

AgileQuest & AGILEarn

Γεφυρώνοντας την Επαγγελματική Εκπαίδευση και
την Επιχειρηματικότητα μέσω του Παιχνιδιού

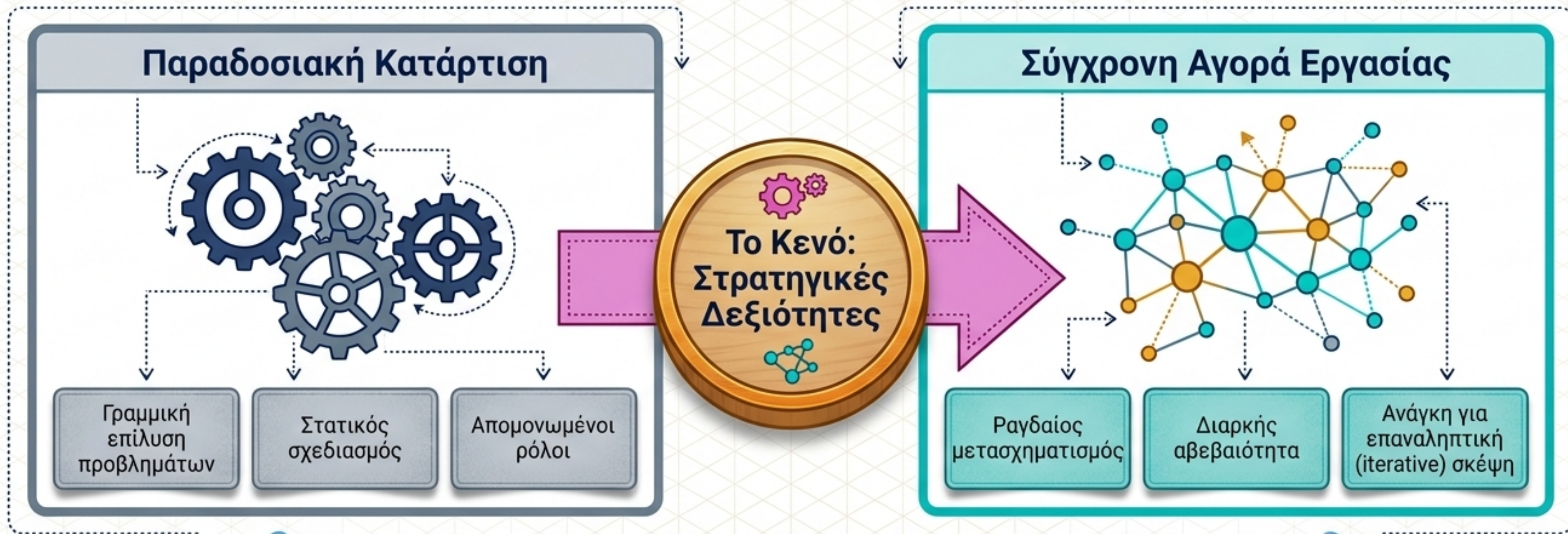


Ιωάννης Χρ. Γιαλαμάς &
Τηλέμαχος Αγγελόπουλος
(Prosvation)

Marcin Szafranski
(Fundacja WCP)

Έργο Erasmus+
KA210-VET

Η Πρόκληση της ΕΕΚ: Προσαρμοστικότητα έναντι Ακαμψίας



Οι μαθητές και επαγγελματίες της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ) χρειάζονται εργαλεία για να αναπτύξουν στρατηγικές δεξιότητες. Ο σχεδιασμός, η δοκιμή και η προσαρμογή δεν είναι πλέον προαιρετικά.

Μανιφέστο για την ευέλικτη ανάπτυξη λογισμικού

Ανακαλύπτουμε καλύτερους τρόπους ανάπτυξης
λογισμικού στην πράξη και βοηθάμε τους άλλους να κάνουν το ίδιο.
Αυτή η δραστηριότητα μας έχει οδηγήσει στο να αξιολογούμε:

Τα άτομα και τις αλληλεπιδράσεις πάνω από τις διαδικασίες και τα εργαλεία
Το λογισμικό που λειτουργεί πάνω από την εκτενή τεκμηρίωση
Την συνεργασία με τον πελάτη πάνω από τις συμβατικές διαπραγματεύσεις
Την ανταπόκριση στην αλλαγή πάνω από την τήρηση ενός προδιαγεγραμμένου σχεδίου

Με άλλα λόγια, παρόλο που είναι αξιόλογες οι δηλώσεις στα δεξιά
προσδίδουμε μεγαλύτερη αξία στις δηλώσεις στα αριστερά

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

© 2001, the above authors
this declaration may be freely copied in any form,
but only in its entirety through this notice.

[Log In](#)[Register](#)[About](#) [Training](#) [Certification](#) [Services](#) [Resources](#) [Innovations](#)

The Agile Manifesto

★ 2.9 from 9 ratings

Save

Created by 17 visionaries in 2001 including Scrum.org founder and chairman Ken Schwaber who co-created Scrum, the Agile Manifesto was developed to look at the core principles and values for Agile software development.

[Read the Agile Manifesto](#)

<https://agilemanifesto.org/iso/el/manifesto.html>

Professional Scrum™ Certifications

Globally recognized certification tests prove your knowledge.

Home > Professional Scrum™ Certifications

If you want to **demonstrate your knowledge** and understanding of the Scrum framework and **how it is applied**, Scrum.org certifications are a great way to do so. All of our certification tests embody the principles of [Professional Scrum](#) while providing a way for you to assess your current abilities and identify areas for improvement. Scrum.org has certifications covering topics that range from the fundamentals of Scrum, Scrum accountabilities, and topics beyond the Scrum framework - practices that complement **Professional Scrum**.

