



WS: TRAININGSPLAN ERSTELLEN

WOLFGANG BRANDHUBER, SILKE KAINZBAUER

- ▶ **Input:** Backlog für Trainingsideen (siehe Remote Team Workshop 3)
- ▶ **Output:** Trainingsplan
- ▶ Nach den ersten 3 Workshops "Was braucht mein Team, um Software in guter Qualität zu entwickeln?", "Wie gut sind wir in dem, was wir tun wollen?" und "Trainingsideen sammeln und priorisieren" ist es nun an der Zeit, ein konkretes Training für das Team zu entwerfen.
- ▶ Im Backlog für Trainingsideen, dem Move-Backlog, habt Ihr nun genug Material gesammelt, um einen ersten Trainingsplan zu erstellen. Das Move-Backlog ist vergleichbar mit einem Product Backlog in der Produktentwicklung.
- ▶ Aus diesem priorisierten Speicher für Trainingsideen wählt ihr nun Moves für Euer konkretes Training aus und legt Euren Trainingsplan für die nächste Zeit (1-2 Wochen) fest. In der Scrum-Terminologie entspricht der Trainingsplan dem Sprint-Backlog).
- ▶ Wichtig ist hierbei, durch die Diskussion über das Training eine gemeinsame Ausrichtung im Team zu erreichen und zu entscheiden, welche Moves ihr in dieser Zeit trainieren möchtet.



TRAININGSAUFGABEN



- ☐ **Material:** Klebezetzel
- ☐ **Zeit:** 60 Minuten bei einem Team von 5 - 10 Personen
- ☐ Geht zusammen die Liste oder die Quadranten (siehe WOR 03 "Trainingsideen sammeln und priorisieren") mit den Trainingsideen durch und entscheidet gemeinsam für jede Trainingsidee, ob sie in den Trainingsplan für übernommen werden sollte.
- ☐ Wichtig ist hierbei, durch die Diskussion im Team einen Abgleich und Konsens zu erzielen.
- ☐ Nehmt nun die Moves, die ihr als nächstes trainieren wollt, in Euren Trainingsplan auf.
In der Scrum-Terminologie entspricht der Trainingsplan dem Sprint-Backlog.
- ☐ Notiert dabei, wer im Team welchen Move auf welche Weise bzw. wie oft in den kommenden 1 - 2 Wochen trainieren möchte.
- ☐ Dokumentiert den Trainingsplan am Teamboard. In verteilt arbeitenden Teams (Remote Teams) geschieht dies online mit einem passenden Tool.