



# WS: WAS BRAUCHT MEIN TEAM?

REGINA BRANDHUBER

- ▶ **Input:** Ein Team, das sich verbessern will.
- ▶ **Output:** Fähigkeiten-Story Map
- ▶ Um ein sinnvolles Training für mein Team ansetzen zu können, ist es notwendig zu wissen, was das Team braucht.
- ▶ Niemand kann das besser beurteilen als das Team selbst, denn bei der Arbeit entsteht auch der Überblick über das, was das Team können sollte, um diese Arbeit zu meistern.
- ▶ Das Resultat dieses Workshops ist eine Story Map<sup>1</sup>, die die Perspektiven aus dem Team sammelt und kategorisiert, welche Fähigkeiten man für hochwertige Softwareentwicklung und die zu bewältigenden Aufgaben benötigt.
- ▶ Überlegt Euch, ob ihr mit diesem Workshop einen oder mehrere der Bereiche Anforderung – Entwicklung – Betrieb abdecken möchtet.
- ▶ Vielleicht gibt es auch den Wunsch nach einigen Fähigkeiten, die aber im Team noch nicht vorhanden sind. Vor allem dafür sollte in diesem Workshop Platz sein.
- ▶ Der Workshop schafft eine Wahrnehmung, die erst wachsen muss. Fähigkeiten können hinzukommen, wegfallen oder es ändert sich ihre Priorisierung.
- ▶ Daher ist es sinnvoll, nach dem Workshop den Move "Drain Snake" (IDE 10) durchzuführen, um Argumente für/gegen die in der Story Map zusammengetragenen Aspekte zu sammeln. Die Drain Snake ist zugleich die Vorbereitung für den 2. Workshop.

<sup>1</sup>Quelle: Patton, Jeff (2015): User Story Mapping- Nutzerbedürfnisse besser verstehen als Schlüssel für erfolgreiche Produkte, O'Reilly



# TRAININGSSCHRITTE



- ☐ Material:
  - ☐ Klebezettel
  - ☐ Stifte
  - ☐ Wand- oder Weißwandtafel­fläche
- ☐ Zeit: mind. 90 Minuten
- ☐ Je nachdem wie groß Dein Team ist, könnt Ihr im gesamten Team, einzeln oder in Kleingruppen arbeiten.
- ☐ Nachdem Ihr entschieden habt, in welche Gruppen Ihr Euch einteilt, stellt Euch die Frage:  
**"Welche Fähigkeiten brauchen wir als Team, um Software in guter Qualität zu entwickeln?"**
- ☐ Sammelt in einem Brainstorming 15 Minuten lang alles, was Euch zu dieser Frage einfällt und schreibt jede Fähigkeit auf einen Klebezettel.
- ☐ Tragt nun im gesamten Team die Ergebnisse zusammen. Lest dafür nacheinander einzeln die Fähigkeiten vor und hängt die Zettel an eine Wand. Sucht dabei nach Clustern in den Fähigkeiten und findet einen Oberbegriff für jedes Fähigkeitencluster.
- ☐ Hängt die Oberbegriffe mit einer anderen Klebezettel-Farbe in einer Reihe nebeneinander (Backbone) und sammelt die passenden Fähigkeiten darunter, sodass eine Story Map entsteht.
- ☐ Zum Schluss nehmt Euch für jede Kategorie 5-10 Minuten Zeit und diskutiert die Priorisierung der Fähigkeiten aus. Wie wichtig ist eine Fähigkeit im Bezug auf die Entwicklung guter Software? Sammelt zuerst alle Argumente und einigt euch dann im Konsens auf eine Reihenfolge.
- ☐ Arbeitet nach dem Workshop mit dem Move "Drain Snake" (IDE 10) weiter und pflegt die neuen Erkenntnisse 2 Mal pro Woche in einem kurzen Stand Up meeting mit dem gesamten Team in die Story Map ein.