

Teamarbeit verbessern durch agile Zusammenarbeit

Jerzy Szwarc

Head of CoE Agile & DevOps

jerzy.szwarc@capgemini.com

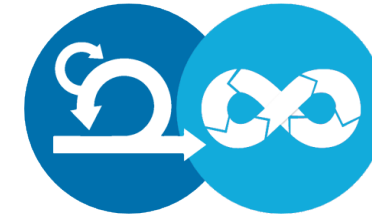
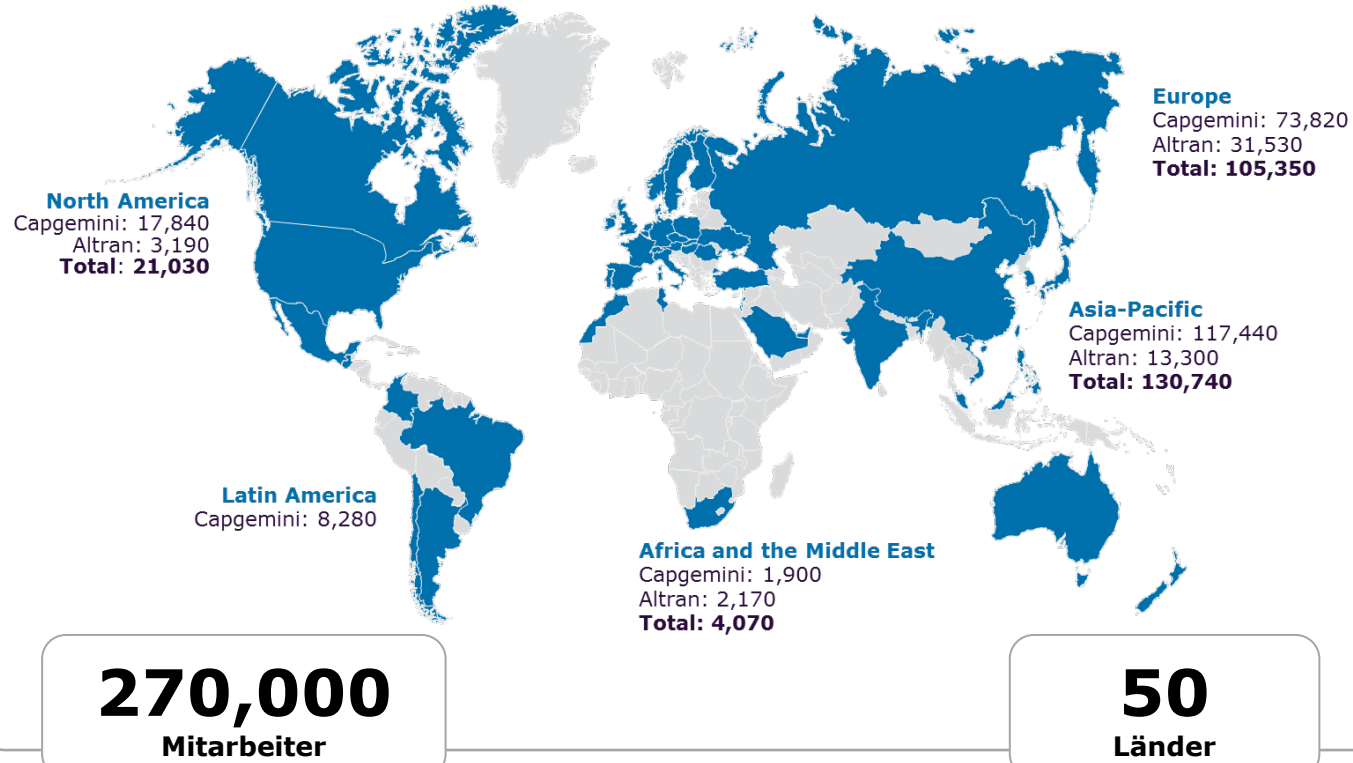
Florian Klein

Agile Coach

florian.klein@capgemini.com



Was ist Capgemini?



Center of Excellence
Agile & DevOps



Methoden & Modelle

Agile Coaching



Schulungen und Mentoring

Consulting
Services

Capgemini invent

Application
Services

Capgemini

R&D &
Engineering Services

Capgemini **ALTRAN**
part of Capgemini

Testing Services

sogeti
Part of Capgemini

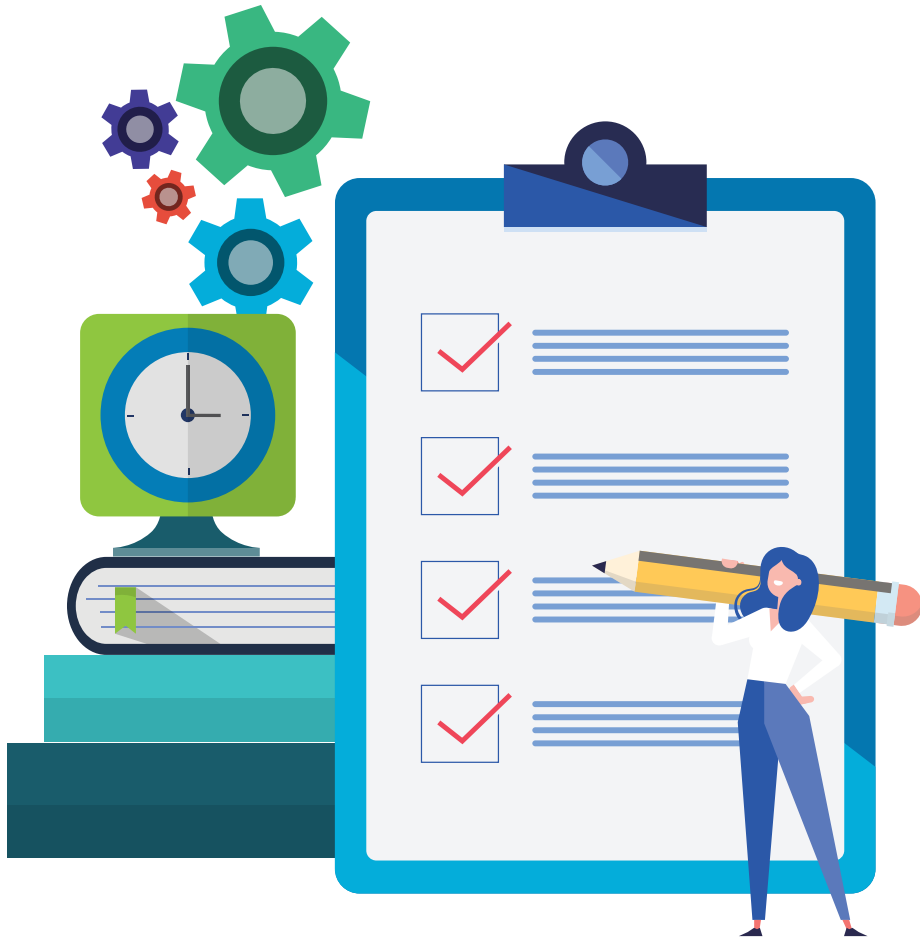
Managed
Services

Capgemini



Link zu Mentimeter – sehen
Sie im Chat 😊

Agenda



- **Warum Agile?**
- **Was ist Agile?**
- **Agile Methoden (Scrum)**
- **Virtuelle Zusammenarbeit**



Warum Agile?



Corona hat für
viele von uns
das Arbeiten
grundlegend
verändert

Corona und der digitale Wandel stellen unsere Arbeitsweise vor neue Herausforderungen



Home Office

Leben und Arbeiten unter einem Dach erfordert ein Umdenken und bringt das Berufsleben noch näher an die Familie.



Virtuelle Meetings

Virtuelle Meetings sind anders wie persönliche Treffen. Wir müssen das richtige Verhalten bei virtuellen Meetings erst lernen.



Tools, Tools, Tools, ...

