# Beispiel 1: Abteilungsorientierte Abläufe

In diesem Beispiel werden die Abteilungen bzw. Kompetenzen der einzelnen Teammitglieder als Grundlage für die Arbeitsabläufe verwendet.

Nutzer einer solchen Struktur könnten beispielsweise kleine Onlineagenturen oder andere interdisziplinäre Teams sein, die ihre Arbeitsabläufe abteilungs- bzw. kompetenzbezogen abbilden wollen. Es geht einerseits um die Durchführung neuer Projekte, als auch um die Abarbeitung von täglichen inhaltlichen und technischen Korrekturen und Erweiterungen von bestehenden Projekten.

## Schritt 1: Anlegen und Einbinden der Gruppen

Zunächst werden Gruppen angelegt, welche die Abteilungen repräsentieren. Zum Beispiel:

* Informationsarchitektur
* Backendentwicklung
* Frontendentwicklung
* Grafik/Design
* IT-Services
* Management
* Buchhaltung

Alle Benutzer werden entsprechend ihrer Zugehörigkeit den Gruppen zugeordnet. Die Manager sollten in den jeweiligen Gruppen und ihrer eigenen (Management) sein. Beispielsweise würde der Manager der Backendentwicklung (=Technischer Leiter) in den Gruppen Backendentwicklung und Management sein. Ein Technischer Direktor würde beispielsweise Mitglied in den Gruppen Backendentwicklung, Frontendentwicklung und Management sein.

## Schritt 2: Anlegen der Aufgabenabläufe

Die erstellten Gruppen werden anschließend in Aufgabenabläufe eingebunden. Aufgabenabläufe könnten beispielsweise sein:

### Erweiterung Backend (typischerweise hinzufügen einer Funktionalität in einem CMS o.ä.)

* Backendentwickler (Umsetzung)
* Manager (Abnahme)
* Buchhaltung (Abrechnung)

### IT Ticket

* IT-Service (Problembehebung)
* Manager (Abnahme)

### Rechnungsstellung für abgeschlossenes Projekt

* Manager (Stundenübersicht generieren)
* Buchhaltung (Rechnungsstellung)
* Buchhaltung (Rechnungseingang prüfen)
* Buchhaltung (Ablage)

## Beschreibung

Eine solche Einteilung bildet die Abteilungsstrukturen eines Teams ab. Die vorgestellte Struktur kann beispielsweise in einer kleinen Agentur eingesetzt werden, in der es bereits ähnliche Strukturen und Abteilungen mit Mitarbeitern gibt. Die gewohnten Abteilungsstrukturen können ohne Umgewöhnung in Taskkun weiter verwendet werden.

# Beispiel 3:Phasenorientiert Abläufe

In diesem Beispiel werden generische Phasen als Grundlage für die Arbeitsabläufe verwendet. Solche Strukturen sind für eher agile Projektteams typisch, die den Fokus mehr auf den Aufgaben haben, als auf den Teamstrukturen.

## Schritt 1: Anlegen und Einbinden der Gruppen

Zunächst werden Gruppen angelegt, welche die Phasen einer Entwicklung repräsentieren:

* Konzeption
* Umsetzung
* Test
* Abnahme
* Deployment
* Fehlerbehebung

Alle Benutzer werden in einem solchen Fall, gemäß dem agilen Motto, allen Gruppen zugeordnet, da alle Teammitglieder potentiell alle Aufgaben übernehmen könnten. Dies gilt auch für die Manager, die automatisch an allen Projektphasen beteiligt sind.

## Schritt 2: Anlegen der Aufgabenabläufe

Die erstellten Gruppen werden anschließend in Aufgabenabläufe eingebunden. Aufgabenabläufe könnten beispielsweise sein:

### Neuentwicklung einer Funktionalität

* Konzeption (Konzeptionsphase)
* Umsetzung (Umsetzungsphase)
* Test (Testphase)
* Abnahme (Abnahme durch den Project Owner)

### Beheben eines Fehlers

* Fehlerbehebung (Bugfixing)
* Test (Testphase)
* Abnahme (Abnahme durch den Project Owner)

### Livestellen einer neuen Produktversion

* Abnahme (Project Owner prüft gegen die Versionsziele)
* Deployment (Eigentliches Deployment)
* Testing (Technische Funktionsprüfung auf dem Liveserver)

## Beschreibung

Eine solche phasenweise Struktur ist für agil operierende Teams geeignet, die Taskkun als eine Art Sprint- oder Versionsbacklog nutzen wollen. Die Aufgaben der Version werden vorab eingestellt und von den Mitgliedern des Teams abgearbeitet. Der Product Owner (in Taskkun der Manager) erhält durch die integrierten Reports jeweils Auswertungen über den Grad der Fertigstellung der Version und die investierten Aufwände.