Scrum.org certifications are highly respected because they are based on the [Professional Scrum Competencies](#) and not based simply on attendance. The test truly **validates your knowledge**. You must receive a score 85% or higher on the test in order to pass and receive the certification.



Professional Scrum Master™ I Certification

PSM I certification is evidence that you have demonstrated a fundamental level of Scrum mastery. As a PSM I certification holder, you have proven that you understand Scrum as described in the Scrum Guide and how to apply



Professional Scrum Master™ II Certification

PSM II certification is evidence that you have demonstrated an advanced level of Scrum mastery, understanding of the Scrum Master accountabilities and how a Scrum Team

Helping People and Teams Solve Complex Problems

Scrum.org provides education, certification and resources to equip individuals and organizations with the skills they need to drive meaningful change

Certification

Self-Paced Training

Live Training



AI Fluency for Product Team Members™

SELF-PACED COURSE



New Self-Paced AI Fluency for Product Team Members Course

The self-paced AI Fluency for Product Team Members interactive course is designed to help people understand Artificial Intelligence (AI) and how it can be used to improve the delivery of products to market and the accountabilities of those using AI.

[Learn More](#)

Το Έργο AgileQuest: Μια Ευρωπαϊκή Σύμπραξη Σύμπραξη

Πρόγραμμα: Erasmus+ Small-scale Partnerships (KA210-VET)

Κωδικός:
2025-1-PL01-KA210-VET-000363521

Συντονιστής: Fundacja WCP
(Πολωνία)



Εταίρος: Prosvation (Ελλάδα)



To-Do

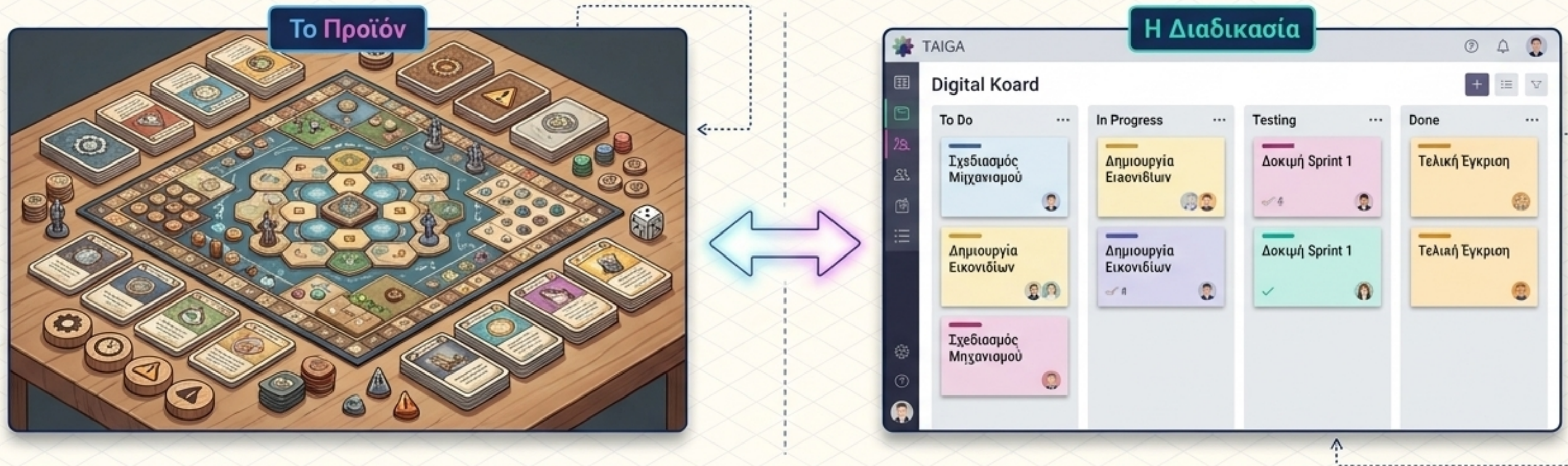
“

Η ανάπτυξη ενός βιωματικού, μη ψηφιακού εργαλείου (AGILEarn) για τη διδασκαλία της μεθοδολογίας Agile, του Scrum και της επιχειρηματικότητας στην ΕΕΚ.

”

