

# Die Minecraft Challenge

## Scrum vs. PMI

Ein (Projekt-)Managementvergleich

@bjornradon

# Hintergrund



Agil



...oder lieber klassisch

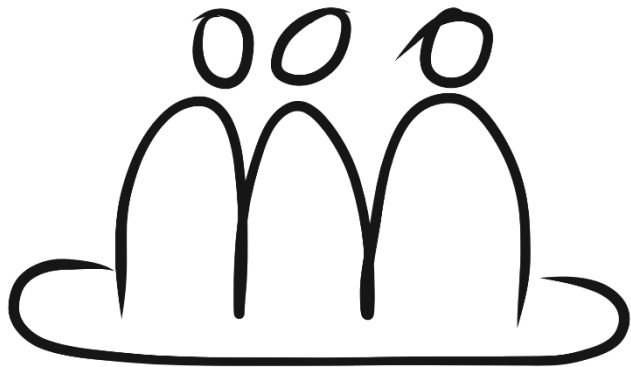


Was ist besser – für mein Projekt?

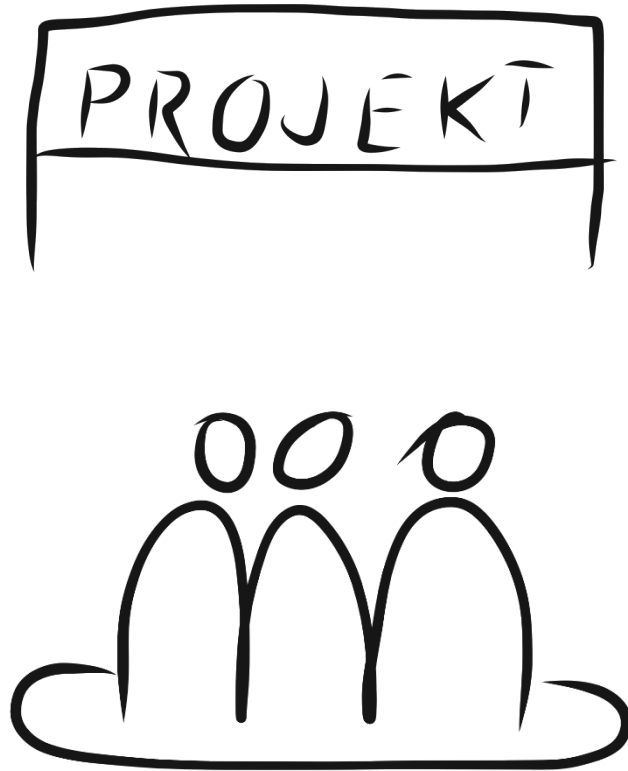


Was ist besser – für mein Projekt?

PROJEKT

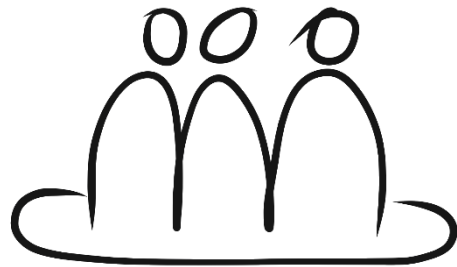


Was ist besser – für mein Projekt?

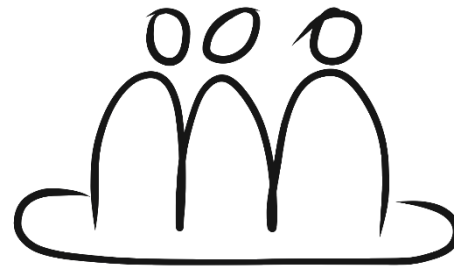


Wie kann ich wissen was besser ist?

PROJEKT



PROJEKT'



Aber wie das Lernen berücksichtigen?



