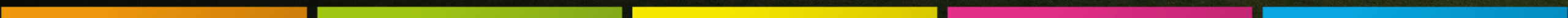
LAW 5 – Time

„10. The referee has the power to end or suspend the match at any time [...].“



LAW 8 – Scoring

„19. The kicking team must indicate their intension to kick for goal [...].“



LAW 8 – Scoring

„20. If the team indicates to the referee the intension to kick at goal, they must kick at goal.“

LAW 9 – Foul Play

„11. Players must not do anything that is reckless or dangerous to others.“



LAW 9 – Foul Play

„27. A player must not do anything that is against the spirit of good sportsmanship.“



LAW 9 – Foul Play

„28. Plays must respect the authority of the referee.“





LAW 12 – Kick-off and restart kicks

„Kick-offs are used to start each half of the match [...].“

LAW 15 – Ruck

„13. All players in a ruck must be caught in or bound to it [...].“



LAW 15 – Ruck

„19. The ruck ends when the ball becomes unplayable.“



LAW 16 – Maul

„3. Once formed, a maul must move towards a goal line.“





LAW 18 – Touch, quick throw and lineout

„32. When a ruck or maul forms at the mark of touch, a participating player may either (a) join the ruck or maul or (b) retire to the offside line [...].“



LAW 18 – Touch, quick throw and lineout

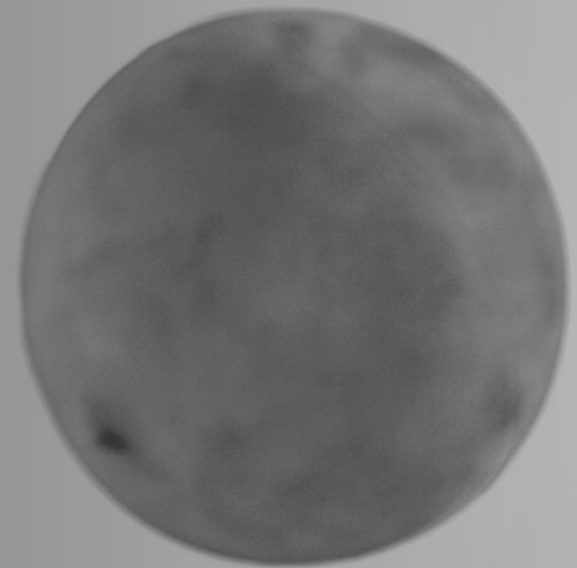
„34. Players not participating in the lineout must remain at least 10 meters from the mark of touch [...].“

LAW 19 – Scrum

„4. Teams must be ready to form the scrum within 30 seconds on the mark being made.“