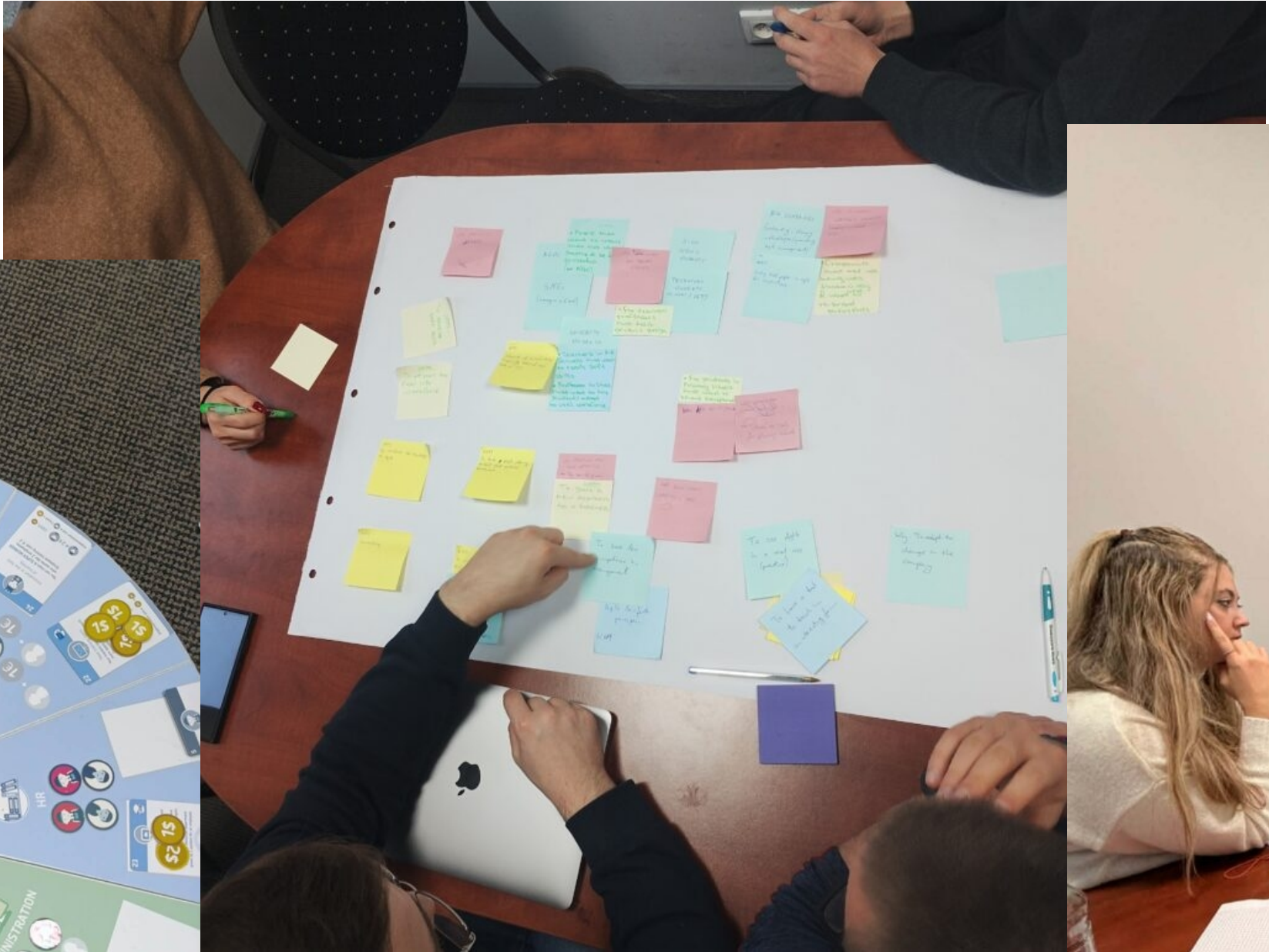


Εφαρμόζοντας τη Θεωρία στην Πράξη

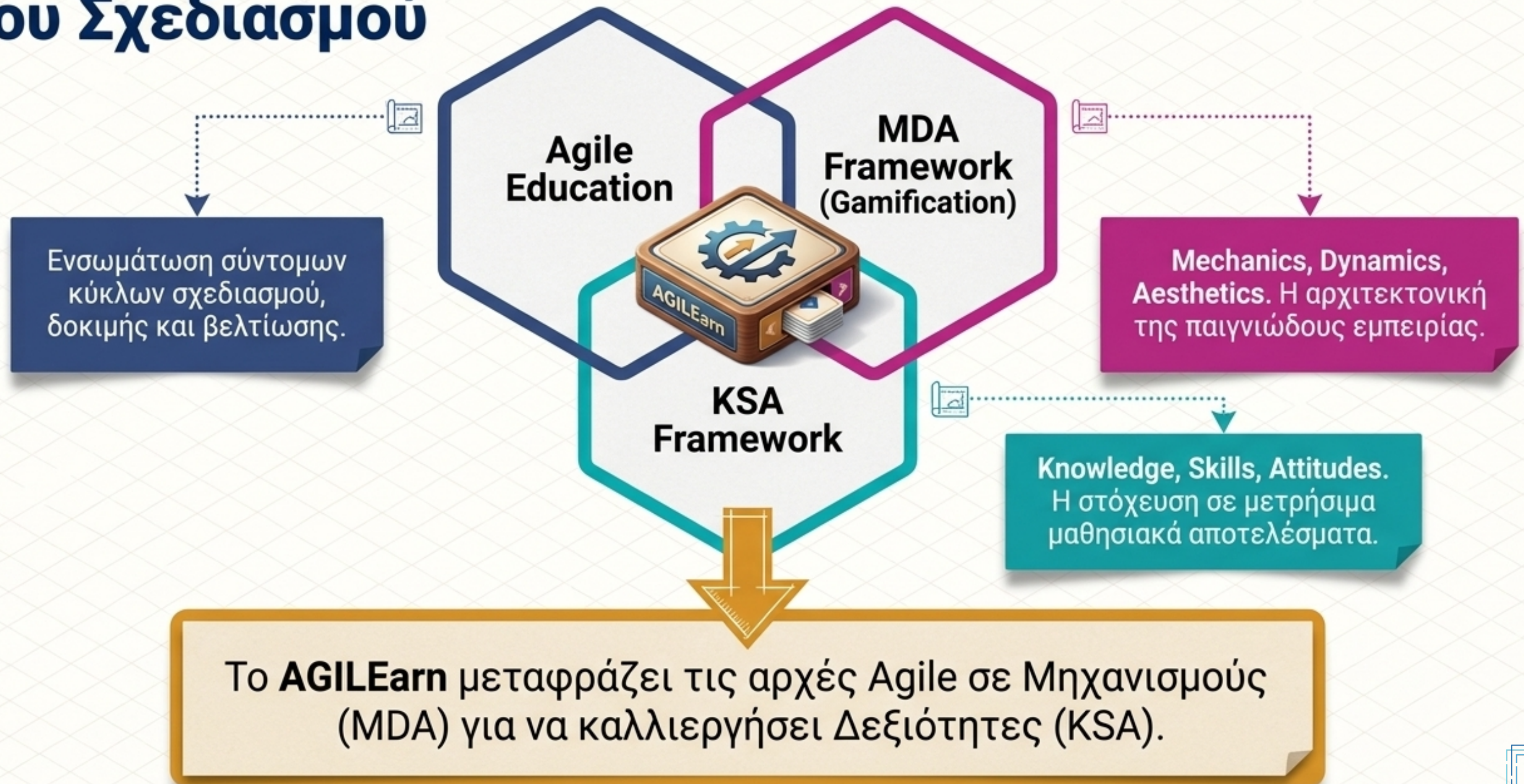


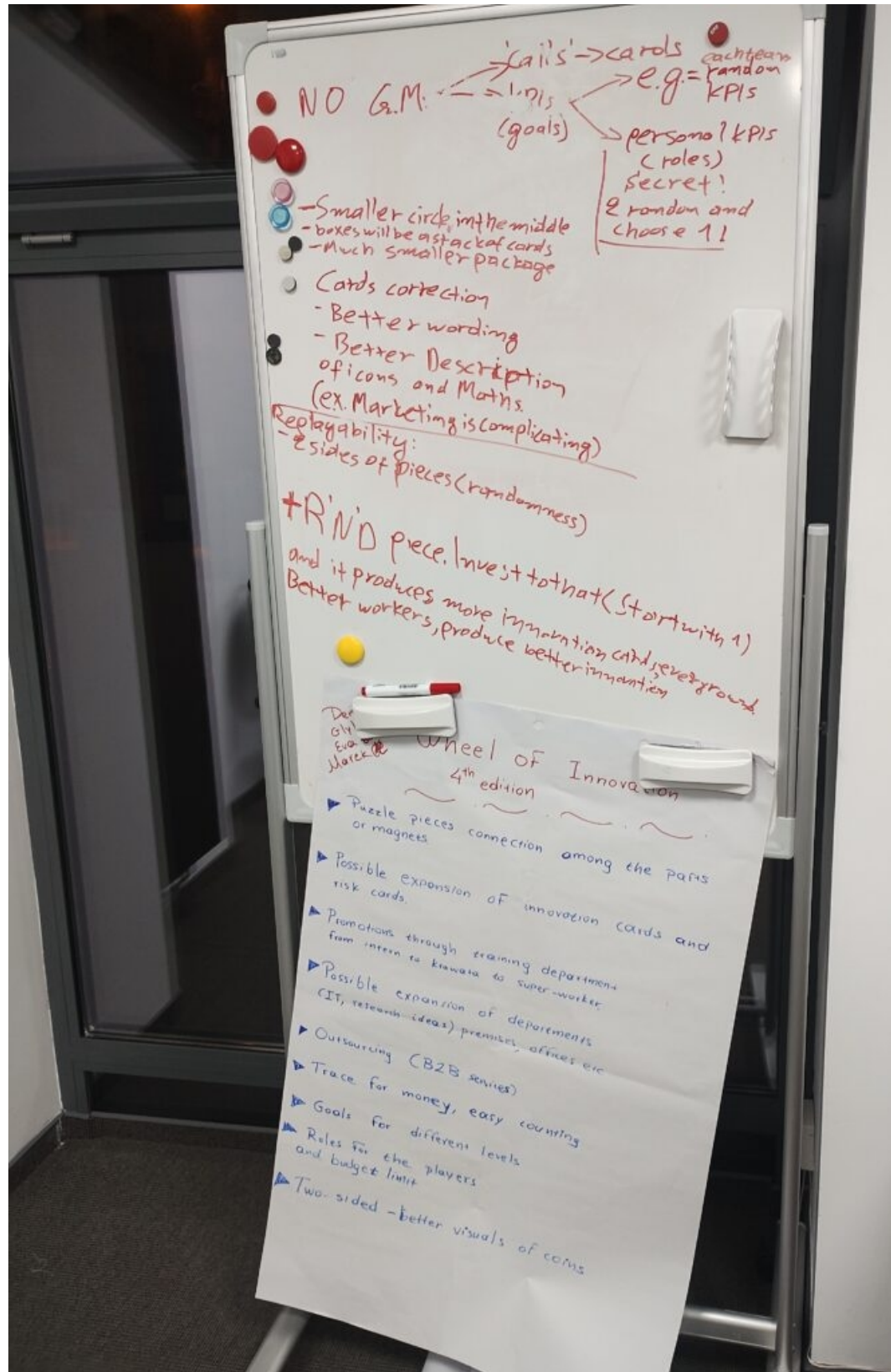
Η σχεδιαστική ομάδα (Prosvation & Fundacja WCP) δεν δημιούργησε απλώς ένα παιχνίδι **για το Agile**. Δημιούργησε ένα παιχνίδι **χρησιμοποιώντας το Agile**.

- **Τα Εργαλεία:** Διαχείριση του έργου μέσω Wiki, ψηφιακών Kanban και Scrum board στην πλατφόρμα TAIGA.
- **Το Αποτέλεσμα:** Ο επαναληπτικός σχεδιασμός (iterative design) εξασφάλισε ότι το **AGILEarn** δοκιμάστηκε και βελτιώθηκε σε πραγματικό χρόνο.