Eine Vielzahl von Tools zur Kommunikation und Kollaboration soll uns die Arbeit erleichtern, aber macht auch vieles komplizierter



Wir müssen
anpassungsfähig
sein, um neue
Wege zu gehen



Wir können viel von der Software Branche lernen, die den Herausforderungen schon lange begegnet und Antworten gefunden hat

Agile

Start-up Spirit

Design
Thinking

Nutzerzentriertheit

Produktfokus

Evolutionäres
Design

Verteilte
Teams

Selbstverantwortliche
Teams

T-Shaped
Teammitglieder



Wir möchten uns heute auf folgende Aspekte konzentrieren

Agile

Start-up Spirit

Design
Thinking

Nutzerzentriertheit

Produktfokus

Evolutionäres
Design

Verteilte
Teams

Selbstverantwortliche
Teams

T-Shaped
Teammitglieder

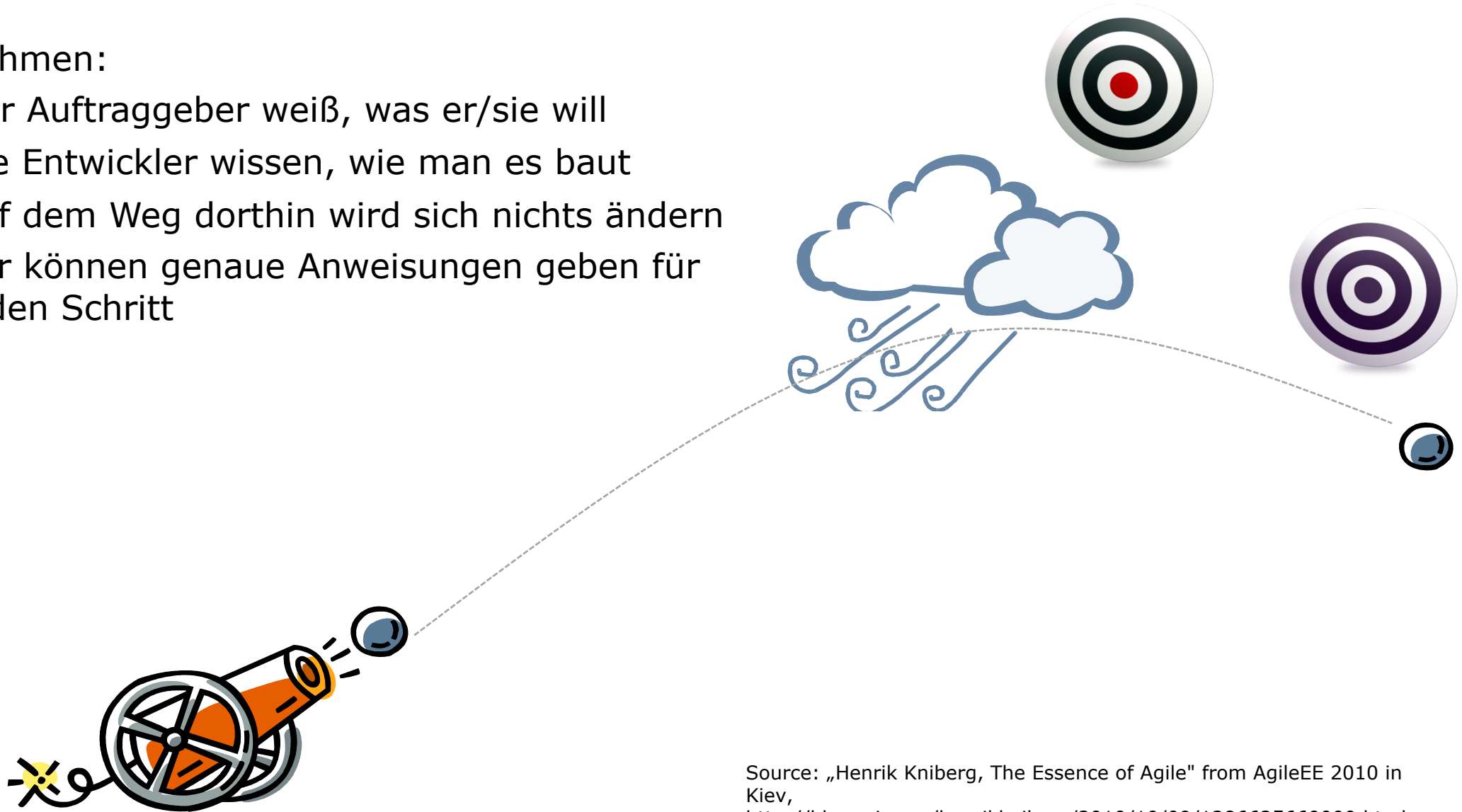


Was ist Agile?

Traditionelle Methoden

Annahmen:

- Der Auftraggeber weiß, was er/sie will
- Die Entwickler wissen, wie man es baut
- Auf dem Weg dorthin wird sich nichts ändern
- Wir können genaue Anweisungen geben für jeden Schritt



Source: „Henrik Kniberg, The Essence of Agile" from AgileEE 2010 in Kiev,
<http://blog.crisp.se/henrikkniberg/2010/10/09/1286625660000.html>



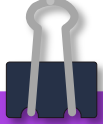
Traditionelle Methoden – Einschränkungen



**Entwicklung
dauert lang
(Jahre statt
Tagen/Wochen)**



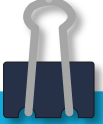
**Bevor
Projekteende
Business kommen
Anforderungsände
rungen**



**Auftraggeber
weiß nicht, was
passiert bevor
Projektende**



**Umfangänderungen
bedeuten
Vertragsänderungen
und sind komplex**



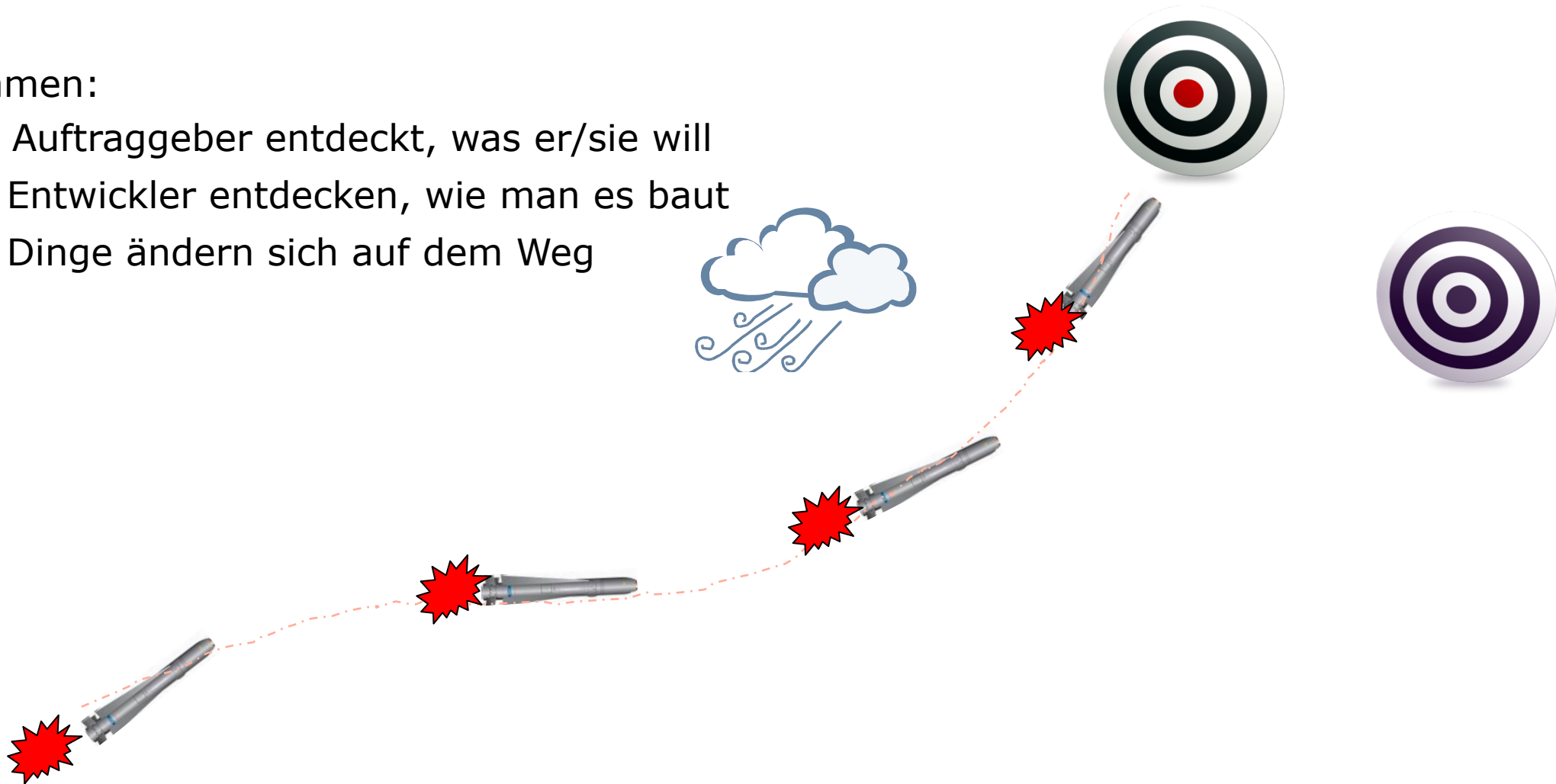
**Entwickler
verstehen das
Business nicht**