Alternativer Ansatz

PROJEKT





# Setup

# Machen wir ein Experiment!

**HNU** HOCHSCHULE NEU-ULM  
UNIVERSITY  
OF APPLIED SCIENCES



Prof. Dr. Oliver Griebel

**diva<sup>e</sup>**  
Digital Value Enterprise



Björn Radon

IT-Projektmanagement - Master of Advanced Management, HNU



# Auftrag

**Sehr geehrte Damen und Herren,**

**im Auftrag des Funds erwarten wir Ihre erste Angebotspräsentation für die KW16.**

**Dabei geht es (noch) nicht um Details in der Umsetzung, sondern vielmehr um Ihre Ideen, Ihre Kreativität und Ihr Gesamtkonzept - aber auch um Ihre Wirtschaftlichkeitsbetrachtung sowie das betriebswirtschaftliche Modell.**

**Zeigen Sie, dass Sie mit einem realistischen Budget und einem ausgereiften Konzept in der Lage sind, die Anforderungen des Funds zu erfüllen.**

**Wichtig dabei sind (u.a.):**

**Parkmotto, Gesamtkonzept, Erfolgsfaktoren, Betriebsmodell, Umsetzungsplanung, Next steps.**

**Damit Ihr Angebot möglichst gut mit den Vorstellungen des Funds korrespondiert, senden wir Ihnen anbei eine Liste der wichtigsten Anforderungen, die wir bisher gesammelt haben und die Sie bitte berücksichtigen sollten:**

# Anforderungen

## ***Attraktionen:***

- **Geisterbahn**
- **Karussell**
- **Irrgarten/Labyrinth**
- **Wasserbahn**
- **Achterbahn**
- **Kinderkarussell**
- **Bootsparcours**
- **Themen-Museum**
- **Show-Bühne/-Theater**

## ***Verwaltung/Sonstiges:***

- **Großes Eingangsportal mit Park-Logo**
- **Service-Restaurant**
- **Selbstbedienungs-/Fastfood-Restaurant**
- **Souvenir- und Andenkenshop**
- **Hotel/Übernachtungsmöglichkeiten**
- **Für Rückfragen stehe ich gerne zur Verfügung.**

# Setup Team Agil



<b>Budget &amp; Rechnungen</b>	M. Kloß
<b>Kundenservice</b>	N. Kania (Scrum Master)
<b>IT-Verantwortlicher</b>	N. Kania (Scrum Master)
<b>Product Backlog</b>	D. Friedrich
<b>Ressourcen/Materialien</b>	D. Friedrich, N.Kania
<b>Architektur/Konzeption</b>	R. Robertson
<b>Bauleitung</b>	R. Robertson

