

# Agiles Plotmanagement

# Vorstellung

- Moritz Mertens
- [info@fjorlande.org](mailto:info@fjorlande.org)

## LARPcom 2020 Orga- und Vereins-Steckbrief

Name des Vereins:

Fjorlande e.V.

Größe der Orga/ des Vereins:

Orga: 7 Personen  
Verein: 28 Personen

Ansprechpartner:

Moritz Mertens



Kontaktadresse (Sitz der Orga/ des Vereins):

Moritz Mertens, Regenbergastraße 2, 40625 Düsseldorf  
Oder per Mail: [info@fjorlande.org](mailto:info@fjorlande.org)

Seit wann organisiert ihr LARPs?

Seit 2015

In welcher Region bietet ihr hauptsächlich LARPs an?

Hauptsächlich sind wir in Nordrhein-Westfalen oder angrenzenden Bundesländern.  
Insgesamt im Westen von Deutschland.

Welche Art von LARP macht ihr (z.B. Genre, Größe der Cons, Zielgruppe...)?

DKWDDK; Low-Fantasy;  
Erfahrene Spieler sowie Neulinge; aktuell Ü18; Leute, die lieber einmal zu viel ausspielen als einmal zu wenig  
50-100 Teilnehmer für eine Wochenendcon; 20-50 Teilnehmer für ein Tageslarp

Organisiert ihr außer LARPs noch andere Sachen (P'n'P-Runden, Stammtische etc.):

Wir lagern mit dem Verein und Freunden auf dem Drachenfest und organisieren da das Vereinslager... ist aber auch ein LARP. Sonst leider nicht.

Besonderheiten (falls es welche gibt):

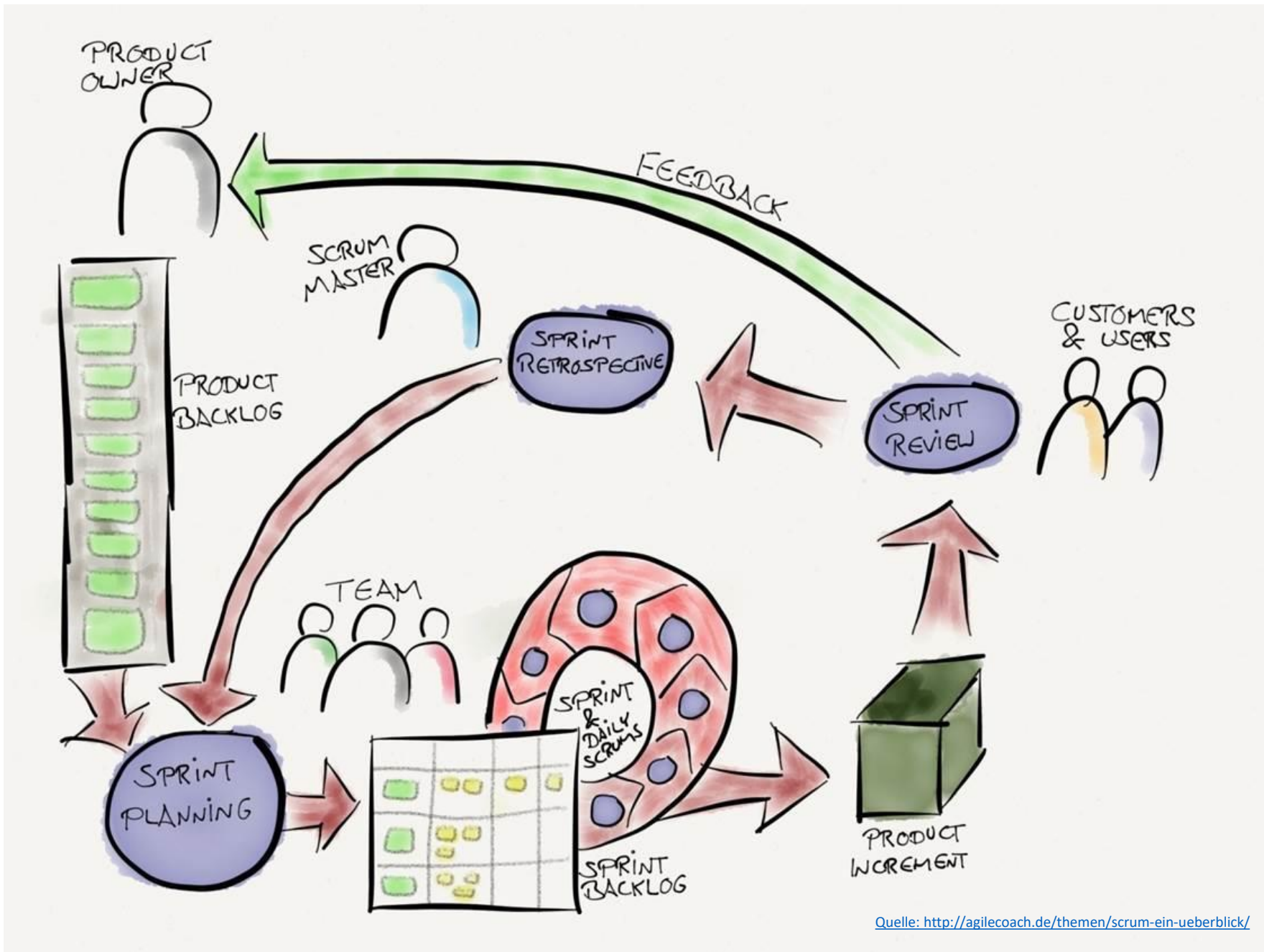
Moritz und Stephan waren sich da sehr einig: „Wir sind die Geilsten!“ :D