Agile Methoden



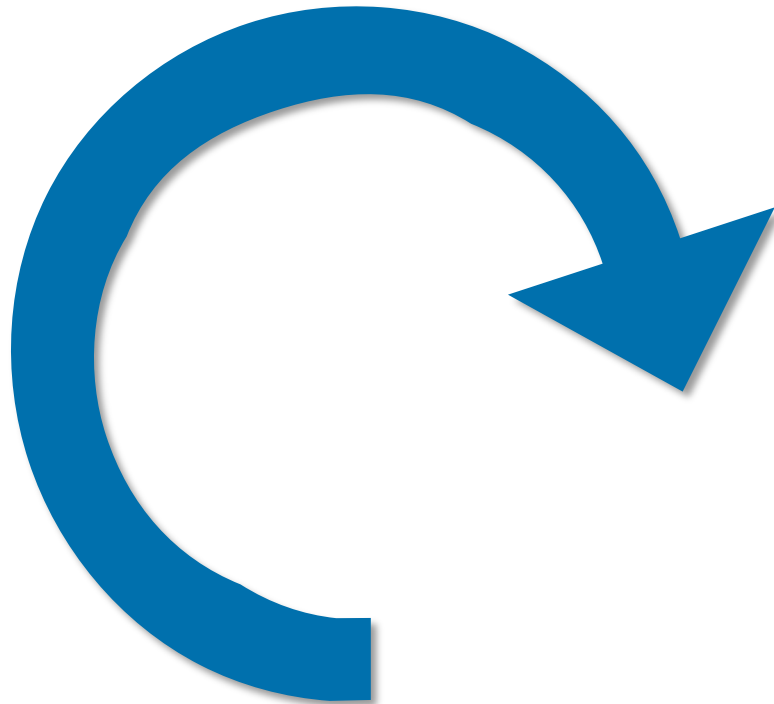
Annahmen:

- Der Auftraggeber entdeckt, was er/sie will
- Die Entwickler entdecken, wie man es baut
- Die Dinge ändern sich auf dem Weg



Source: „Henrik Kniberg, The Essence of Agile" from AgileEE 2010 in Kiev, <http://blog.crisp.se/henrikkniberg/2010/10/09/1286625660000.html>

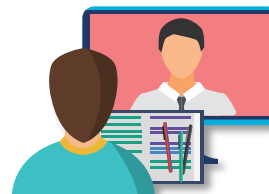
Warum Agile?



Passt besser zu Markt



**Keine unnötigen
Aktivitäten**

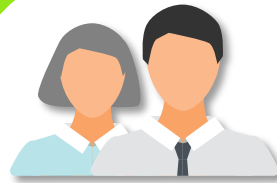


Mehr Benutzerfeedback

Agile Manifesto



INDIVIDUEN UND INTERAKTIONEN
mehr als Prozesse und Werkzeuge



FUNKTIONIERENDE SOFTWARE
mehr als umfassende Dokumentation



REAGIEREN AUF VERÄNDERUNG
mehr als das Befolgen eines Plans



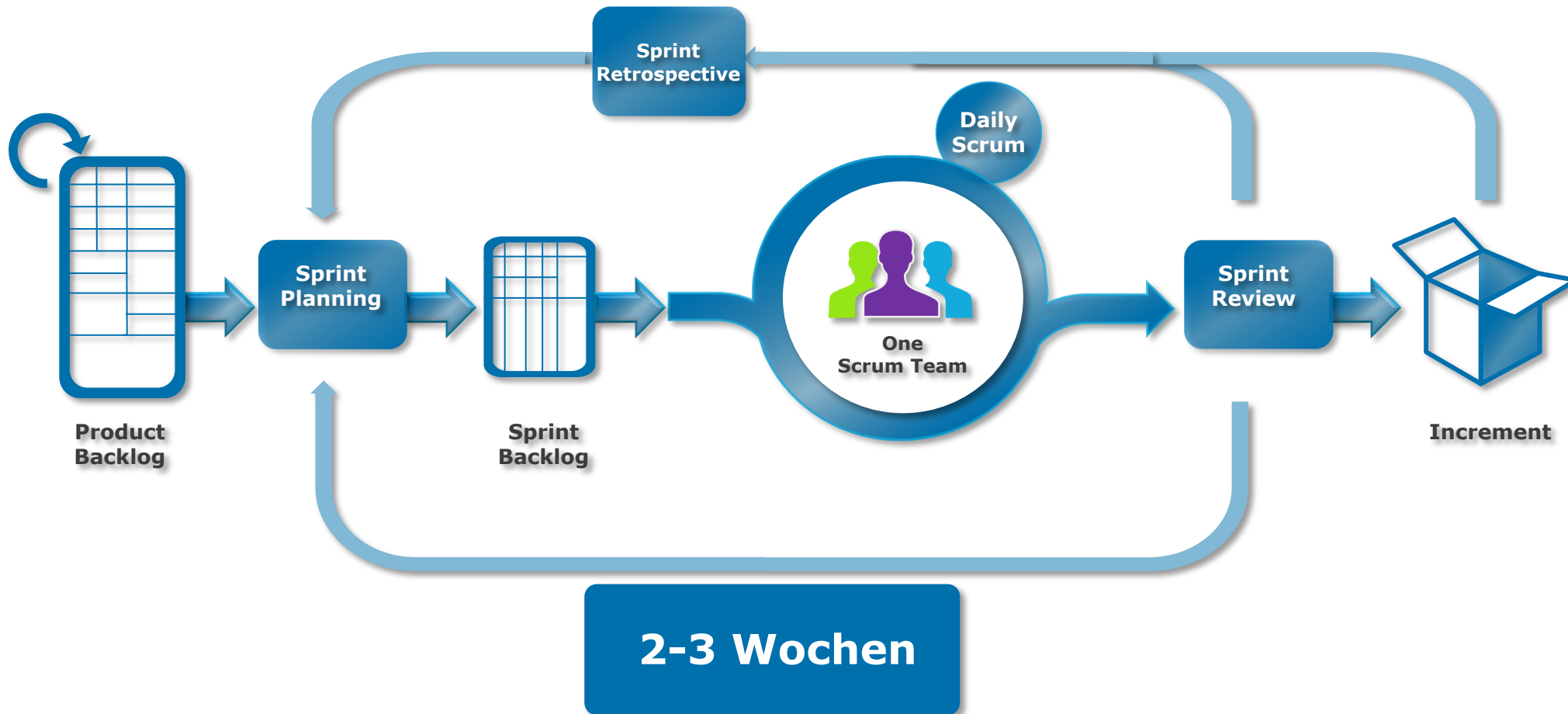
**ZUSAMMENARBEIT MIT
DEM AUFTRAGGEBER**
mehr als Vertragsverhandlung



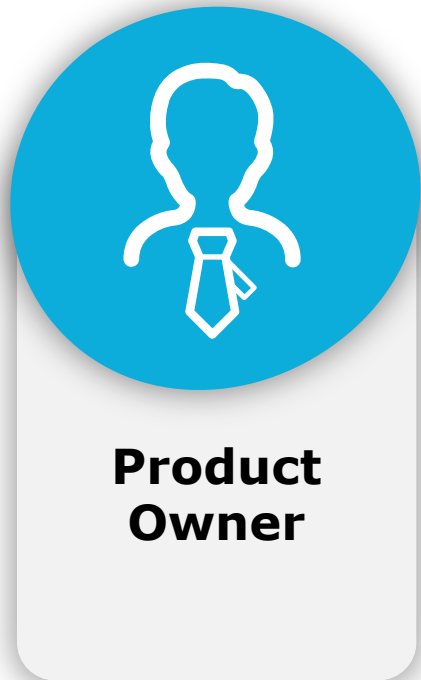


Agile Methoden (Scrum)

