

Medienlabor: Festival der Medientechnik

SoSe2024 – Blocktermin (21.–25.05.)

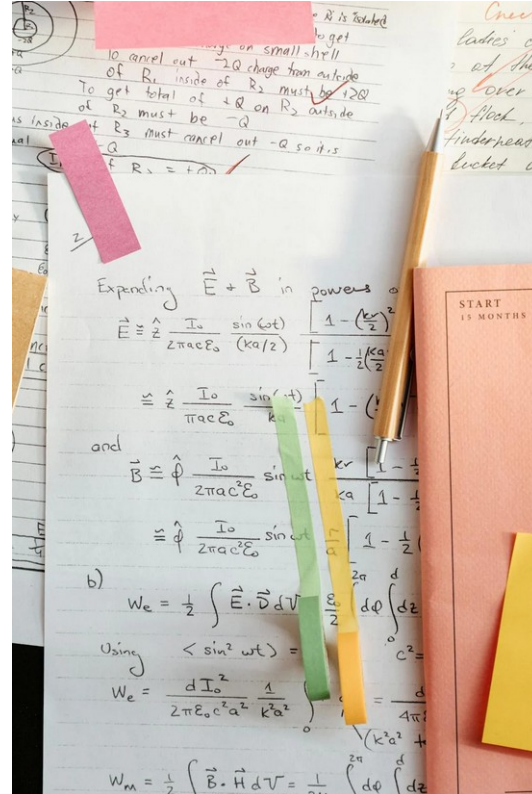
Ablauf der Blockveranstaltung

| Datum | Mittagspause | Inhalt |
|---------------------------------|--------------|----------------------|
| Di, 21. Mai, 9–18 Uhr | 12:45–13:45 | Start, Produktvision |
| Mi, 22. Mai, 9–18 Uhr | 12:45–13:45 | Arbeitsphase 1 |
| Do, 23. Mai, 9–18 Uhr | 12:45–13:45 | Arbeitsphase 2 |
| Fr, 24. Mai, 9–17 Uhr | 12:45–13:45 | Arbeitsphase 3 |
| Sa, 25. Mai, 9–16 Uhr | 12:00–13:00 | Arbeitsphase 4, Ende |
| 13. Juni 2024, 17-18 Uhr, VK | | Q&A Prüfungsleistung |
| bis 31. August 2024, per E-Mail | | Abgabe Portfolio |