Kommende Veranstaltungen:

Thron des Falken 2020: 24.04.2020-26.04.2020  
„Herbst-Con“ (Arbeitstitel): 02.10.2020-04.10.2020

# Agile Methoden

- Scrum
  - Beschreibt einen fortlaufenden Prozess
  - Entstanden in der Anwendungsentwicklung (Kreativer Prozess)
  - Geht davon aus, das ein Produkt nie fertig ist
- Kanban
  - Dient der Prozessoptimierung (Ursprung Toyota)
  - Geht von einem möglichen fertigen Projekt aus
  - Funktioniert für Einzelpersonen



Quelle: <http://agilecoach.de/themen/scrum-ein-ueberblick/>

# Annahmen

- Con Dauer (reine Spielzeit): Freitag 19:00 - Sonntag 12:00 = 41 Std.
- Teilnehmer: 150
  - 80 Spieler
  - 55 NSC
  - 10 SL
  - 5 Orga
- Rahmenparameter:
  - Kampflastig, 5 Rollen NSC, 24/7 In-Time, Befall (Anzahl befallener Teilnehmer steigt im Laufe der Zeit um einen unbekanntem Wert).

# Rollen

- Der Plot Owner - Product Owner
  - Die Head SL - Scrum Master
  - Das Team - Team
- 
- Aufgabe: Bestimmt einen Plot Owner und eine Head SL
- 
- 5 Minuten