Οι 3 Θεωρητικοί Πυλώνες του Σχεδιασμού





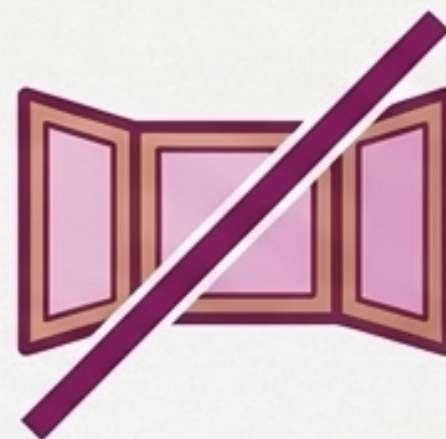
Γνωρίστε το AGILEarn

Sprint · Decide · Improve



Συνεργατικό / Co-op

Οι παίκτες κερδίζουν ή χάνουν ως ομάδα. Η επιτυχία της εταιρείας είναι κοινή.



Χωρίς Game Master

Αυτοδύναμη λειτουργία. Δεν απαιτείται εξωτερικός συντονιστής ή καθηγητής για τη ροή του παιχνιδιού.



Βασισμένο σε Ρόλους

Κάθε παίκτης αναλαμβάνει διακριτές αρμοδιότητες και κρυφούς στόχους.



Αμιγώς Μη Ψηφιακό

Επιτραπέζια, απτή εμπειρία (Print & Play) για μέγιστη αλληλεπίδραση και εστίαση.

Η Δυναμική της Έντασης: Ρόλοι & Στόχοι

Ομαδικός Στόχος



Επιβίωση της Εταιρείας. Διατήρηση του Budget και των 4 Δεικτών Υγείας σε βιώσιμα επίπεδα μετά από όλα τα Sprints.

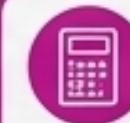


Κρυφοί Προσωπικοί Στόχοι



Παράδειγμα:
«Ο Οραματιστής» -

Κερδίζει μόνο αν η Αξιοπιστία Αγοράς φτάσει στο 8.



Παράδειγμα:
«Ο Λογιστής» -

Κερδίζει μόνο αν το Budget παραμείνει αυστηρά πάνω από 30.

Προσομοιώνει την πραγματική πρόκληση ευθυγράμμισης ατομικών κινήτρων με το εταιρικό όραμα.

Ο Κύκλος του Sprint: Η Ροή του Παιχνιδιού



Ανατομία μιας Απόφασης (User Story Cards)

Το Δίλημμα

Ρεαλιστικά σενάρια αγοράς και ανάπτυξης.

Οι Επιλογές

Τρεις διακριτές επιλογές διαχείρισης. Καμία δεν είναι τέλεια.



Αντίκτυπος Πόρων

Κάθε επιλογή επηρεάζει διαφορετικά τα στατιστικά. Π.χ. Μείωση Budget (-5) αλλά αύξηση Ικανοποίησης Πελατών (+2).



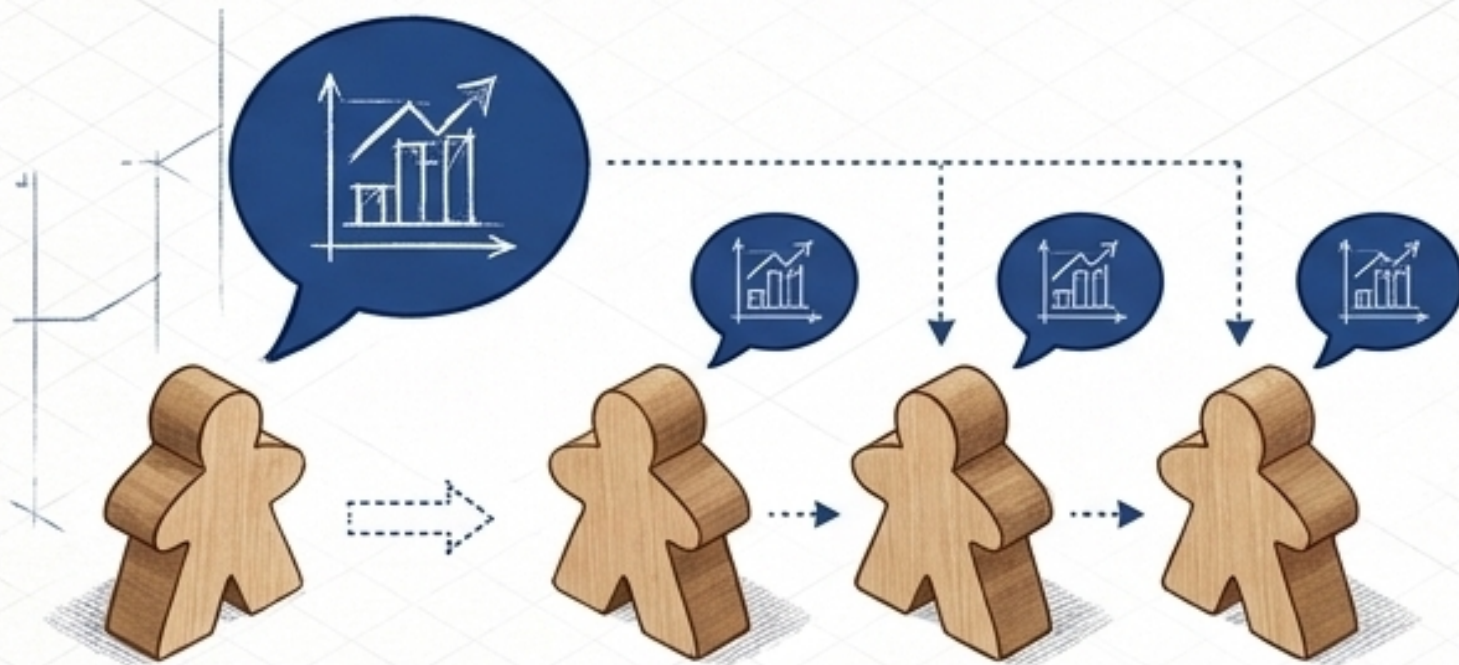
Κανόνας Επίλυσης: Σε περίπτωση ισοψηφίας, ο ρόλος που έχει τη σχετική αρμοδιότητα (π.χ. Marketing Manager για θέματα πελατών) λαμβάνει την τελική απόφαση, διδάσκοντας την αποκεντρωμένη εξουσία.

