

# Syllabus

## „Agilität“ mit Agile MemoGame Development „erleben“

Autoren: Franz Erdmannsdorffer und Dr. Stefan Leibelt

Version: V04.00 vom 13.03.2024

Ausgabedatum: Individuelles Datum auswählen

<b>Name</b>	„Agilität“ mit Agile MemoGame Development „erleben“		
<b>Kürzel</b>	AMGD	<b>ECTS-Punkte</b>	2
<b>Typ</b>	<i>Pflichtmodul, Wahlpflichtmodul oder Wahlmodul</i>		
<b>Verantwortliche/r</b>	<a href="#">Franz Erdmannsdorffer</a> & <a href="#">Dr. Stefan Leibelt</a>  AMGD Solutions GmbH Menterstraße 23, 81247 München Telefon: +49 163 6966790 Homepage: <a href="http://www.amgd-solutions.de">www.amgd-solutions.de</a> E-Mail: <a href="mailto:info@amgd-solutions.de">info@amgd-solutions.de</a>		
<b>Leitidee</b>	<p>Das Erlangen von Wissen ist eine aktive Form der Wissenskonstruktion, die vom Lernenden selbst gestaltet wird. Lernende nehmen neue Informationen nicht nur auf, sondern formen auf Grundlage dieser Informationen ihr eigenes, individuelles Bild der Realität. Dieses individuelle Verständnis hängt von ihrem Vorwissen, ihren persönlichen Überzeugungen und der aktuellen Lernumgebung ab. Daher ist Lernen keineswegs ein passiver Vorgang, bei dem Informationen einfach gespeichert werden, sondern ein aktiver Prozess, in dem Wissen aufgebaut wird.</p> <p>Die Rolle des Lehrenden besteht darin, die Lernenden durch angemessene Anleitung in ihrem persönlichen Lernprozess zu begleiten. Die Lernenden sollen eigenständig die Lerninhalte erkunden, sich mit ihnen auseinandersetzen und Verbindungen zwischen verschiedenen Konzepten herstellen.</p>		
<b>Inhaltliche Voraussetzungen</b>	<i>Keine</i>		
<b>Durchführung</b>	AMGD ist sowohl <b>remote</b> als auch in <b>Präsenz</b> verfügbar.		

<b>Technische Voraussetzungen remote</b>	Bitte verwenden Sie für den Workshop unbedingt <b>einen Desktop-PC oder ein Notebook. Handy oder Tablet reicht nicht aus(!)</b> . Zur Kommunikation benötigen Sie <b>eine Kamera, ein Mikrofon und ein Gerät zur Audioausgabe (Kopfhörer oder Lautsprecher)</b> .
<b>Voraussetzungen für Präsenz</b>	Für Workshops geeignete Räumlichkeiten – Flipcharts, Moderationstafeln, Beamer, Moderationskoffer
<b>Lernergebnisse</b>	<p>Agile Produktentwicklung und insbesondere das dahinterstehende „Mindset“ ist in unserer schnelllebigen, teils von disruptivem Wandel geprägten Zeit ein wesentliches Erfolgskriterium in Wirtschaft, Forschung und Lehre. Die Teilnehmenden entwickeln mit agilen Methoden und innerhalb des Vorgehensmodells Scrum ein innovatives Give-away. Die praktische Umsetzung innerhalb der Schulung versetzt die Teilnehmenden in die Lage sich besser an Schulungsinhalte zu erinnern, Inspirationen für die eigene Praxis zu kreieren und diese direkt umzusetzen.</p> <p><b>Fachkompetenz – Wissen</b> Die Teilnehmenden sind in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• traditionelles Projektmanagement und agile Produktentwicklung für den Einsatz in der Praxis zu bewerten.</li> <li>• sich an die vier Werte des agilen Manifests zu erinnern.</li> <li>• die Elemente des Vorgehensmodell Scrum zu beschreiben.</li> <li>• kennen neue Techniken für interaktive Workshops.</li> </ul> <p><b>Fachkompetenz – Fertigkeiten</b> Die Teilnehmenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• reflektieren ihr Verständnis von Agilität.</li> <li>• erschließen sich über die Auseinandersetzung mit den Scrum Werten, dass ihr Verständnis Bedeutung für ihre Arbeit hat.</li> <li>• entwickeln ein Produkt von der Idee bis zum Prototyp und Pitch beim Kunden.</li> <li>• entwickeln Ideen für den Einsatz von agilem Arbeiten in der eigenen Praxis.</li> <li>• sind in der Lage agile Praktiken und Scrum Events durchzuführen.</li> </ul> <p><b>Sozialkompetenz</b> Die Teilnehmenden erleben den Austausch in einem selbstorganisierten Team als Möglichkeit zum Perspektivwechsel und Bereicherung/Stärkung für sich selbst.</p> <p><b>Selbstkompetenz</b> Die Teilnehmenden schätzen das eigene Handeln kritisch ein und reflektieren ihre Haltung.</p>