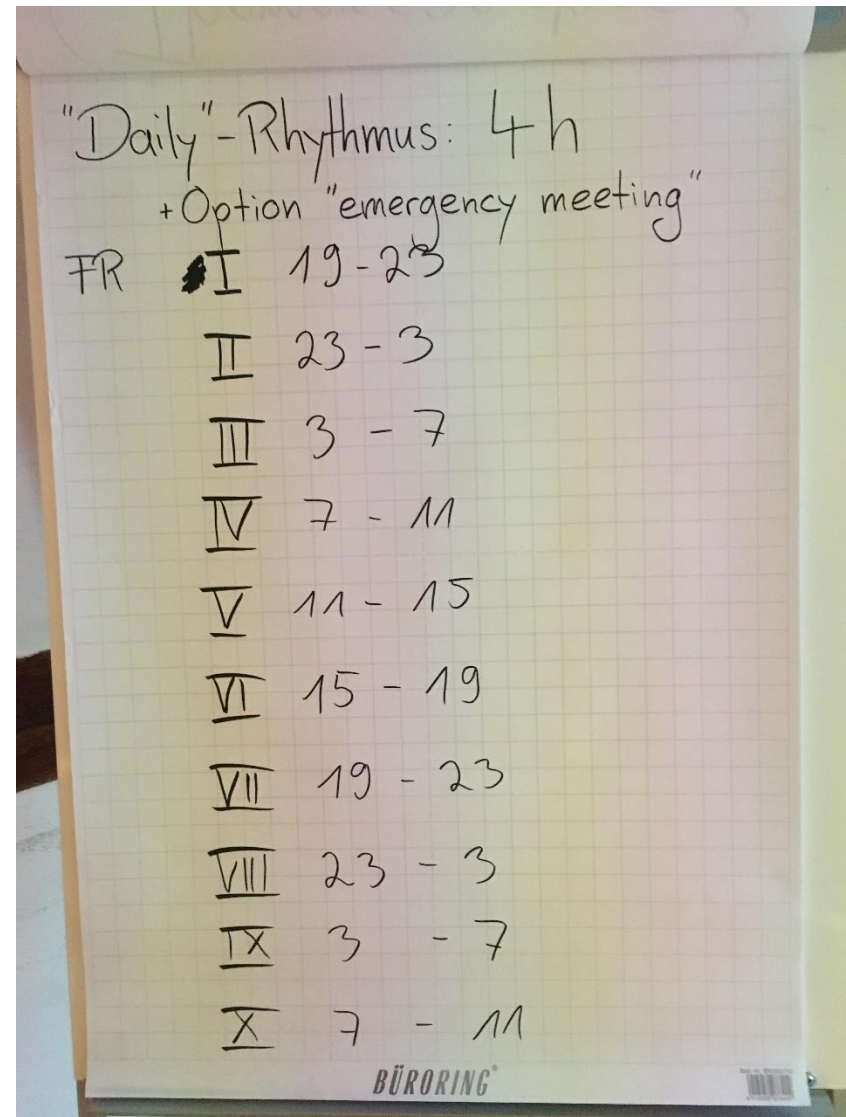
# Zeitabschnitte

- Zeitabschnitte - Timebox.
  - Einteilung der verfügbaren Zeit in fest definierte Zeitfenster
- Aufgabe: Teilt eure verfügbare Zeit in sinnvolle Zeitabschnitte
- 10 Minuten

# Ergebnis Zeitabschnitte

Achtung!: Die Zeitangaben sind Sprints keine Dailies.

- Als Standard-Daily wurde ein 2 Stunden Rhythmus vorgeschlagen.
- Plot-Owner und Head-SL sollten sich stündlich zusammenfinden und den aktuellen Status der Plots prüfen.





# Epic!!! (Con Planung)

- Geschichten und Epen - Epic[Story,Story]
- Backlogs und Prioritäten
  - Product Backlog - Plot Backlog (nicht aktive Plots)
  - Prioritäten – z.B. 1-5, übertragbar auf Relevanz und Zeitpunkt

# Geschichten

- Der Plot - Story
  - Wie wichtig ist die Story? Priorität 1-5 (wobei 1 am wichtigsten ist)
  - Wann sollte die Story starten? Nummer des Zeitabschnittes (TimeBox)
  - Wer wird für die Story benötigt? SL, Techniker, NSC
  - Wie groß ist der Aufwand pro Person/Rolle? Z.B. SL: 2x 30 Minuten, NSC1: 2 x 60 Minuten,...
  - Was wird wo benötigt? Plotgegenstände, Räume, usw.
  - Welche Aufgaben haben die einzelnen Personen/Rollen?
- Aufgabe: Unsere Con ist ein Epic, definiert unterschiedliche Stories um unseren Plot Backlog zu füllen (Dummies mit den **notwendigen** Angaben reichen). Der Aufwand des Epics sollte eure definierte Timebox deutlich überschreiten.
- Ca. 30 Minuten

# Story Karte und Aufgaben

Name		Prio	TimeBox
SL	Aufwand	Gegenstände	Orte
Tech	Aufwand		
NSC	Aufwand		
Festrollen	Aufwand		