Scrum Prozess

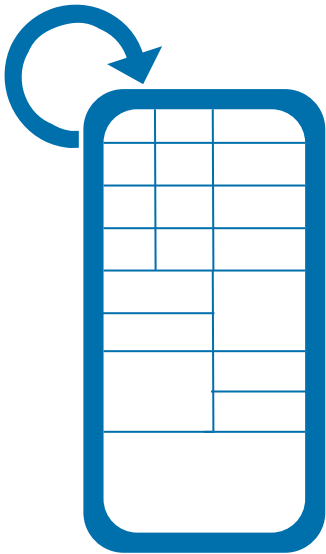


Scrum Rollen

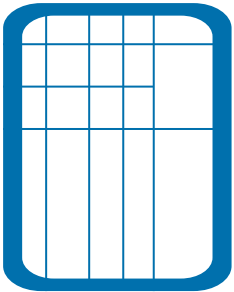




Product Backlog



Sprint Backlog



Sprint Backlog – Beispiel





Daily Scrum ist kein Statusmeeting für den Scrum Master sondern für das Team



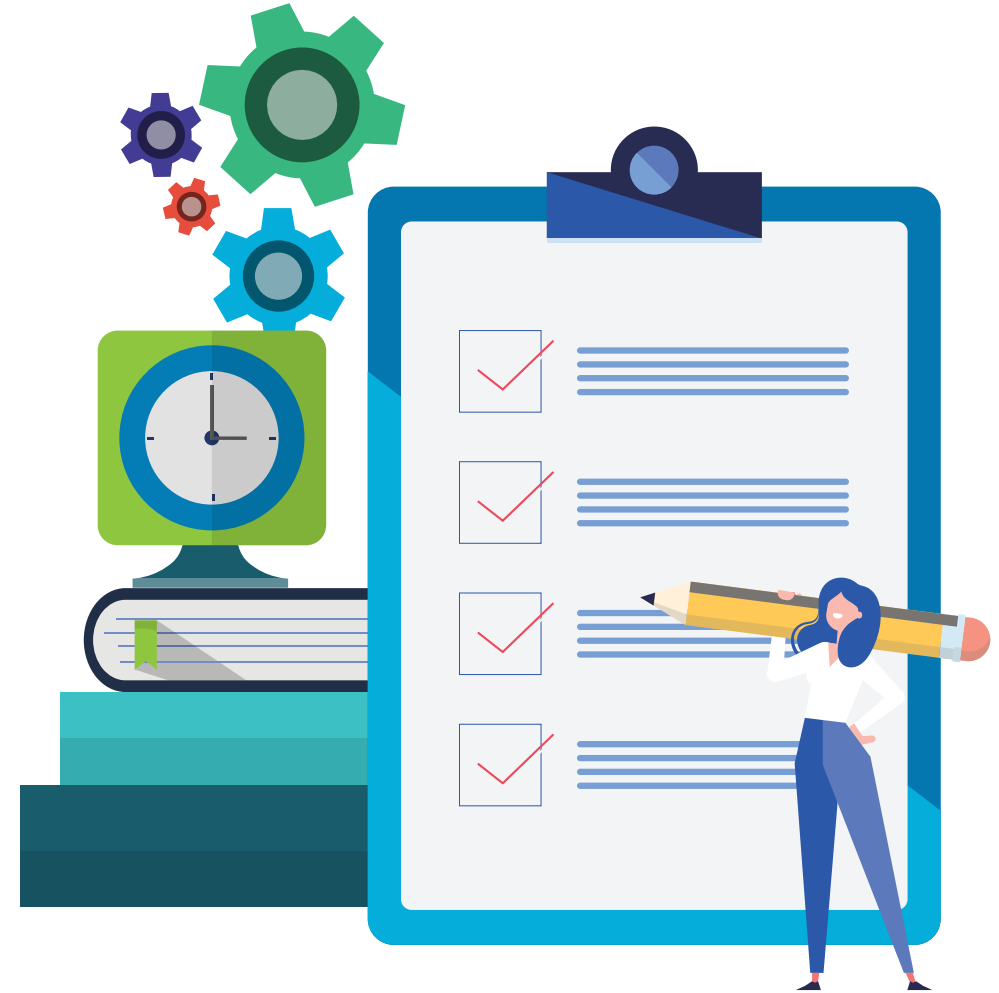
- **Was hast du gestern gemacht?**
- **Was wirst du heute tun?**
- **Steht dir etwas im Weg?**



Sprint Review



- **Team präsentiert**, was es im Sprint erreicht hat
- Informell
- **Keine Folien**
- Das ganze Team nimmt teil
- Die Welt einladen



Sprint Retrospective



Continue Doing

Start Doing

Stop Doing



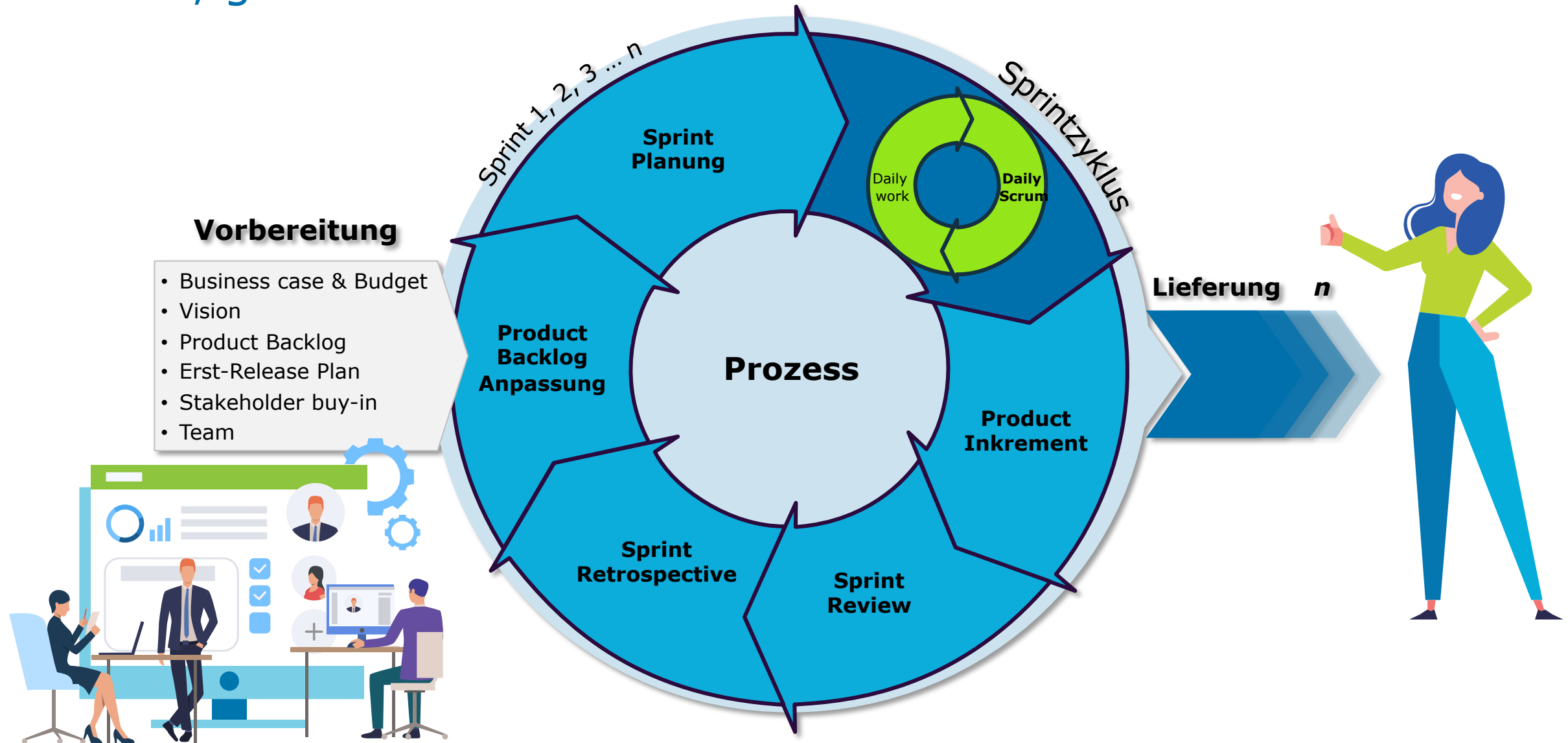
Das ganze Team nimmt teil

- ScrumMaster
- Product Owner
- Development Team
- Möglicherweise Auftraggeber
Mitarbeiter und andere