# Setup Team PMI



**Niklas Kiechle**  
Qualitätsmanager  
→ Prozess- und  
Produktoptimierung



**Susanne Ziesel**  
Business  
→ Geschäftsmodell,  
Business Plan, Konzept



**Karin Hirsch**  
Operative Projektmanagerin  
→ interne Koordination und Umsetzung



**Dirk Pantaenius**  
Controller  
→ Angebot und Budgetierung



**Rebecca Bregant**  
Strategische Projektleiterin  
→ Planung, Organisation, Key Accounting



# Erste Ergebnisse

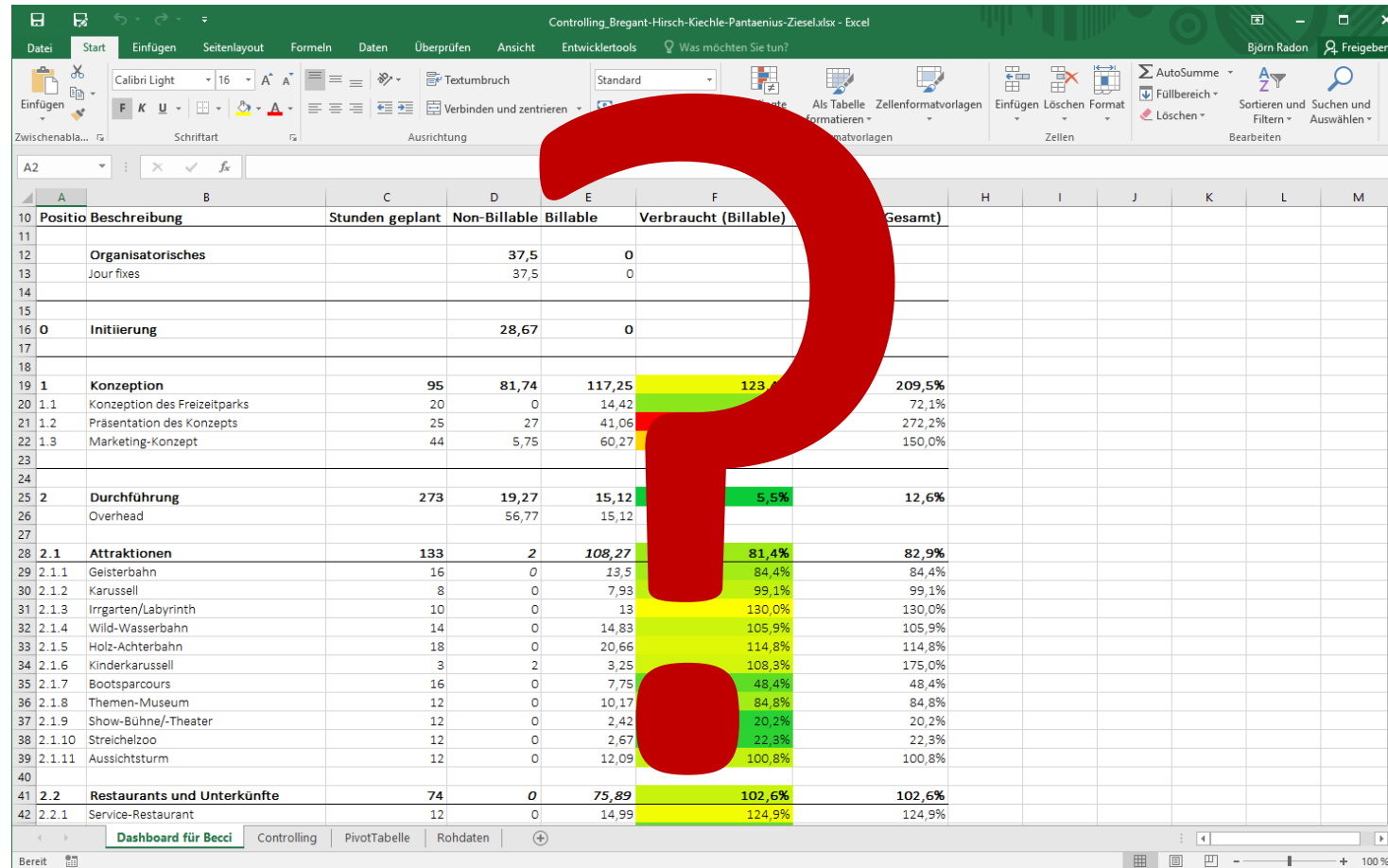
- [Vertrag Team Agil](#)
- [Angebotspräsentation Team PMI](#)



# Erkenntnisse

A screenshot from the game Minecraft showing a custom-built world. In the center, there is a large, multi-tiered structure made of red bricks with a yellow roof. To its right stands a massive white duck, constructed from white blocks, with a yellow beak and black eyes. The surrounding landscape is a mix of green grass, brown dirt, and various trees. In the background, there are rolling hills and a blue sky with white, blocky clouds. A stone path leads through the scene, and several fenced-in areas are visible, suggesting a farm or a village. The overall aesthetic is pixelated and blocky, characteristic of the game.

# Budget in Team Agil



The screenshot shows an Excel spreadsheet with a budget table. A large red question mark is overlaid on the table, indicating a question or uncertainty about the data. The table has columns for 'Positio Beschreibung', 'Stunden geplant', 'Non-Billable', 'Billable', 'Verbraucht (Billable)', and 'Gesamt'. The data is organized into sections: 'Organisatorisches', 'Initiierung', 'Konzeption', 'Durchführung', 'Attraktionen', and 'Restaurants und Unterkünfte'. The 'Verbraucht (Billable)' column contains values with percentages, some of which are highlighted in yellow or green.

Positio	Beschreibung	Stunden geplant	Non-Billable	Billable	Verbraucht (Billable)	Gesamt
0	Organisatorisches			37,5	0	
	Jour fixes			37,5	0	
0	Initiierung		28,67	0		
1	Konzeption	95	81,74	117,25	123,00	209,5%
1.1	Konzeption des Freizeitparks	20	0	14,42		72,1%
1.2	Präsentation des Konzepts	25	27	41,06		272,2%
1.3	Marketing-Konzept	44	5,75	60,27		150,0%
2	Durchführung	273	19,27	15,12	5,5%	12,6%
	Overhead		56,77	15,12		
2.1	Attraktionen	133	2	108,27	81,4%	82,9%
2.1.1	Geisterbahn	16	0	13,5	84,4%	84,4%
2.1.2	Karussell	8	0	7,93	99,1%	99,1%
2.1.3	Irrgarten/Labyrinth	10	0	13	130,0%	130,0%
2.1.4	Wild-Wasserbahn	14	0	14,83	105,9%	105,9%
2.1.5	Holz-Achterbahn	18	0	20,66	114,8%	114,8%
2.1.6	Kinderkarussell	3	2	3,25	108,3%	175,0%
2.1.7	Bootsparcours	16	0	7,75	48,4%	48,4%
2.1.8	Themen-Museum	12	0	10,17	84,8%	84,8%
2.1.9	Show-Bühne/-Theater	12	0	2,42	20,2%	20,2%
2.1.10	Streichelzoo	12	0	2,67	22,3%	22,3%
2.1.11	Aussichtsturm	12	0	12,09	100,8%	100,8%
2.2	Restaurants und Unterkünfte	74	0	75,89	102,6%	102,6%
2.2.1	Service-Restaurant	12	0	14,99	124,9%	124,9%