1 | 30  
2 | 15

1 | 60  
2 | 60  
3 | 15

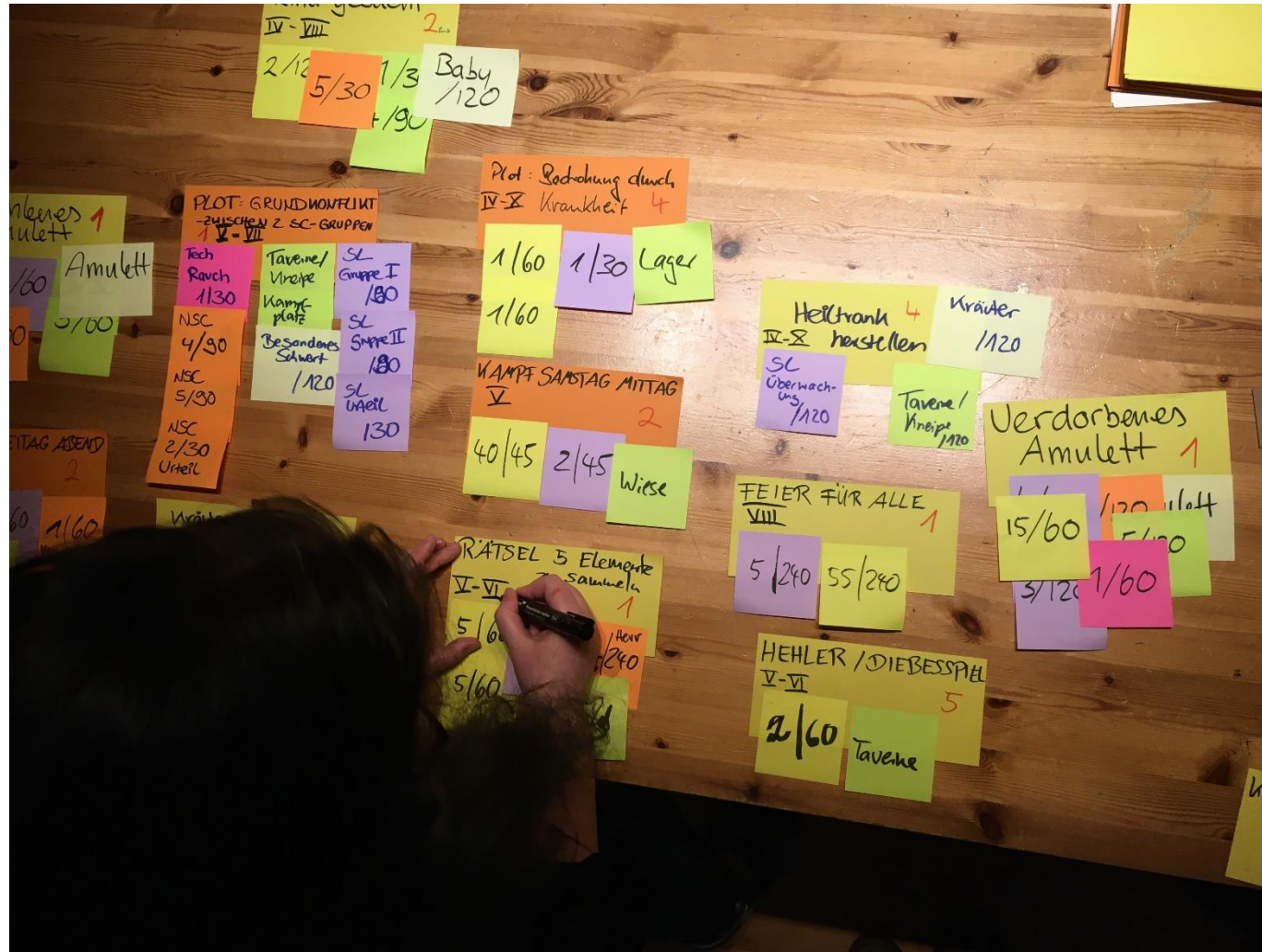
1 | 30

1 | 60

1 | 60  
2 | 60  
3 | 15

1 | 60  
2 | 60

# Ergebnis Plotplanung



# Sprintplanung

- Sprints - Unterteilung des verfügbaren Zeitraums
  - Sprintplanung - Vorbereitung eines Sprints
    - Grundlage für die Planung sind Storypunkte (Aufwand)
    - Im LARP Rollenspezifisch zu trennen
  - Review – Feedback der Teilnehmer (direkt oder indirekt)
  - Retro - Rückblick auf den vergangenen Sprint
    - Grundlage für die Optimierung des folgenden Sprints
  - Grooming - Analyse des Plot Backlogs
- Aufgabe: Plant einen Sprint passend zum definierten Zeitraum.  
!Achtet dabei auf verfügbare Ressourcen!
- 30 Minuten



# Ergebnis Sprintplanung



# Nachbesprechung

- Vorteile:
  - Das Plotbuch kann an die Umstände angepasst werden
  - ...
- Nachteile:
  - Das Plotbuch kann nie "fertig" an die SL rausgegeben werden
  - ...
- Gedanken:
  - ...
- 15 Minuten