

Projektrollen

Product Owner

Der Product Owner ist das direkte Bindeglied zum Kunden. In einem Projekt übernimmt er folgende Aufgaben:

- Kundenmeetings für die Anforderungserfassung (Requirements Engineering)
- Erfassen und Pflege von Stories in Projektmanagement-Tools (z. B. GitHub, Jira oder Trello)
- Direkter Ansprechpartner für Kundenkontakte während des Projektes

Der Product Owner steht normalerweise nicht unbedingt im direkten Kontakt zum Entwicklerteam. Stattdessen koordiniert er die Anforderungsweitergabe über den Scrum Master. Dies kann aber von Projekt zu Projekt anders verlaufen.

Weitere Aufgaben des Product Owners sind in dieser Veranstaltung:

- Design festlegen und Assets suchen, beschaffen, erstellen und/oder generieren
- Beachten, ob die entstehende Anwendung eine gute Benutzbarkeit bietet (UX), begonnen bei Wireframes/Mockups
- Testen der Anwendung aus Benutzersicht (QA, Fehlerfälle ausprobieren, den DAU spielen)
- Übersicht über Lizenzen benutzter Drittanbieter-Libraries und Assets, insbesondere deren Kompatibilität (z.B. mit GPL)

Beispielsituationen

1. Der Kunde möchte neue Features anfragen und wendet sich an den PO. Dieser fragt den SM nach Kapazitäten.
2. Bei der Entwicklung ergeben sich Fragen zur Umsetzung, bspw. weil Anforderungen unklar sind. Die Entwickler fragen dann erst den PO, der bei weiterer Unklarheit den Kunden kontaktieren kann.
3. Der Kunde erwartet ein einheitliches Erscheinungsbild der Oberfläche (Farben, Ränder, Abstände, Icons, etc.). Der PO erarbeitet dieses in Mockups bzw. passt bestehende Wireframes und Mockups an. Die Umsetzung wird über den SM an die Entwickler delegiert.

Scrum Master

Der Scrum Master ist das direkte Bindeglied zum Entwicklerteam. In einem Projekt übernimmt er folgende Aufgaben:

- Erstellte Stories gerecht (nach Aufwand) und strategisch (nach Abhängigkeiten) auf das Entwicklerteam verteilen
- Fragen der Entwickler zu Implementierungsdetails beantworten
- Pull Requests mit fertigen Features/Bugfixes reviewen und mergen
- Die Teammoral mit Süßigkeiten und ausreichend Kaffee hochhalten

Der Scrum Master steht im direkten Kontakt mit dem Entwicklerteam und ist damit für dessen Koordinierung zuständig. Auftretende Fragen werden vom Scrum Master beantwortet oder zusammen mit dem Product Owner besprochen.

Weitere Aufgaben des Scrum Masters sind in dieser Veranstaltung:

- Überprüfung guter Programmierpraxis (Beim Code Review auf Code Style, Warnings, Duplikate achten)
- Entwicklerdokumentation pflegen (ReadMe, Changelogs, ggf. Wiki)

Beispielsituationen:

1. Am Ende des Release soll eine ausführbare Datei eingereicht werden. Der SM gibt einem Entwickler die Aufgabe, dies im Buildprozess umzusetzen (z.B. mit Gradle Shadow Plugin). Der Entwickler setzt dies um. Der SM erstellt die ausführbare Datei und lädt sie auf GitHub Releases hoch. Der PO sendet dem Kunden einen Link.
2. Während eines Sprints stellt sich heraus, dass eine Aufgabe stark unterschätzt wurde (z.B. Websocket). Der zugewiesene Entwickler kann seine weiteren Aufgaben nicht anfangen und andere Entwickler warten darauf, das Ergebnis der unterschätzten Aufgabe zu nutzen. Der SM reagiert, indem er die weiteren Aufgaben des Entwicklers umverteilt. Alternative: In besonderen Fällen kann auch ein anderer, erfahrener Entwickler die unterschätzte Aufgabe übernehmen.
3. Während der Entwicklung stellt sich heraus, dass ein Feature aufgrund der Serverfunktionalität nicht umsetzbar ist. Der Entwickler meldet dies dem SM. Der SM informiert den PO, dass die Mockups angepasst werden müssen. Der PO sendet diese mit einer Erklärung an den Kunden.

Gemeinsame Aufgaben

Während der Veranstaltung erstellt der SM mit dem PO zusammen Mockups, welche vom PO und einem Entwickler dem Kunden während eines Kundentreffens präsentiert werden. Der PO erhält die gewünschten Anpassungen und weiteren Anforderungen vom Kunden und leitet daraus die Stories ab, welche ebenfalls vom PO in ein Projektmanagement-Tool eingetragen werden. Anschließend führt der Scrum Master mit dem Entwicklerteam eine Aufwandsschätzung (Scrum Poker) und eine Aufgabenverteilung durch. Diese beiden Aktivitäten werden alle zwei Wochen zu Beginn eines neuen Sprints bzw. alle vier Wochen zu Beginn eines Releases wiederholt. Zum Ende eines Releases müssen der SM und PO eine Dokumentation und eine Präsentation erstellen und diese dem Kunden vorlegen bzw. vortragen.