INSPECT & ADAPT



Der SCRUM-Prozess wandelt die Anforderungen inkrementell in laufende, getestete und dokumentierte Software um





Erste einfache Schritte mit Scrum und Agile



Daily Scrum einführen

15 min jeden Tag am Morgen



Arbeit transparent machen

Backlog erstellen und Aufgaben zuweisen



In Sprints arbeiten

Arbeit in Sprints (z.B. 2 Wochen) planen mit anschließenden Reviews



Mit Retrospektiven lernen

Regelmäßige Retrospektiven (jede 2 Wochen) mit dem gesamten Team durchführen

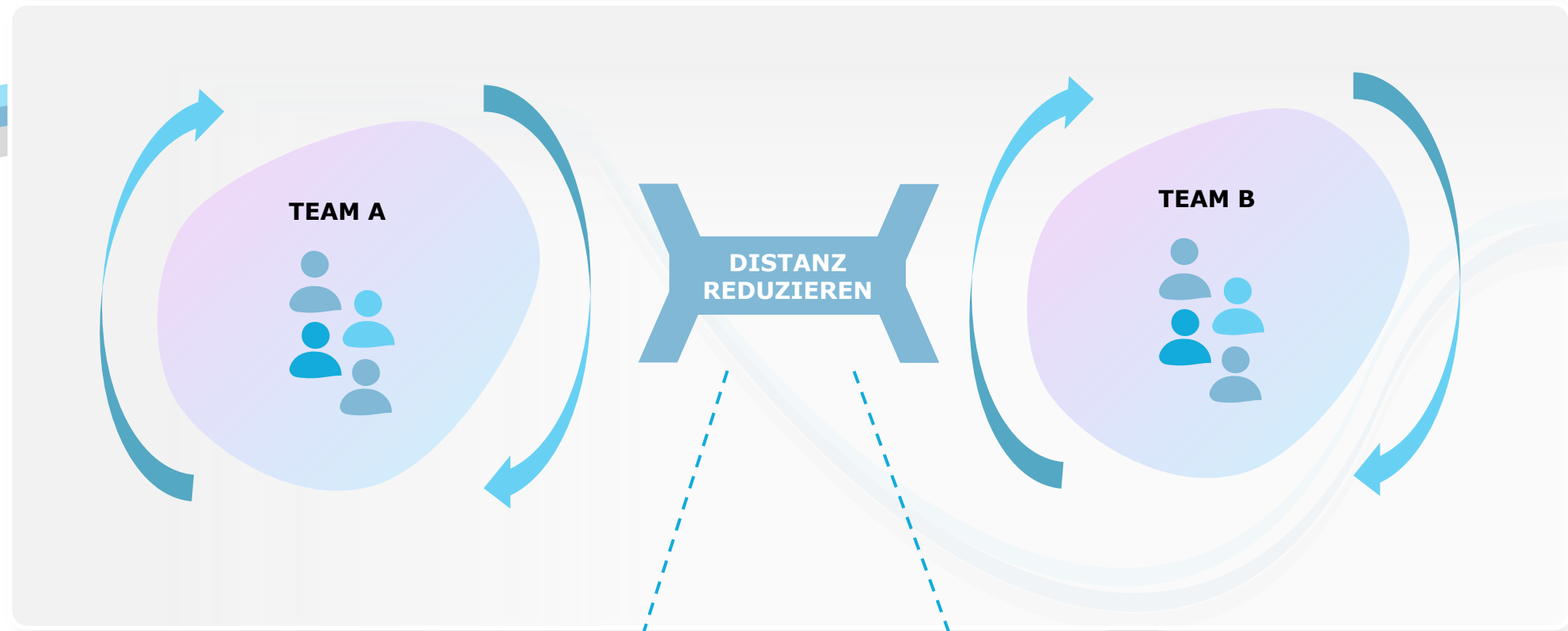


Verteilte virtuelle Zusammenarbeit



Das Hauptproblem
der verteilten
Zusammenarbeit ist
die Distanz

Wir verbessern unsere verteilte Zusammenarbeit, indem wir die Distanz zwischen uns reduzieren



