



# HUBSCHRAUBERPERSPEKTIVE

REGINA BRANDHUBER

- ▶ Kennst du das, dass der gefühlte Berg an Arbeit riesig ist, und Du ihn sowieso nicht abtragen kannst, egal was Du tust? Hast Du hast so viele Baustellen zu bedienen, dass Du den Überblick verlierst? Oder fehlt dir ein Platz, an dem Du gute Ideen einfangen und weiterentwickeln kannst?
- ▶ Dieser Zustand kann Einiges von Deiner Gedankenkapazität verbrauchen. Immer wieder denkst Du darüber nach, was Du denn jetzt noch tun musst oder dir schwirren immer wieder die gleichen Ideen im Kopf herum, weil sie nicht vergessen werden wollen. Diese Denk-Kapazität steht Dir für andere Bereiche nicht mehr zur Verfügung.
- ▶ Im Software-Framework Scrum gibt es das so genannte „Product Backlog“ (vgl. Schwaber/Sutherland 2020, S. 11). Das ist eine „emergente, geordnete Liste der Dinge, die zur Produktverbesserung benötigt werden“ (ebd., S. 11).
- ▶ Es kann Dir dabei helfen dem Berg an Arbeit oder deinen vielfältigen (Übe-)Ideen einen Platz in Deinem Leben zu geben, der nicht in Deinem Kopf ist. Das kann ein echter physischen Platz sein, z.B. bunte Post Its an der Wand in einem Zimmer, in dem Du oft bist, oder ein digitaler in Deinem Handy oder Computer.
- ▶ Du entwirfst Dein Backlog, indem Du Dich Deinen Aufgaben aus der Vogelperspektive näherst.
- ▶ Betrachte Dein Leben und finde Deine Projekte, die Du gerade fertigstellen möchtest. Das sind Deine sog. „Epics“ - große Aufgabenbrocken, die zwar irgendwann ihren Abschluss finden, aber nicht an einem Tag erledigt werden können und zuerst heruntergebrochen werden müssen (vgl. Patton 2014, S. 141).
- ▶ Jedes Epic kann in sog. „User Stories“ heruntergebrochen werden. Sie sind leichtgewichtiger als Epics. In der Softwareentwicklung sind sie das Standardformat, mit dem Backlogs befüllt werden (vgl. Galen 2013, S. 69). Wenn Du z.B. einen Song schreibst, sind die Lyrics eine User Story und das fertige Stück wäre das Epic.

Quellen: **Galen**, Robert (2013): SCRUM Product Ownership. Balancing Value from the Inside Out. Stories, Ideas, Lessons, and Practices for Becoming a Great Product Owner. 2. Auflage. O.O.: RGCG, LLC

**Patton**, Jeff (2014): User Story Mapping Beijing, Cambridge, Farnham u.a.: O' Reilly

**Schwaber**, Ken/Sutherland, Jeff (2020): Der Scrum Guide. Der gültige Leitfaden für Scrum: Die Spielregeln. <http://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-German.pdf>. Abgerufen am 25. Juli 2024



# TRAININGSAUFGABEN

- ☐ Brainstorme 3-5 Mal innerhalb von 2 Wochen Epics und User Stories für Dein Backlog.
- ☐ Brainstorme und erweitere Dein Backlog in Etappen. Lass es liegen und nimm es nach ein paar Stunden oder Tagen wieder zur Hand.
- ☐ Finde einen Ort für Dein Backlog. Wichtig ist, dass die User Stories in ihrer Reihenfolge verschiebbar sind. Post Its kann man leicht an einen anderen Ort kleben oder auch wegnehmen, wenn sie erledigt sind. Genauso kannst Du eine flexible Notiz App wie z.B. One Note oder andere dafür finden.
- ☐ Wenn Du möchtest kannst Du mit Farben arbeiten. Gib den Epics verschiedene Farben und den dazugehörigen User Stories die entsprechende Farbe des Epics.
- ☐ Wenn Du möchtest, kannst Du Dein Backlog zweispaltig abbilden: links die Epics und rechts die User Stories.
- ☐ Zeige Deinem Team Dein Backlog und sprich mit ihnen darüber.