Achtung Experiment



Die Herausforderung



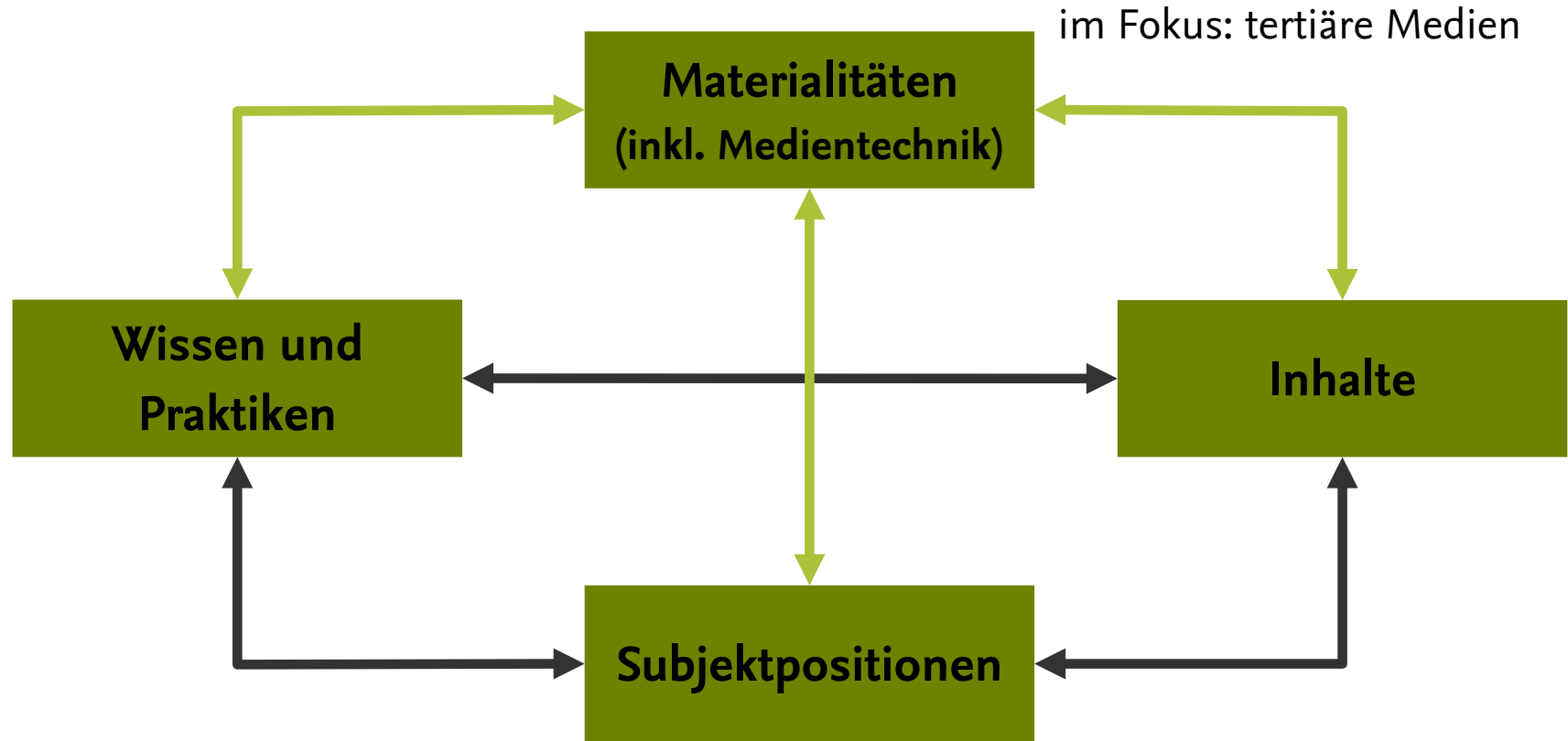
Die Lösung



Eure Aufgabe

- entwickelt ein ›Festival der Medientechnik‹
- verbindet Menschen mit Menschen mittels Medientechnik
- bringt Menschen und Medientechnik in Kontakt
- an der TU Braunschweig und der University of Rhode Island
- für Studierende, für Mitarbeiter*innen, für Professor*innen
- im Media Lab der TU und an weiteren Orten
- Austausch, Lernen, Unterhaltung, KI und mehr

Medien = Medienkonstellationen



Ablauf heute

Inspect & Adapt

| | | |
|----|--------------------------------------|------------------|
| 1. | Gemeinsames Verständnis schaffen | Agile Strukturen |
| 2. | Teams bilden | |
| 3. | Produktvision erarbeiten | Produktweitblick |
| 4. | Initiales Product Backlog refinieren | |
| 5. | Freigabeprognose aufstellen | Release-Planung |
| 6. | Backlog weiter verfeinern | |
| 7. | Technische Vision entwickeln | |
| 8. | Sprint planen | Sprints |
| 9. | Ergebnisse liefern und einsetzen | |



Schritt 1: Personas anlegen

- entwickelt drei Personas je Gruppe
- auf Basis des Templates
- hängt die Ergebnisse an eure Wand
- eine Stunde Zeit
- (anschließend Peer-Feedback)

Name: _____

Personal Statements:

- Age:
- Occupation:
- Goals:
- Level of Education:
- Previous Know-How:
- Current Worktasks:

Digital Knowledge:

- current knowledge:
- Usage
- Personal Interests in:
- Previous Know-How

Wishes / Frustrations:

- Weaknesses:
- Wishes of Improvement:
- Wishes regarding Improvement of knowledge:

Activities:

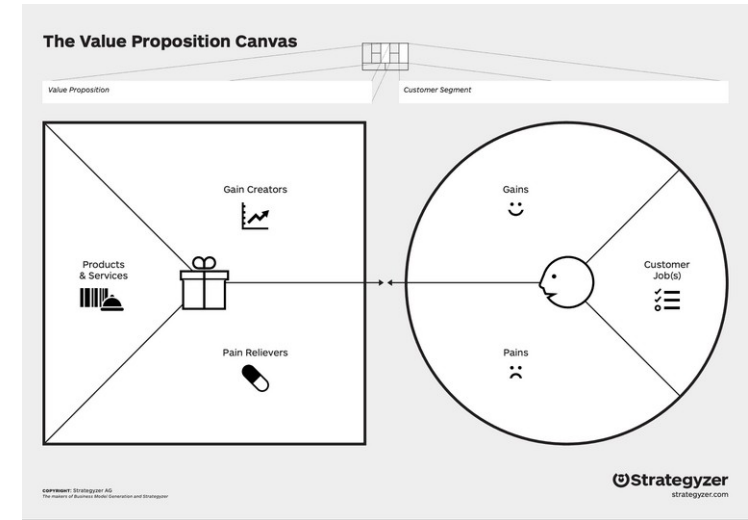
- Interests:
- current occupations (private & work related):
- Hobbies:

Logo TU BS

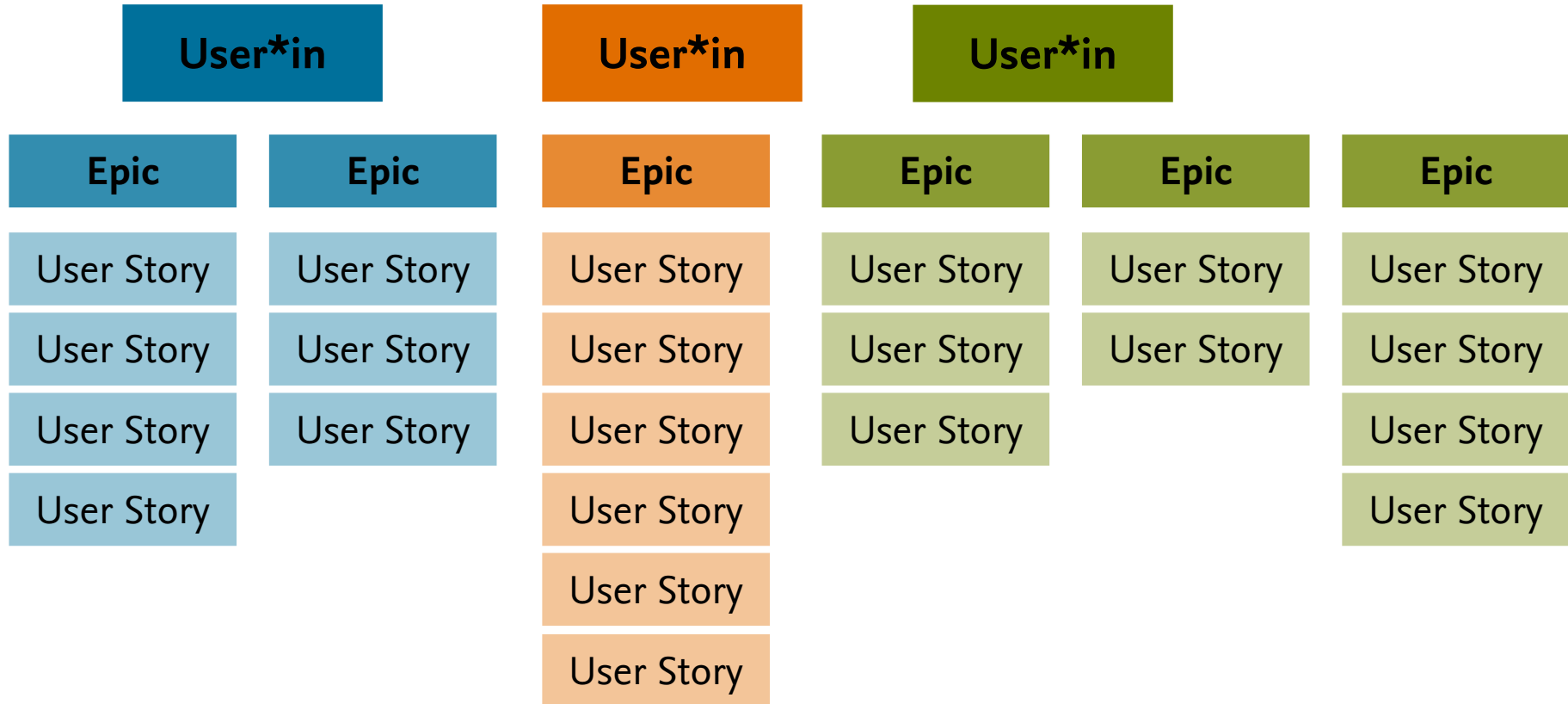
Logo Media Lab

Schritt 2: Value Proposition Canvas erarbeiten

- wählt zwei Personas aus
- schreibt für jede Persona einen Value Proposition Canvas
- hängt die Ergebnisse an eure Wand
- 1,5h Zeit
- (anschließend Peer-Feedback)



Schritt 3: User Story Map



Was ist ein Epic?

Aufgabeneinheit, bestehend aus den Bedürfnissen bzw. Anforderungen der Nutzenden, welche in bestimmte einzelne Tasks (sogenannte »User Storys«) unterteilt werden können.

