



WS: WIE GUT SIND WIR?

REGINA BRANDHUBER, SILKE KAINZBAUER

- ▶ **Input:** Fähigkeiten-Story Map (siehe WOR 01)
- ▶ **Output:** Beschätzte Fähigkeiten-Story Map, Fähigkeiten-Radar Chart
- ▶ Um eine Treppe zu bauen, muss erst einmal Maß genommen werden.
Um ein passendes Teamtraining zu schneiden auch.
- ▶ Grundlage ist die aktualisierte Fähigkeiten-Story Map, in die weitere Aspekte der Drain Snake (IDE 10) nach Diskussion und Teamkonsens eingeflossen sind.
- ▶ Wenn dem Team bekannt ist, welche Fähigkeiten es seiner Meinung nach benötigt, um gute Software zu produzieren, ist der nächste Schritt, herauszufinden, welche Fähigkeiten in welcher Form im Team vorhanden und wie stark sie ausgeprägt sind.
- ▶ Die Meinung des Teams ist maßgeblich. Es ist an dieser Stelle wichtig, besonders auf das innere Gefühl zu achten, das das Team zu den eigenen Fähigkeiten hat. Dieses „Bauchgefühl“ bezieht wichtige implizite Informationen mit ein, die bewusst kaum zugänglich sind. Es bringt außerdem das Bedürfnis zum Vorschein, wo sich das Team verbessern möchte.
- ▶ Als Wahrnehmungsfragen können helfen:
 - ▶ Wie gut können wir das, was wir können sollten?
 - ▶ Wie gut ist das, was wir brauchen ausgeprägt?



TRAININGSSCHRITTE

- ☐ **Material:** Planning Poker Karten mit T-Shirt Größen XS, S, M, L, XL, XXL, XXXL für jeden Teilnehmer
- ☐ **Zeit:** mind. 90 Minuten
- ☐ Nehmt die überarbeitete Fähigkeiten-Story Map als Grundlage. Wichtig ist, dass die Version, die in den Workshop einfließt, alle Argumente berücksichtigt und sich jeder Teilnehmer mit ihr wohlfühlt.
- ☐ Nun beginnt ein Fähigkeiten-Planning Poker. Nehmt die Planning Poker Karten und gebt damit eine Einschätzung ab, wie sehr eine bestimmte Fähigkeit im Team ausgeprägt ist. S steht für sehr wenig und XXXL für herausragend gut ausgeprägt.
- ☐ Wie beim echten Planning Poker heben alle Teilnehmer pro Fähigkeit gleichzeitig ihre Karte hoch. Derjenige mit der höchsten und der mit der niedrigsten Bewertung äußert seine Argumente.
- ☐ Diskutiert die verschiedenen Sichtweisen. Diese Diskussionen mit dem Austausch der Perspektiven sind das Wertvollste in diesem Workshop, denn das Team kann sich auf diese mit den unterschiedlichen Sichtweisen auseinandersetzen und zu einer fundierteren Bewertung kommen.
- ☐ Bewertet nach einer kurzen Diskussionsrunde noch einmal und wiederholt dieses Vorgehen solange, bis Ihr Euch als Team auf eine gemeinsame Größe einigen könnt.
- ☐ Nachdem Ihr auch das Backbone der Story Map – die Oberbegriffe der Cluster - beschätzt habt, könnt ihr daraus ein Radar Chart generieren. Jede Fähigkeitenkategorie ist eine Achse im Radar Chart (vgl. Skill Radar (TEA 06), wobei die Werte nun aus dem Planning Poker kommen).
- ☐ Arbeitet nach dem Workshop mit dem Move "Drain Snake" (IDE 10) weiter und diskutiert die neuen Aspekte 2 Mal pro Woche in einem kurzen Stand Up meeting mit dem gesamten Team und modifiziert ggf. das Radar Chart, so dass es für alle passt..