# Budget in Team PMI

- Zentrales Element für die Projektsteuerung
- Viel genutzt für die Kommunikation mit dem Auftraggeber
- Hilfreich in Verhandlungen um weiteres Budget freizuschalten
- [Budget](#)

# Change Requests

- Keine größere Probleme in Team Agil
- Lästiges Thema in Team PMI. Kostendiskussionen jedes mal.

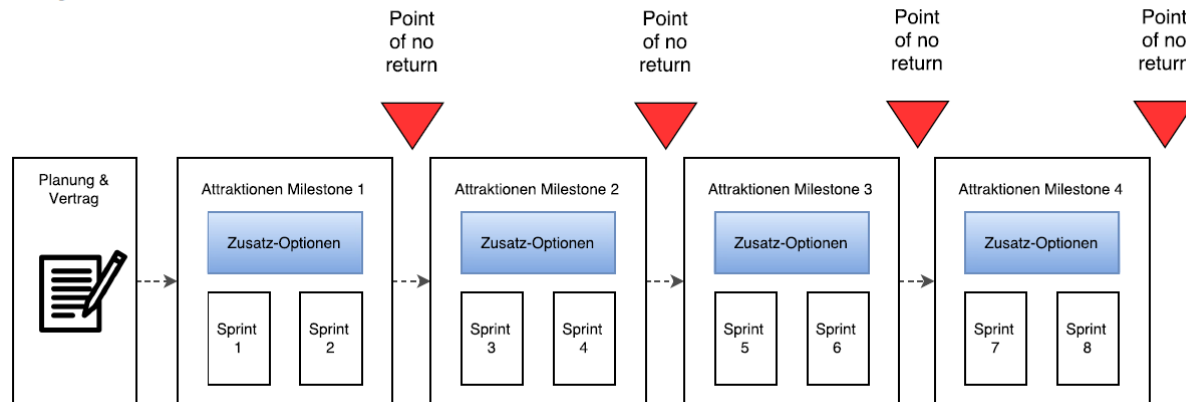
# Kunde / Dienstleisterverhältnis

- Keine Unterschiede
- Der Kunde hat immer Recht gehabt
- Als es dann zu spät war:
  - Team PMI unterstützt vom Budget
  - Team Agil hat dann außerhalb vom Projektsetting argumentiert

# The grass is always greener...

- Team PMI hat agile Elemente eingebaut
  - Tägliche Abstimmung im Team
  - Häufig mit dem Auftraggeber abgestimmt
- Team Agil hat strikte Abnahmen jeden 2. Sprint eingebaut

## Projekt-Ablauf



Veränderliche Welt ist verunsichernd



# Seriosität unterschiedlich

- Je fantasievoller das Konzept, desto weniger Realitätsbezug
- In Bedrängnis sprengt die Argumentation die gegebenen Rahmen
- Unsicherheit in Methode führt zu Inaktivität



# Rollenverständnis

<b>Budget &amp; Rechnungen</b>	M. Kloß
<b>Kundenservice</b>	N. Kania (Scrum Master)
<b>IT-Verantwortlicher</b>	N. Kania (Scrum Master)
<b>Product Backlog</b>	D. Friedrich
<b>Ressourcen/Materialien</b>	D. Friedrich, N.Kania
<b>Architektur/Konzeption</b>	R. Robertson
<b>Bauleitung</b>	R. Robertson