**Standort &
Zeitzone**



Sprache



**Kultur &
Werte**

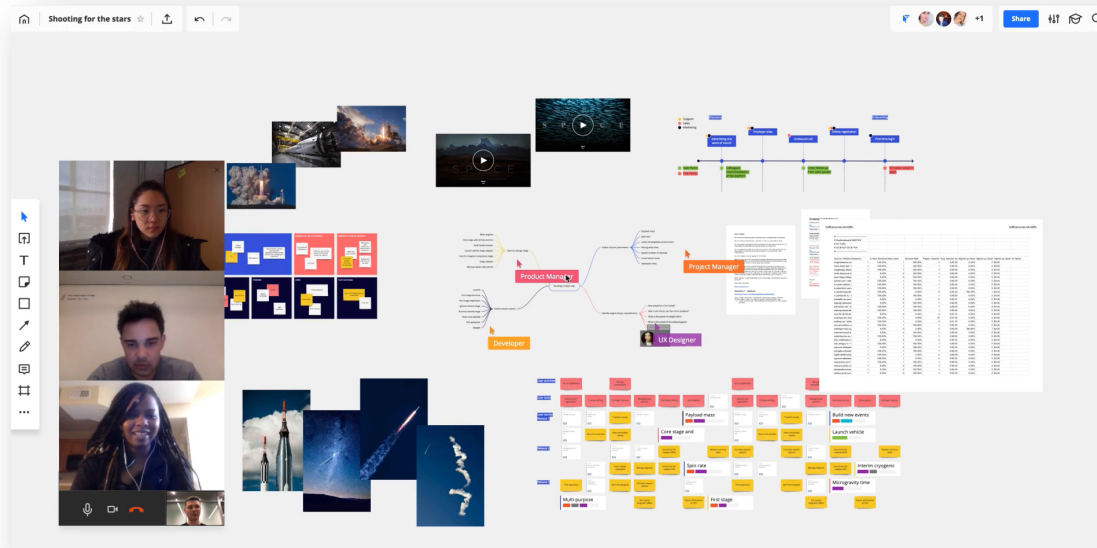


**Prozess &
Arbeitsweisen**



Prinzip #1

Arbeite live zusammen und löse Probleme gemeinsam



Online Whiteboards



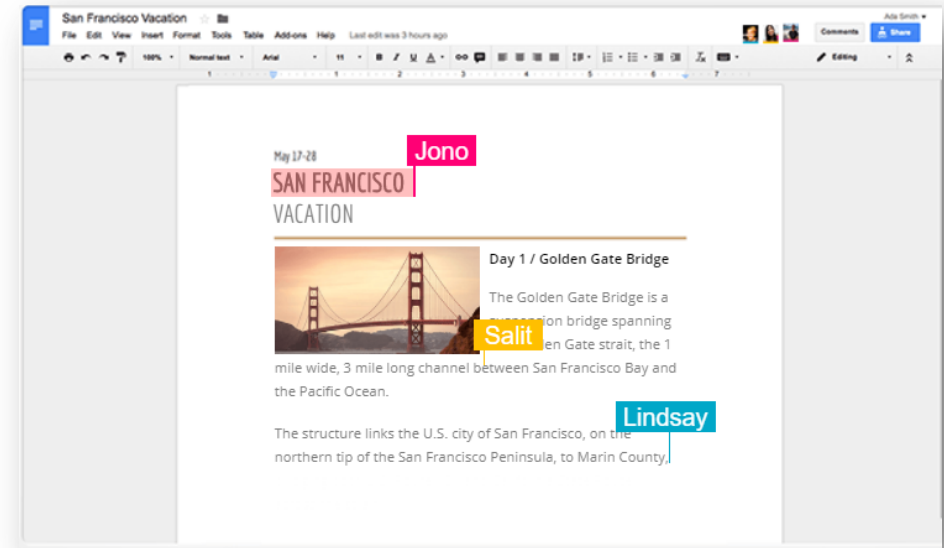
Miro



Mural



Deon



Online Dokumente



Google Docs

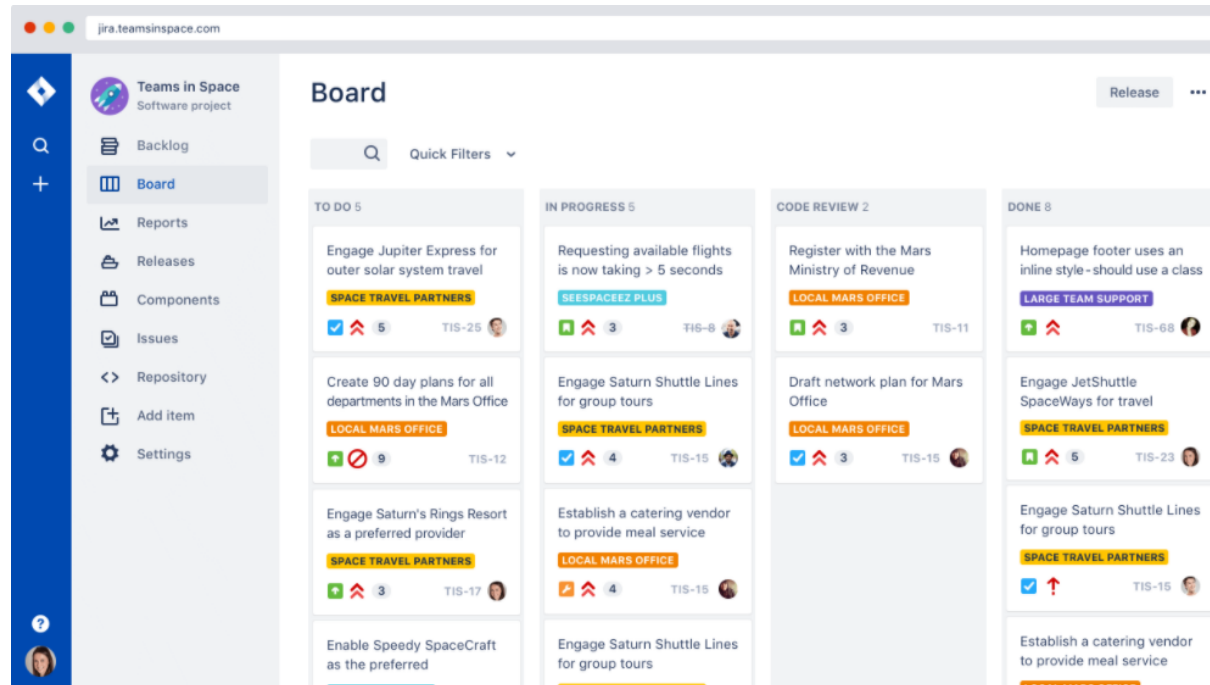


Office 365



Prinzip #2

Alles ist transparent

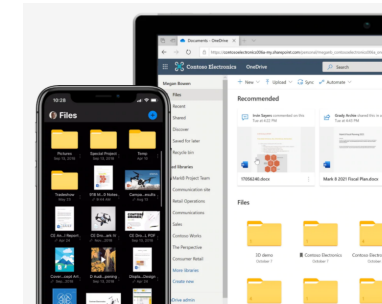


Virtuelle Taskboards



Dailies

Tägliche kurze Abstimmung mit dem ganzen Team (ca.15min)



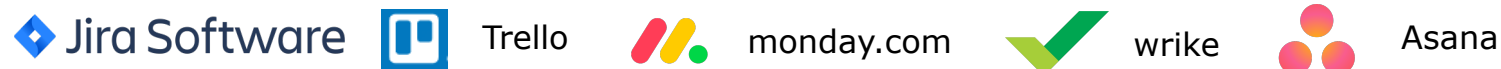
Online Speicher



Office 365



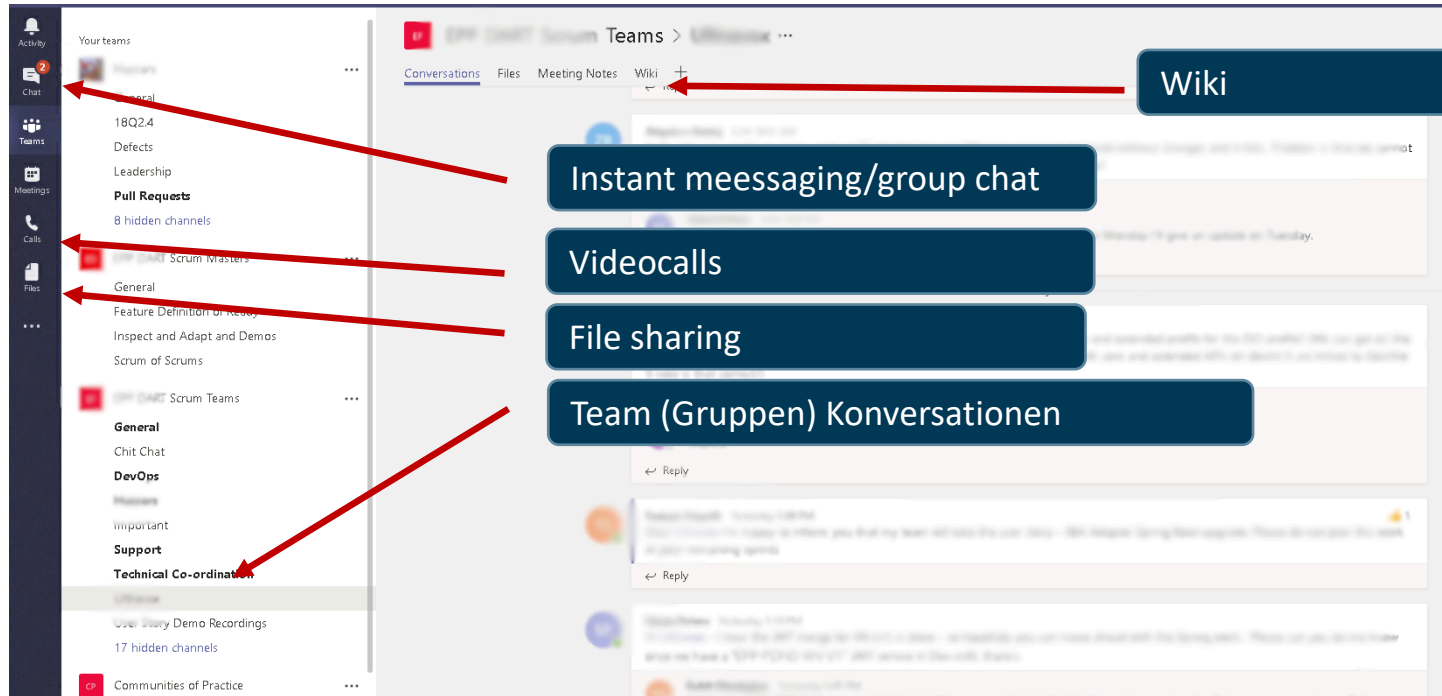
Google Docs



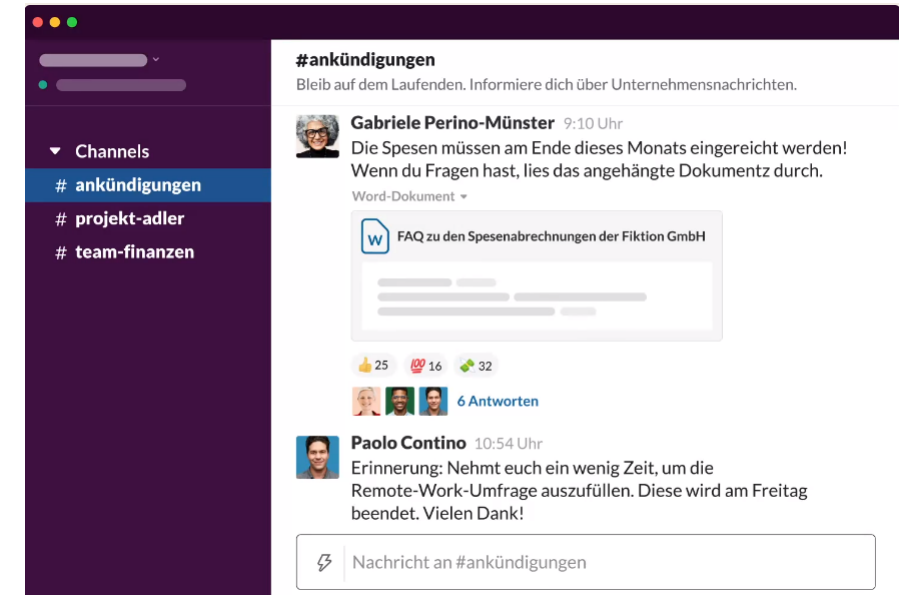


Prinzip #3

Weniger Mails, mehr Kollaboration als Team



Teams



Slack



Prinzip #4

Mach deine Webcam an!