Αφοπλίζοντας το Φαινόμενο Αγκύρωσης (Anchoring Effect)



Scenario A

Διαδοχική Ψηφοφορία

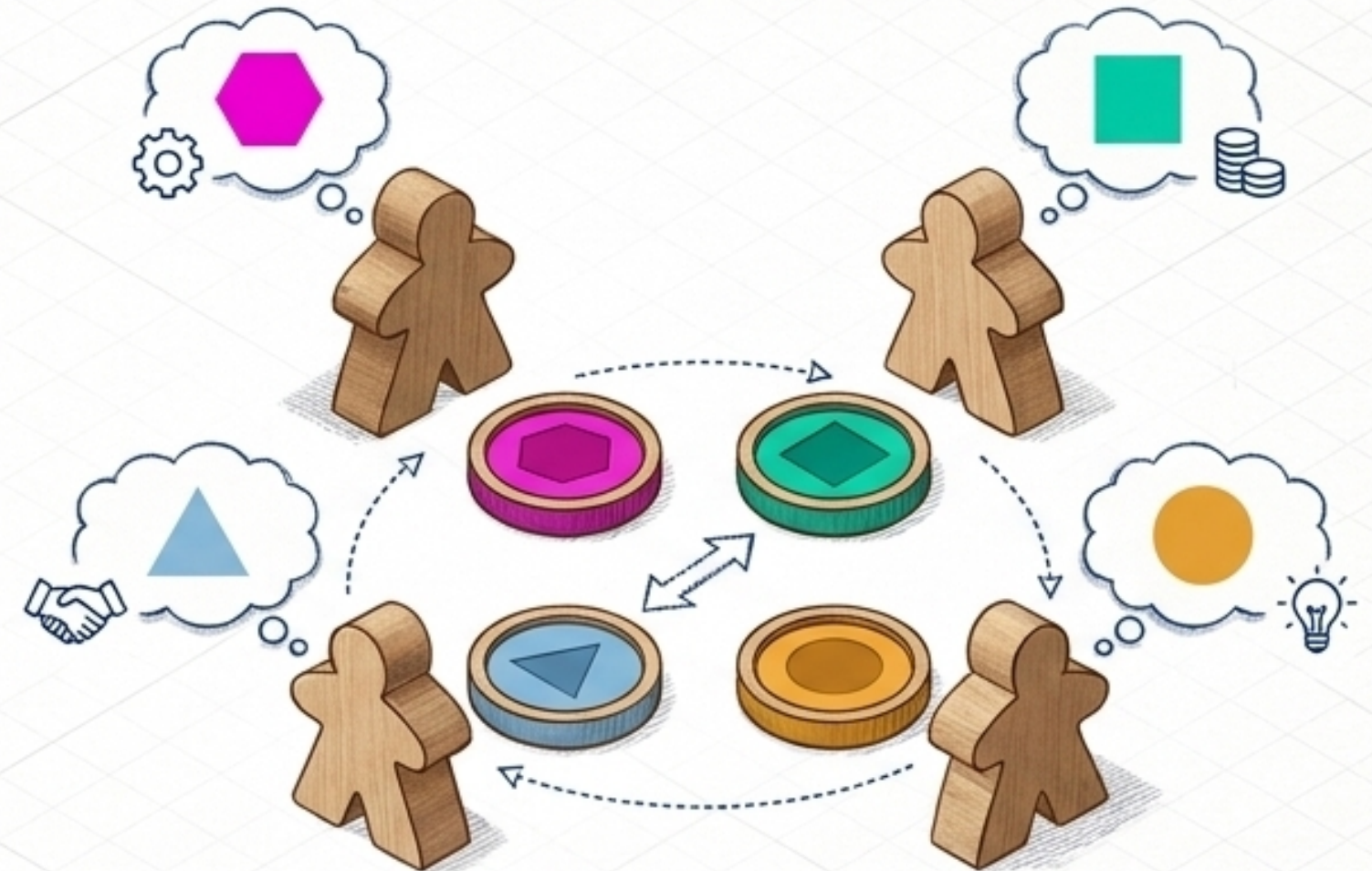


Η άποψη που ακούγεται πρώτη επηρεάζει δυσανάλογα την κρίση (Groupthink).