**Niklas Kiechle**  
Qualitätsmanager  
→ Prozess- und  
Produktoptimierung



**Susanne Ziesel**  
Business  
→ Geschäftsmodell,  
Business Plan, Konzept



**Karin Hirsch**  
Operative Projektmanagerin  
→ interne Koordination und Umsetzung



**Dirk Pantaenius**  
Controller  
→ Angebot und Budgetierung



**Rebecca Bregant**  
Strategische Projektleiterin  
→ Planung, Organisation, Key Accounting



# Coaching- / Trainingbedarf unterschätzt

- Team Agil mit der unbekannten Situation unbewusst überfordert
- Übertragen: nicht unterschätzen, was ein Team an Unterstützung benötigt wenn Methode unbekannt

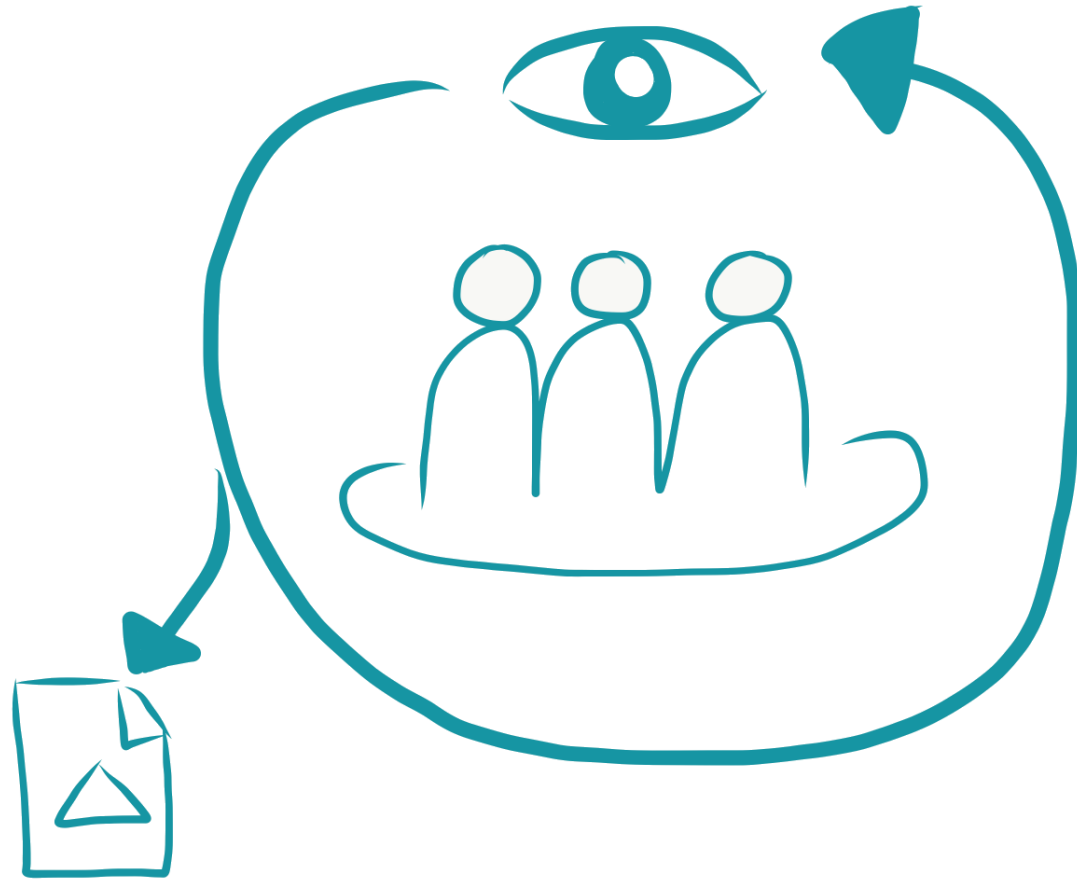
Auftraggeber oder Studentencoach?



# Nicht nur Spaß



# Wert der Retrospektive





# Abschließend

Dirkules2211 BigTastyBaci



Susily

\_salkin




# Studenten sehr begeistert

- [HNU-Preis der Lehre für innovative Lehre](#)
- Mehrere Masteranden machen unter Professor Dr. Griebel ihre Thesarbeiten

Studium und Prüfung | Bibliothek | Presse | Quicklinks | Login | English |  

**HNU** HOCHSCHULE NEU-ULM  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Studium Weiterbildung Forschung Internationales Alumni **Über Uns**