Video immer an bei
Meetings

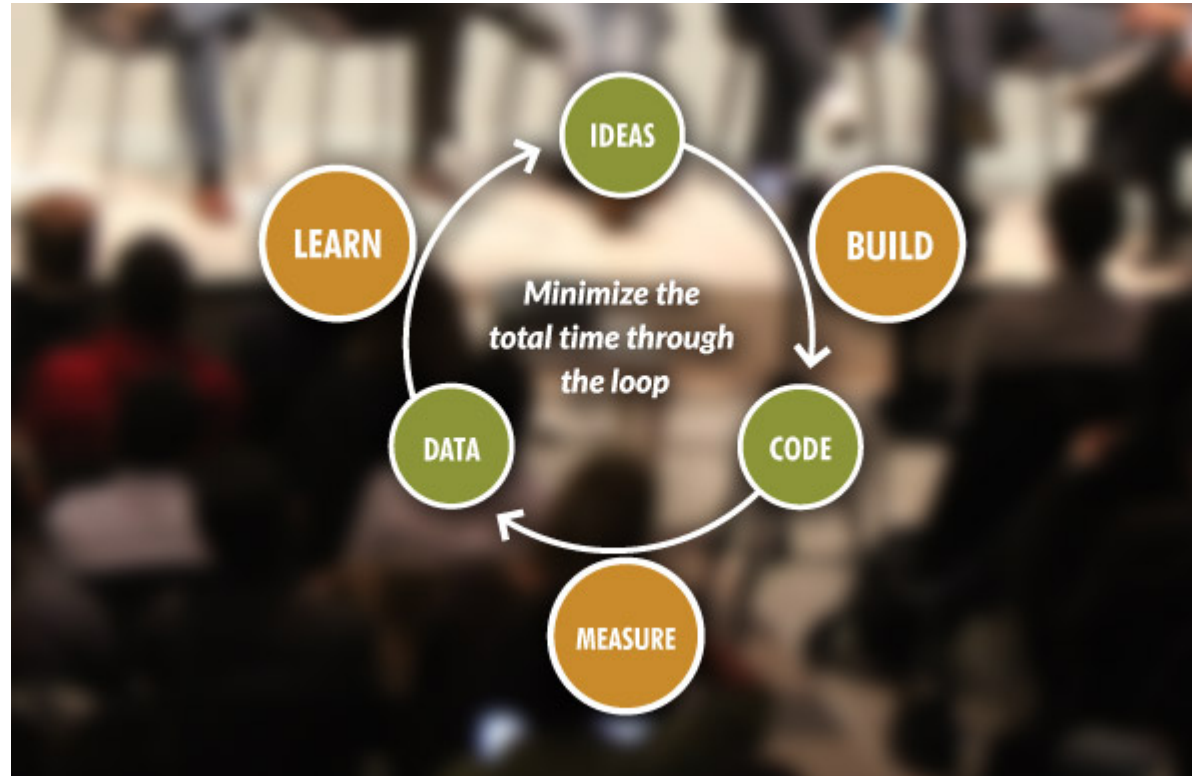
Non-Business
Video Sessions
(z.B. gemeinsamer Kaffee)