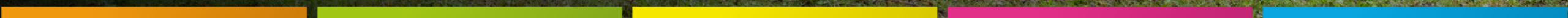
LAW 19 – Scrum

„16. The scrum begins when the ball leaves the hands of the scrum-half.“



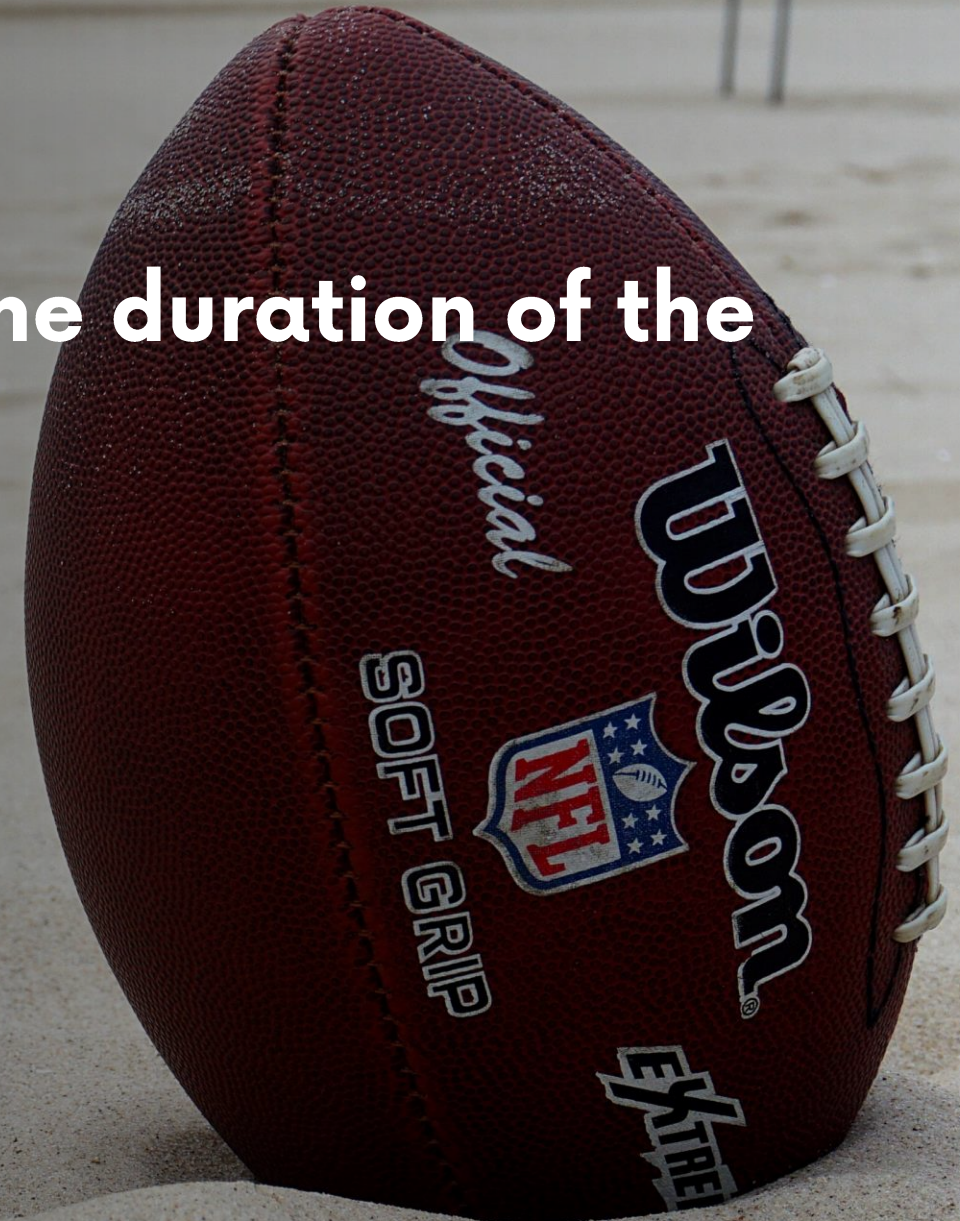
LAW 19 – Scrum

„25. If a scrum collapses or if a player in the scrum is lifted or is forced upwards out of the scrum, the referee must blow the whistle immediately so that the players stop pushing.“



LAW 19 – Scrum

„27. Players remain onside for the duration of the scrum.“



LAW 19 – Scrum

„34. [...] The referee will stop play and reset the scrum, if (b) the scrum collapses or breaks up before it was otherwise ended or (c) the scrum is wheeled through more than 90 degree.“

So erreichen Sie mich ...



Bagilstein
Genau mein Agil.

Philipp Diebold

+49 176-316 519 98

philipp.diebold@bagilstein.de

www.bagilstein.de

#1 Daily Stand|up

Ein täglich (zur gleichen Uhrzeit) stattfindendes Meeting des Teams mit einer fixen Dauer von maximal 15 Minuten. Das Team bespricht die Arbeitsergebnisse des letzten Tages, plant die heutigen Arbeiten und identifiziert Hindernisse an.

Vorteil:

- + Verbesserte Kommunikation
- + Fördert schnelle Entscheidungsfindung

#5 User Sto|ries

Eine spezielle Art der Spezifikation von Anforderungen. Sie sind umgangssprachlich formuliert, kurz gehalten und umfassen meist nicht mehr als zwei Sätze. Meist wird dabei eine Satzschablone wie „Als <Rolle> möchte ich <Ziel/> <Wunsch>, um <Nutzen>“ verwendet.

#3 De|fi|ni|tion of Rea|dy

Kriterienkatalog, der ein gemeinsames Verständnis dafür schafft, wie eine Anforderung oder Aufgabe beschrieben sein muss, so dass sie bearbeitet werden kann. Diese Kriterien gelten teamintern und können zur Unterscheidung zu Team unterscheiden.

Vorteil:

- + Gewährleistet Transparenz

#2 Re|tro|spek|ti|ve

Regelmäßig stattfindendes Meeting des Teams, bei dem es darum geht, aus der Vergangenheit zu lernen. Dazu erörtern und analysieren die Teilnehmer, was gut und was schlecht gelaufen ist, um so Maßnahmen zur Verbesserung zu definieren.

Vorteil:

- + Kontinuierliche Verbesserung
- + Stärkt Teamwork



Feedback



**Sie wollen
die Folien?**

Mail an:

folien@bagilstein.de