Startseite Über Uns Marketing und Presse Pressemitteilungen Suchbegriff eingeben 

Über Uns  
Willkommen  
Leitbild  
Daten und Fakten  
Chronik  
20 Jahre HNU  
Familie und Soziales  
Kulturprogramm  
Qualitätsmanagement  
Organisation  
Geschichte  
Hochschulzentrum Vöhlenschloss  
Region Neu-Ulm und Ulm  
Campusleben  
Veranstaltungen  
Marketing und Presse  
Pressemitteilungen  
Archiv 2015  
Archiv 2014  
Archiv 2013  
Archiv 2012  
Archiv 2011  
Archiv 2010  
Archiv 2009  
Archiv 2008  
> HNU in den Medien  
> Baublog  
> Magazin „HNU-News“  
> Broschüren, Flyer, Berichte

## Digital und agil: HNU-Preis der Lehre für innovative Lehre

Neu-Ulm, 07.06.2016

Für sein digitales und agiles Lehrprojekt im Modul „IT Projektmanagement“ wurde Dr. Oliver Griebel, Professor der Hochschule Neu-Ulm (HNU), mit dem diesjährigen HNU-Preis der Lehre ausgezeichnet. Mit dem Preis werden an der Hochschule Neu-Ulm Projekte geehrt, die in besonderer Weise zur Bildungsmission beitragen und das Leitbild der Hochschule widerspiegeln.



Ein innovatives Lehrprojekt, das digitale und agile didaktische Methoden verbindet, wurde in diesem Jahr auf Vorschlag der Studierenden ausgezeichnet: Prof. Dr. Oliver Griebel entwickelte es für das Modul „IT Projektmanagement“, dessen Konzept auch auf andere Module übertragbar ist. Im Projekt konzipierten die Studierenden mit agilen Methoden einen Freizeitpark und setzten ihn digital im Computerspiel Minecraft um. Zeiteinteilung und Rollenverteilung unterlagen den Studentinnen und Studenten dabei selbst – Problemlösungsfähigkeit wurde ebenso geschult wie der Umgang mit agilen Methoden, der in der Praxis mehr und mehr gefordert ist. „Durch seine innovativen und agilen Methoden überzeugt und begeistert Prof. Dr. Griebel auch skeptische Studierende“, so Markus Brust vom Förderverein der HNU in seiner Laudatio.

Der mit 1.000 Euro dotierte HNU-Preis der Lehre wird vom Förderverein der Hochschule gestiftet. Die Jury besteht aus Vertreterinnen und Vertretern des Fördervereins, der Hochschulleitung sowie der Studierendenvertretung. Der Preis wird an ein herausragendes Projekt, das die Bildungsmission und das Leitbild der Hochschule repräsentiert, vergeben. Das Konzept von Prof. Dr. Oliver Griebel hat den Preis für seine Nähe zur Praxis, die persönliche



# Es geht weiter...

- Für den nächsten Durchlauf wollen wir
  - Team Agil deutlich mehr Unterstützung anbieten
  - Spezifische Anforderungen für bessere Realitätsanknüpfung
  - Abschlusspräsentation und Ausbildungsretrospektive an getrennten Tage

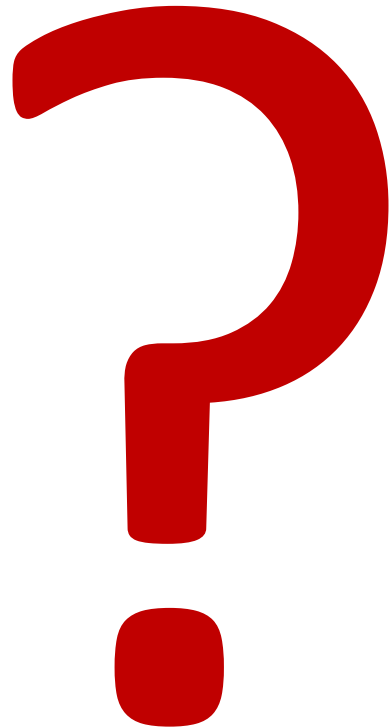


Wenn Sie ausprobieren wollen:



- Scrum in Two Days – Workshop 2 Tage für bis zu 12 Teilnehmer
- Scrum in Two Days inklusive CSM – 3 Tage
- Bericht erscheint 17.11. online in Computerwoche
  - <http://www.computerwoche.de/a/scrum-in-zwei-tagen,3327223>
- Am 22.11. geht der Bericht in Druck

Fragen



Demo falls Zeit und Interesse

