



WS: WAS BRAUCHT MEIN TEAM?

REGINA BRANDHUBER

- ▶ **Input:** Ein Team, das sich verbessern will.
- ▶ **Output:** Fähigkeiten-Story Map
- ▶ Um einen sinnvollen Trainingsplan mit einem Team zu erarbeiten, ist es notwendig zu wissen, was das Team braucht, um Software in guter Qualität zu entwickeln.
- ▶ Niemand kann das besser beurteilen als das Team selbst, denn bei der Arbeit entsteht auch der Überblick über das, was gebraucht wird, um diese Arbeit zu meistern.
- ▶ Das Resultat dieses Workshops ist eine Story Map¹, 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 Ideen und Argumente für/gegen die in der Story Map zusammengetragenen Aspekte zu sammeln und dazu den Move Drain Snake durchzuführen, der in Kombination mit dem Aktualisierungstreffen zugleich die Vorbereitung für den 2. Workshop ist.

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



TRAININGSSCHRITTE



- ☐ **Material:** Klebezettel, Stifte, Wand- oder Weißwandtafel Fläche
- ☐ **Zeit:** 60 Minuten bei einem Team von 5 – 10 Personen
- ☐ Je nachdem wie groß das Team ist und wie ihr arbeiten möchtet, könnt ihr bei jedem Schritt einzeln, in Kleingruppen oder im gesamten Team 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 5 Minuten lang alles, was euch zu dieser Frage einfällt und schreibt jede Fähigkeit auf einen Klebezettel. Das Brainstorming kann einzeln (jeder für sich), in den Kleingruppen oder auch gemeinsam erfolgen.
- ☐ 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. Das ist Euer "Backbone", das Rückgrat Eurer notwendigen Kompetenzen. Sammelt die passenden Fähigkeiten darunter, so dass eine Story Map entsteht.
- ☐ Zum Schluss 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 den Moves Drain Snake und Aktualisierungstreffen weiter. Der Workshop ist ein Startpunkt. Die eigentliche Arbeit beginnt nach Ende des Workshops.