Scenario B - AGILEarn

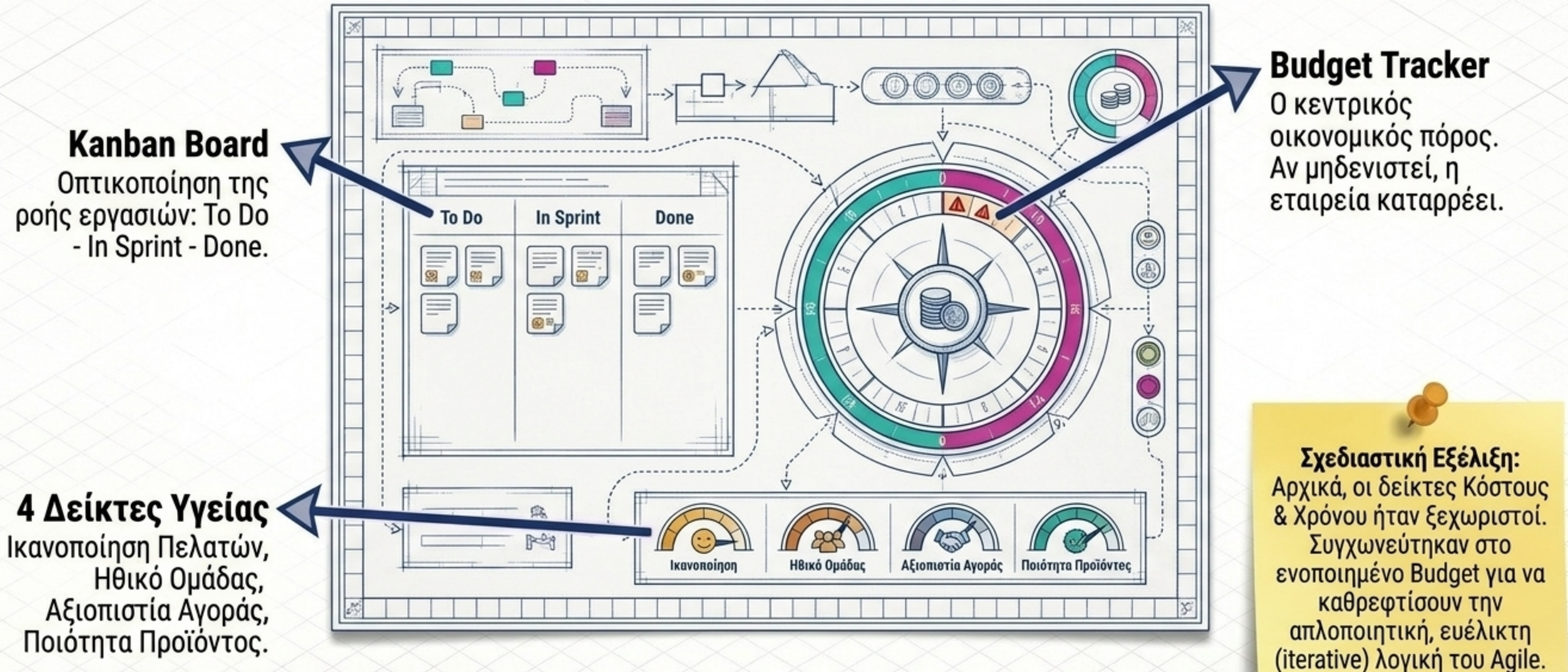
Ταυτόχρονη Ψηφοφορία



Μυστική επιλογή και ταυτόχρονη αποκάλυψη ψήφου (Μηχανισμός MDA).

Το Μαθησιακό Αποτέλεσμα (KSA): Καλλιέργεια ανεξάρτητης λήψης αποφάσεων. Οι εκπαιδευόμενοι αξιολογούν τα δεδομένα αυτόνομα πριν επηρεαστούν από την κοινωνική δυναμική της ομάδας.

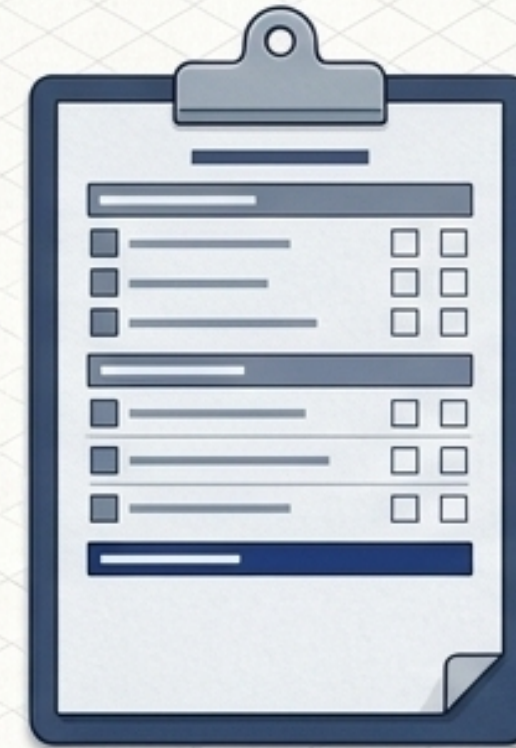
Ο Χάρτης του Παιχνιδιού (Game Tableau)



Διαχειριζόμενοι το Απρόβλεπτο



Sprint Event Cards: Εισάγουν ρεαλιστική αβεβαιότητα. Το ιδανικό πλάνο ανατρέπεται (π.χ. Ένας ρόλος χάνει προσωρινά το δικαίωμα ψήφου, ή ένας δείκτης υγείας πέφτει ξαφνικά).



The Retrospective: Στο τέλος κάθε γύρου, η ομάδα σταματά, αναλύει τι πήγε λάθος, και δεσμεύεται σε μία συγκεκριμένη βελτίωση για το επόμενο Sprint.

Το Μάθημα Agile: Το τέλειο πλάνο δεν υπάρχει. Σημασία έχει η ικανότητα της ομάδας να αντιδρά και να προσαρμόζεται άμεσα στις νέες συνθήκες.