Zusätzliche Themen

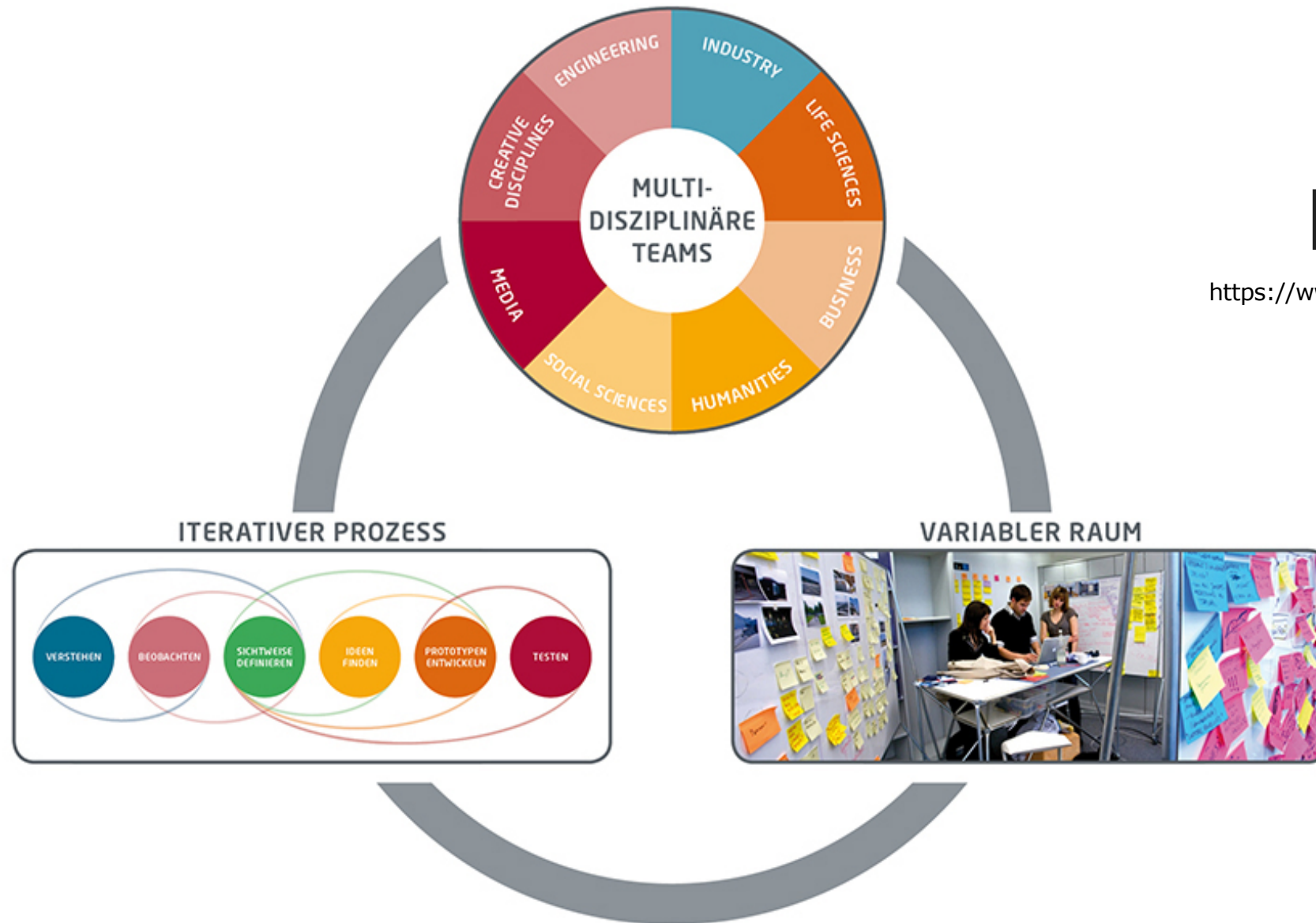


Lean Startup – Build, Measure, Learn



<http://theleanstartup.com/principles>

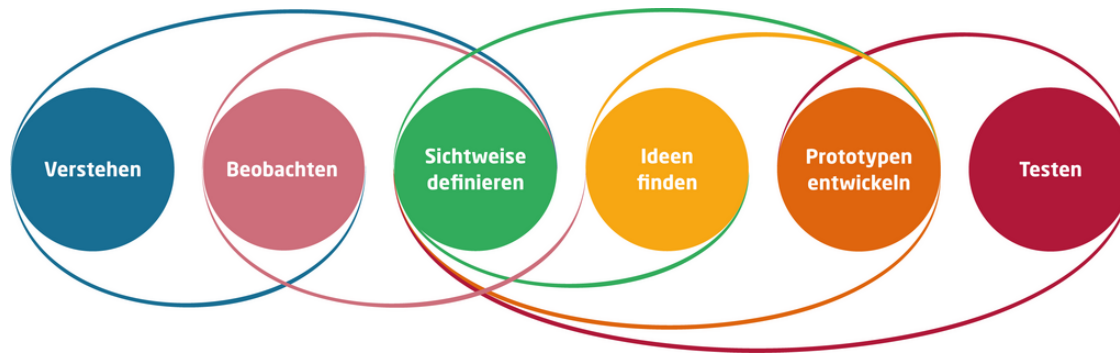
Design Thinking



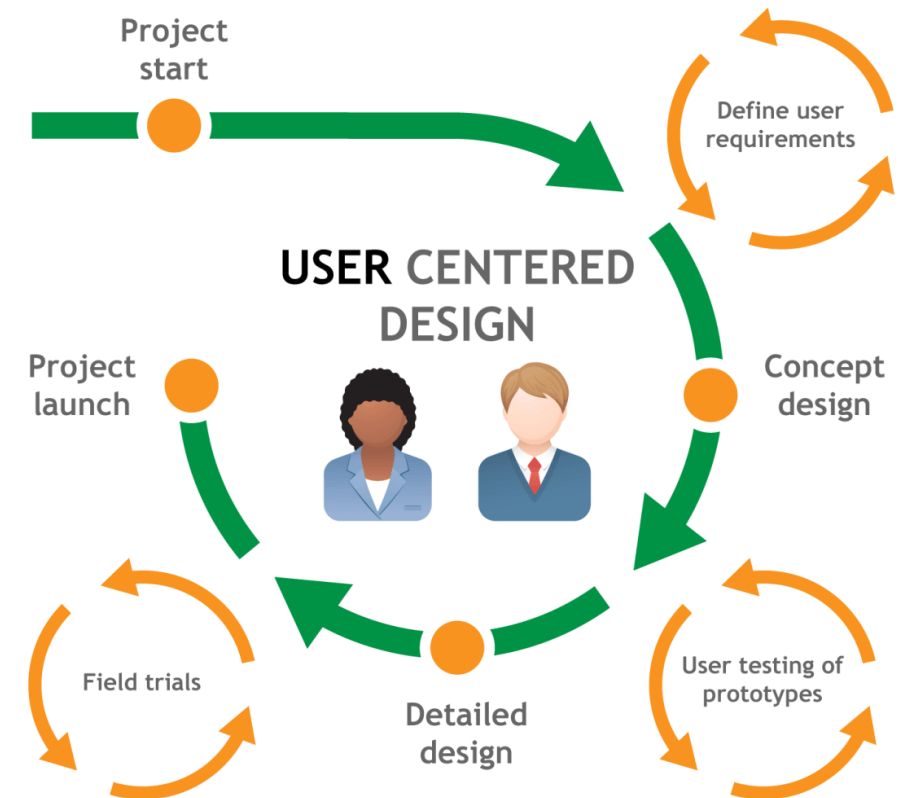
DESIGN KIT

<https://www.designkit.org/methods#filter>

Nutzerzentriertheit

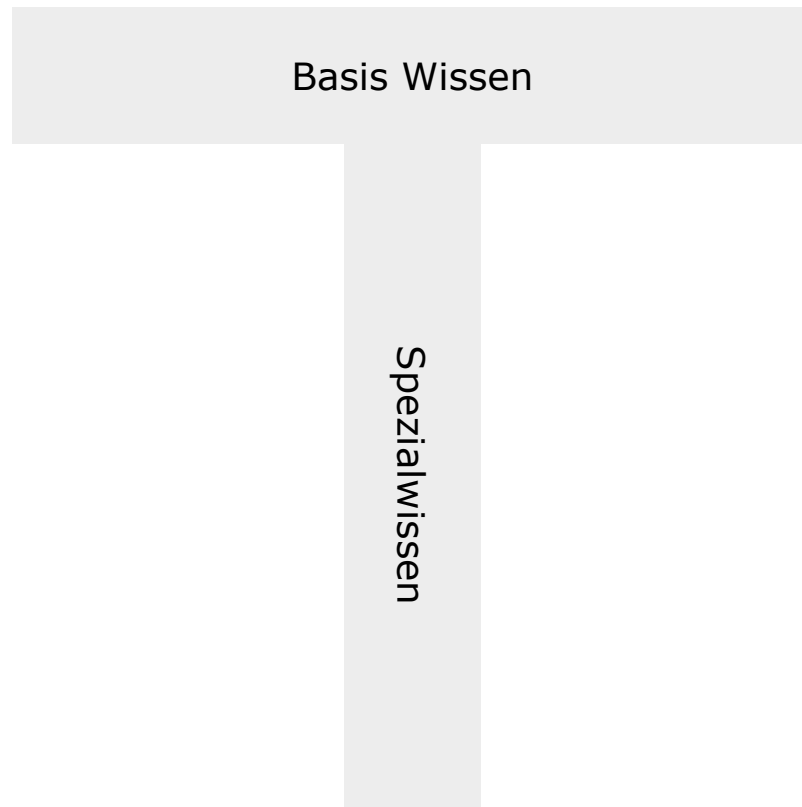


<https://hpi.de/school-of-design-thinking/design-thinking/was-ist-design-thinking.html>

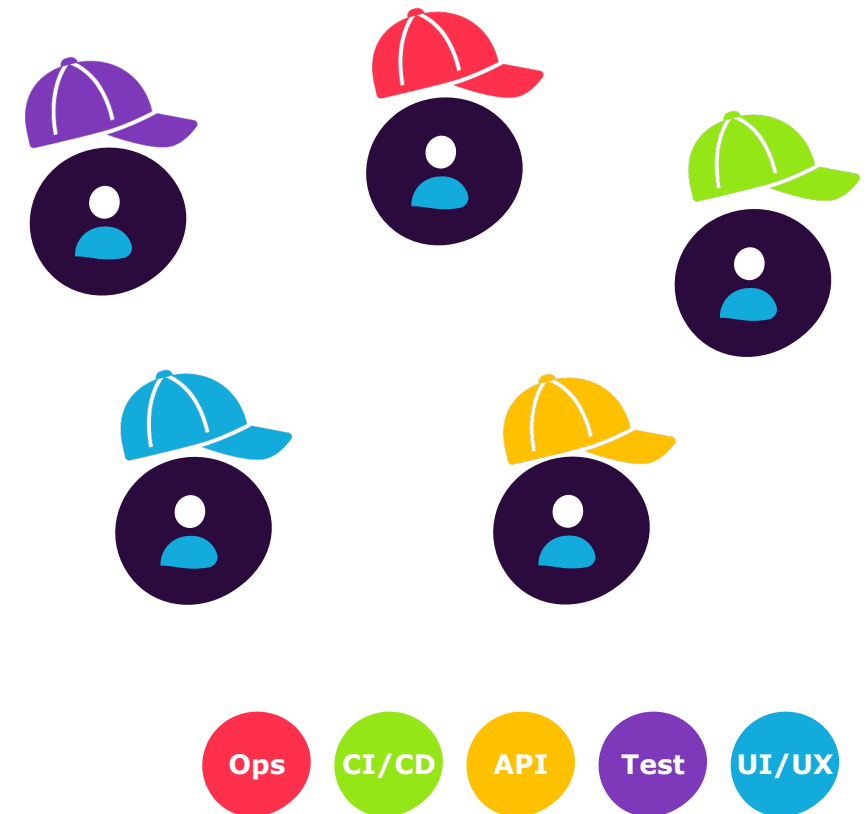


<https://www.baianat.com/books/ui-as-an-asset-for-ux/design-for-users>

T-Shaped Wissen eines Teammitglieds



X-Funktionale Teams mit rotierenden Rollen





People matter, results count.

This presentation contains information that may be privileged or confidential and is the property of the Capgemini Group.

Copyright © 2019 Capgemini. All rights reserved.

About Capgemini

A global leader in consulting, technology services and digital transformation, Capgemini is at the forefront of innovation to address the entire breadth of clients' opportunities in the evolving world of cloud, digital and platforms. Building on its strong 50-year heritage and deep industry-specific expertise, Capgemini enables organizations to realize their business ambitions through an array of services from strategy to operations. Capgemini is driven by the conviction that the business value of technology comes from and through people. It is a multicultural company of over 200,000 team members in more than 40 countries. The Group reported 2018 global revenues of EUR 13.2 billion.

Learn more about us at

www.capgemini.com