<b>Leistungsnachweis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 100 % Anwesenheitspflicht zu sämtlichen Kontaktstunden</li> <li>• Erarbeitung und Durchführung einer Team-Retrospektive mit Präsentation der Ergebnisse</li> <li>• Gruppenarbeit zur Vertiefung des agilen Manifests sowie des Vorgehensmodell Scrum mit Präsentation der Ergebnisse</li> </ul>
<b>Optionale Zertifizierung</b>	<p>Die Teilnehmenden können anschließend die Professional Scrum Master I (PSM I) sowie die Professional Scrum Product Owner I (PSPO I) Zertifizierung nach <a href="https://www.scrum.org">scrum.org</a> ablegen.</p>
<b>Unterrichtssprache</b>	<p>Kurssprache: Deutsch; Literatur und optionale Prüfung: Englisch</p>
<b>Inhalte</b>	<p><b>Centering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ankommen im digitalen Raum</li> <li>• Einführung digitales Whiteboard</li> <li>• Vorstellung der Teilnehmenden</li> </ul> <p><b>Interaktive Theorievermittlung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iterationsübung (Inspizieren, Adaptieren)</li> <li>• Was ist ein Projekt?</li> <li>• Abgrenzung traditionelles Projektmanagement und agile Produktentwicklung</li> <li>• Agiles Manifest, Empirie und agile Werte</li> <li>• Der Scrum Flow</li> <li>• Rollen und Verantwortlichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Product Owner, Scrum Master, Developer</li> </ul> </li> <li>• Rituale und Artefakte</li> </ul> <p><b>Simulation – Agile MemoGame Development</b></p> <p>Die Teilnehmenden entwickeln ein Produkt – Von der Idee bis zur Vorstellung des Konzeptes mit einem Prototyp beim Kunden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auftragsklärung</li> <li>• Visionsarbeit</li> <li>• Erstellen einer Persona</li> <li>• Produktideen entwickeln</li> <li>• Umsetzung mittels Scrum</li> <li>• Pitch beim Auftraggeber</li> </ul> <p><b>Vorbereitung auf die PSM I und PSPO I – Zertifizierung</b></p> <p>Die Teilnehmenden reflektieren und vertiefen das Gelernte aus Präsenz und Selbststudium.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mythos Agilität – Die 6 Ebenen der Agilität in Unternehmen</li> <li>• Vertiefung Scrum Flow &amp; Product Backlog</li> <li>• Schätzen</li> </ul> <p>Durchführung und Auswertung von Übungen</p>

<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaktive Übungen zur Vermittlung von Konzepten</li> <li>• Austausch in Kleingruppen</li> <li>• Liberating Structures</li> <li>• Erarbeitung von Inhalten anhand Videos</li> <li>• Debriefing von Übungen</li> <li>• AMGD Simulation – von der Idee zum Produkt</li> <li>• Selbstreflexion</li> <li>• Vorstellung/Präsentation von Ergebnissen</li> <li>• Blended Learning mit Moodle zur Prüfungsvorbereitung</li> <li>• Literaturstudium</li> </ul>
<b>Struktur</b>	<p><b>Das Workshopkonzept ist auf bis zu 24 Studierende ausgelegt.</b></p> <p>Aufteilung Stunden (ECTS x 30 Stunden):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 Stunden Kontaktunterricht</li> <li>• 30 Stunden Selbststudium bzw. selbstorganisierte Gruppenarbeit</li> <li>• Für weitere Details siehe Anlage 1.</li> </ul>
<b>Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Takeuchi (1986) <i>The new new product development game.</i></li> <li>• Schmidt &amp; Paetzold (2016) Agilität als Alternative zu traditionellen Standards in der Entwicklung physischer Produkte: Chancen und Herausforderungen.</li> <li>• Official Scrum Guide 2020 (English) – <a href="https://www.scrum.org">Scrum.org</a></li> <li>• Scrum – A Pocket Guide – 3<sup>rd</sup> Gunther Verheyen 2021</li> <li>• Scrum Master Learning Path – <a href="https://www.scrum.org">Scrum.org</a></li> <li>• Agile Retrospectives - Making Good Teams Great – Esther Derby</li> <li>• Dokumentation des Workshops</li> </ul>