Gebäudemanager*in

Möchte technische Anlagen warten.

User Story

User Story

User Story

Was ist eine User Story?

Eine User Story erzählt eine kurze Geschichte aus Sicht des Nutzenden, um ein gewünschtes Feature und den Mehrwert zu beschreiben.

Als **<Nutzer*in>** möchte ich **<Funktion>**, um **<Wert>**.

Gebäudemanager*in

Möchte technische Anlagen warten

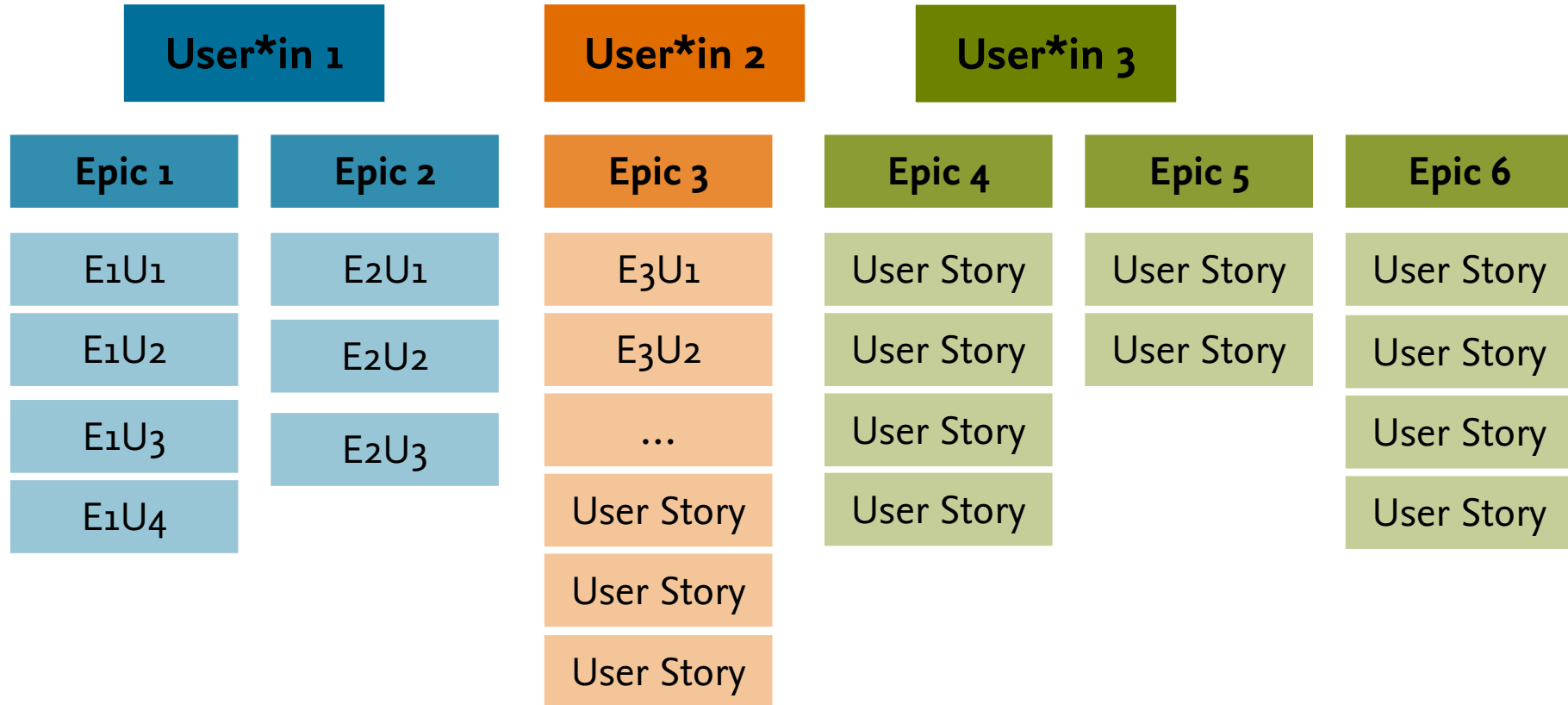
Als GM nutze ich einen Werkzeugwagen, um Reparaturen schneller durchführen zu können.

