

Pressemitteilung vom 13.04.2023

Spielerisch das Management von Entwicklungsprojekten lernen

Studierende erlernen die Entwicklungsmethode Scrum – mit Computerspiel

Studierende der Bachelorstudiengänge Technische Betriebswirtschaft (TBW) und Industrial & Digital Management (I&DM) lernten die agile Projektmanagementmethode „Scrum“ ganz praktisch kennen. Die Methode hat das praktische Management von Softwareentwicklungsprojekten revolutioniert und ist inzwischen darüber hinaus eine allgemein angewendete Methode für agiles Projektmanagement.

Zunächst wurden Ende März am Campus Zweibrücken die theoretischen Grundlagen sowie die Grundregeln der Scrum-Methodik erläutert und erarbeitet. Hier wurden die Fragen beantwortet, welche Rollen es beim Anwenden von Scrum gibt und was die jeweiligen Aufgaben von beispielsweise Productowner, Scrum-Master und Entwicklungsteam sind. Sascha Vesquet von der Firma adesso SE führte die Studierenden am Campus Zweibrücken in einem Workshop insbesondere an den Ablauf einer Scrum-Arbeitsphase – ein sogenannter Sprint – mit allen typischen Elementen der Planung, Bearbeitung und Reflexion heran.

Eine Woche später fand dann in Saarbrücken in den Räumlichkeiten der adesso SE ein ganztägiger Workshop statt, bei dem mehrere Arbeitsphasen mit allen typischen methodischen Bestandteilen durchgeführt wurden. Hierzu teilten sich die 21 teilnehmenden Studierenden in vier Entwicklungsteams auf und besetzten innerhalb der Teams die Rollen des Productowners und des Scrum-Masters. Ein Auftraggeber erteilte den Entwicklungsteams von Sprint zu Sprint weitere Entwicklungsaufgaben. Der besondere Clou dabei war, dass die Teams ihre Aufgabe in der Computerspielumgebung Minecraft bearbeiteten. Manche Studierenden kannten die Software bereits, andere mussten sich erst einarbeiten – auch in realen Entwicklungsprojekten besitzen die Projektmitglieder unterschiedliche Kompetenzen und müssen gemeinsam lernen.

Bereits nach kurzer Zeit sind die Studierenden in ihrer Aufgabe aufgegangen und haben die Scrum-Methodik von Sprint zu Sprint konsequenter genutzt, um ihre Entwicklungsaufgaben in Minecraft noch schneller und mit höherer Qualität zu lösen. Der Spaß dabei führte dazu, dass viele Studierende zwischenzeitlich komplett vergaßen, dass es sich um eine Lehrveranstaltung handelte. Bei der abschließenden Retrospektive aller Teilnehmenden wurde zudem deutlich, wie groß die Lerneffekte waren, die hierbei erzielt werden konnten.

Der Workshop hat durch die freundliche Unterstützung der adesso SE mit dem bereitgestellten Setting die Thematik Scrum sehr anschaulich vermittelt und darüber hinaus den Studierenden wertvolle Einblicke in aktuelle Methoden der Softwareentwicklung vermittelt, die unabhängig vom Studiengang die individuellen Methodenkompetenzen erweitert haben.

Weitere Informationen im Internet:
Kompetenzzentrum OPINNOMETH: www.hs-kl.de/opinnometh/
Adesso SE: www.adesso.de

Beigefügtes Bildmaterial:

scrum_workshop1.jpg + scrum_workshop2.jpg: Die Studierenden beim Scrum-Workshop (Fotos: HSKL)

Ihr Ansprechpartner:

Prof. Dr.-Ing. Christian M. Thurnes +++ 0631-3724-5265 +++ Christian.Thurnes@hs-kl.de

V.i.S.d.P. Prof. Dr. Hans-Joachim Schmidt, Präsident der HS Kaiserslautern ++ Tel: 0631/3724-2100 ++ Mail: praesident@hs-kl.de

Red.: Pressestelle HS Kaiserslautern +++ Mail: presse@hs-kl.de

Tel. Pressestelle KL: 0631/3724-2525 +++ Tel. Pressestelle PS: 0631/3724-7081 +++ Tel. Pressestelle ZW: 0631/3724-5136