**MIDSUMMER
O.P.A. FESTIVAL 2026**
📍 ΜΥΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΠΑ - ΛΑΡΙΣΑ

BOARD GAMES

**GAME
A-LOT**
11-12/7
All Day

AGILEARN
11-12/7
11:00 - 16:00



Κλιμακωτή Δυσκολία: Σύγκριση Εκδόσεων

Έκδοση A: Kickoff

Κοινό-Στόχος: Αρχάριοι, καμία γνώση Scrum

Παίκτες & Διάρκεια:
3-4 παίκτες | 4 sprints | 45-60 λεπτά

Προαπαιτούμενα: Ηλικίες 14+



Έκδοση B: Full Sprint

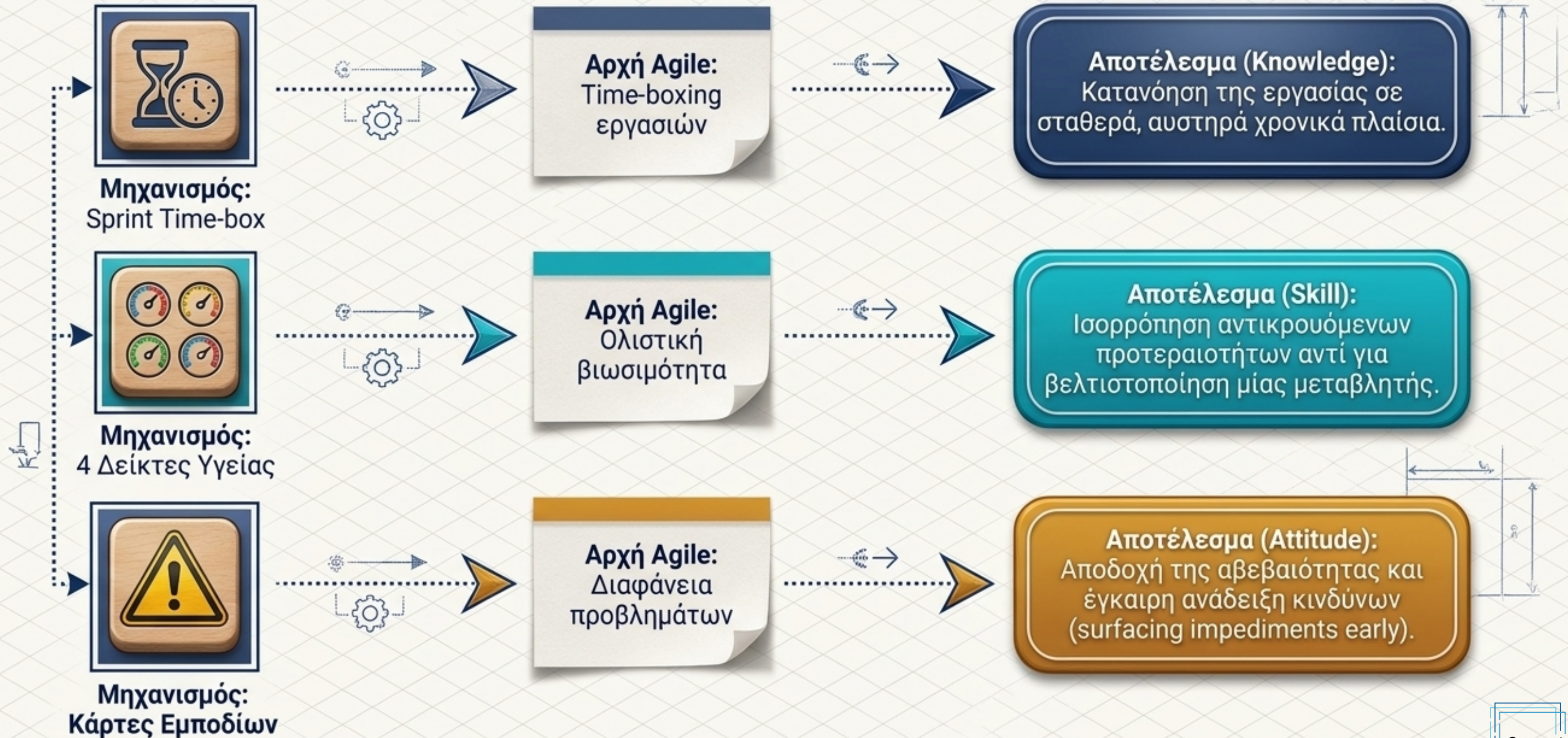
Κοινό-Στόχος: Προχωρημένοι εκπαιδευόμενοι

Παίκτες & Διάρκεια:
4-6 παίκτες | 6 sprints | 90-120 λεπτά

Προαπαιτούμενα:
Βασική εξοικείωση με διαχείριση

 **Νέοι Μηχανισμοί:** Εισαγωγή ρόλου Scrum Master, Ταχύτητα (Velocity), Τεχνικό Χρέος (Tech Debt) & Εμπόδια (Impediments).

Σύνθεση: Από τους Μηχανισμούς στη Νοοτροπία (KSA)



Σας Ευχαριστώ

Leave a [Comment](#)

COMMENT

NAME*

EMAIL*

WEBSITE

☐ SAVE MY NAME, EMAIL, AND WEBSITE IN THIS BROWSER FOR THE NEXT TIME I COMMENT.

POST COMMENT

Γίνετε Μέρος της Φάσης Playtesting



<https://prosvation.gr/erasmus/agilequest-in-a-nutshell/>

Το AGILEarn βρίσκεται στο στάδιο των πιλοτικών δοκιμών. Αναζητούμε εκπαιδευτικούς ΕΕΚ, ερευνητές και επαγγελματίες για να δοκιμάσουν το πρωτότυπο.

Κατεβάστε δωρεάν το πακέτο «Print & Play» (Ταμπλό, Κάρτες & Οδηγίες).

info@prosvation.gr | management@prosvation.gr | marcin@fundacjawcp.pl