Als GM lagere ich Ersatzteile und Material, um Reparaturen jederzeit machen zu können.

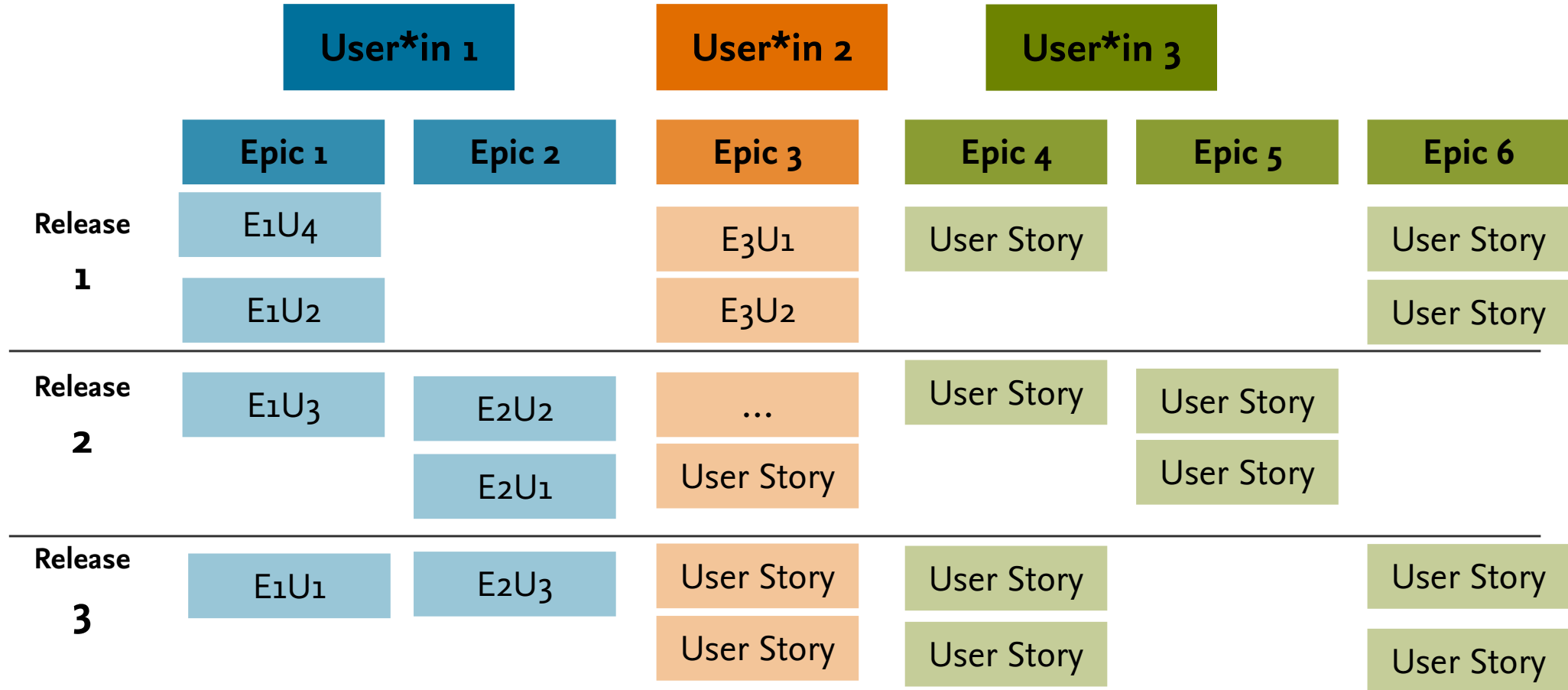
Schritt 3a: User Story Map erstellen

- legt 4–7 Gruppen an Nutzer*innen fest [15 min]
- schickt eine Person als Vertreter*in eurer Gruppe nach vorne: [15 min]
 - die Gruppenvertreter*innen einigen sich auf genau sieben Nutzergruppen
 - und legen fest, welche Arbeitsgruppe welche Nutzergruppe ausarbeiten wird
- anschließend schreibt ihr in eurer Gruppe für eure jeweilige Nutzergruppe Epics und User Storys und klebt diese vorne im Plenum an [60 min]
 - eine Sache je Zettel
 - Zettel durchnummerieren, damit diese zugeordnet werden können, z.B. »E1U2« für die zweite User Story vom ersten Epic (gezählt wird von links nach rechts)

Schritt 3a: User Story Map erstellen



Schritt 3b: User Story Map einteilen



Schritt 3b: User Story Map einteilen

- sortiert eure User Storys den passenden Releases zu [15 min]



Ablauf heute

Inspect & Adapt

| | | |
|----|--------------------------------------|------------------|
| 1. | Gemeinsames Verständnis schaffen | Agile Strukturen |
| 2. | Teams bilden | |
| 3. | Produktvision erarbeiten | Produktweitblick |
| 4. | Initiales Product Backlog refinieren | |
| 5. | Freigabeprognose aufstellen | Release-Planung |
| 6. | Backlog weiter verfeinern | |
| 7. | Technische Vision entwickeln | |
| 8. | Sprint planen | Sprints |
| 9. | Ergebnisse liefern und einsetzen | |



Schritt 4a: Magic Estimation

- Zuordnung der User Storys zu T-Shirt-Größen (S, M, L, XL)
- jede Gruppe schickt zwei Personen
 - Postits den Größen einfach ohne Diskussion zuordnen
 - umhängen von Zetteln ist erlaubt (Strich als Markierung machen)



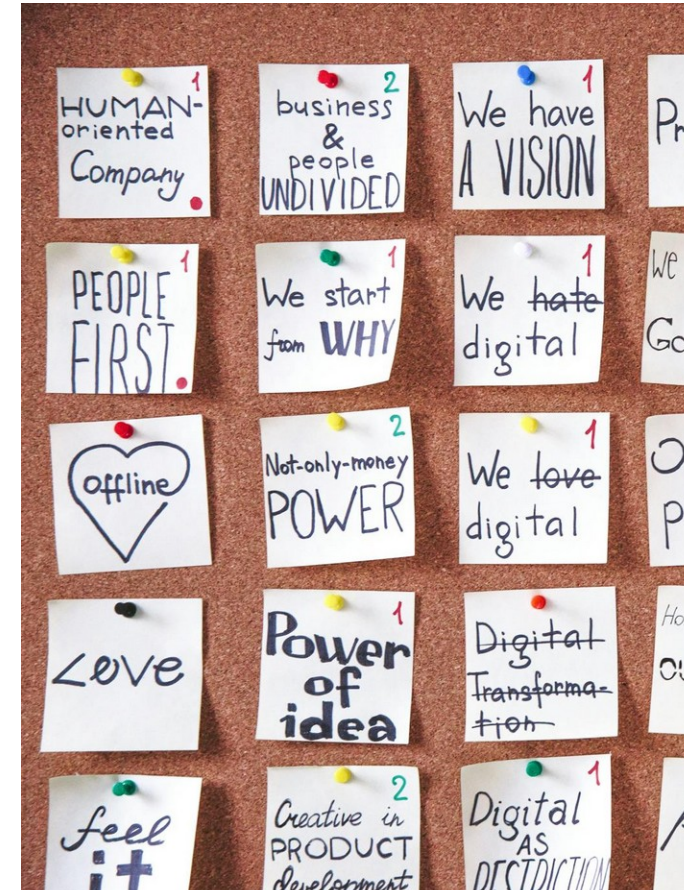
Schritt 4b: Details hinzufügen

- startet mit Release 1
- in Puzzle-Gruppen offene Fragen klären
- Umfang mittels Planning Poker neu schätzen
- Rückseite beschreiben und/oder weiteres Postit ankleben



Schritt 4c: Priorisierung

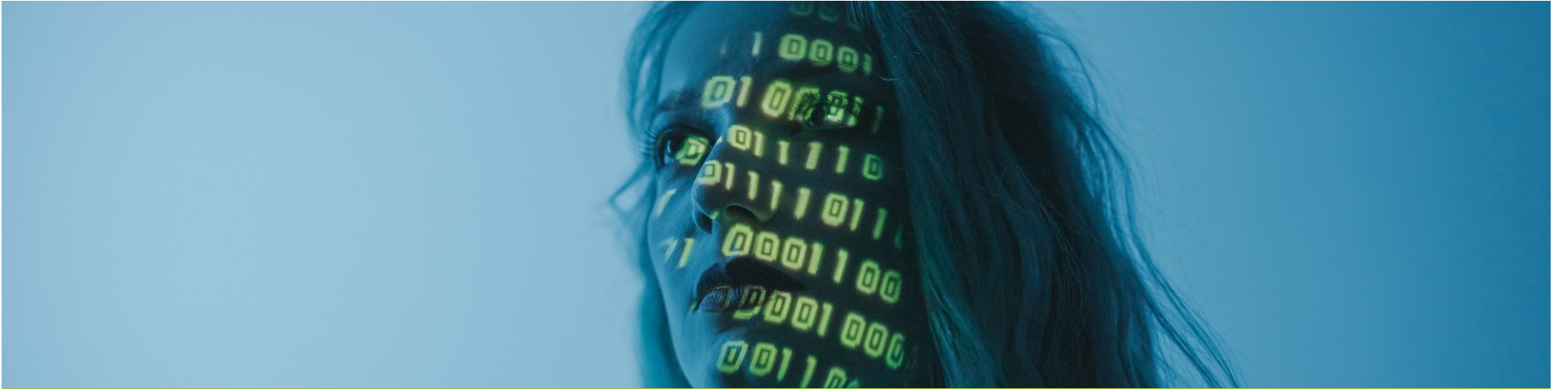
- Dozent erstellt Backlog als einzeln sortierte priorisierte Liste
- Umsetzung des Festivals anhand des Backlogs
- im Pull-Prinzip



Offene Fragen

Welche Fragen müssen wir
noch klären, bevor wir morgen
das erste Release umsetzen?





Medienlabor: Festival der Medientechnik

Bis morgen :-)