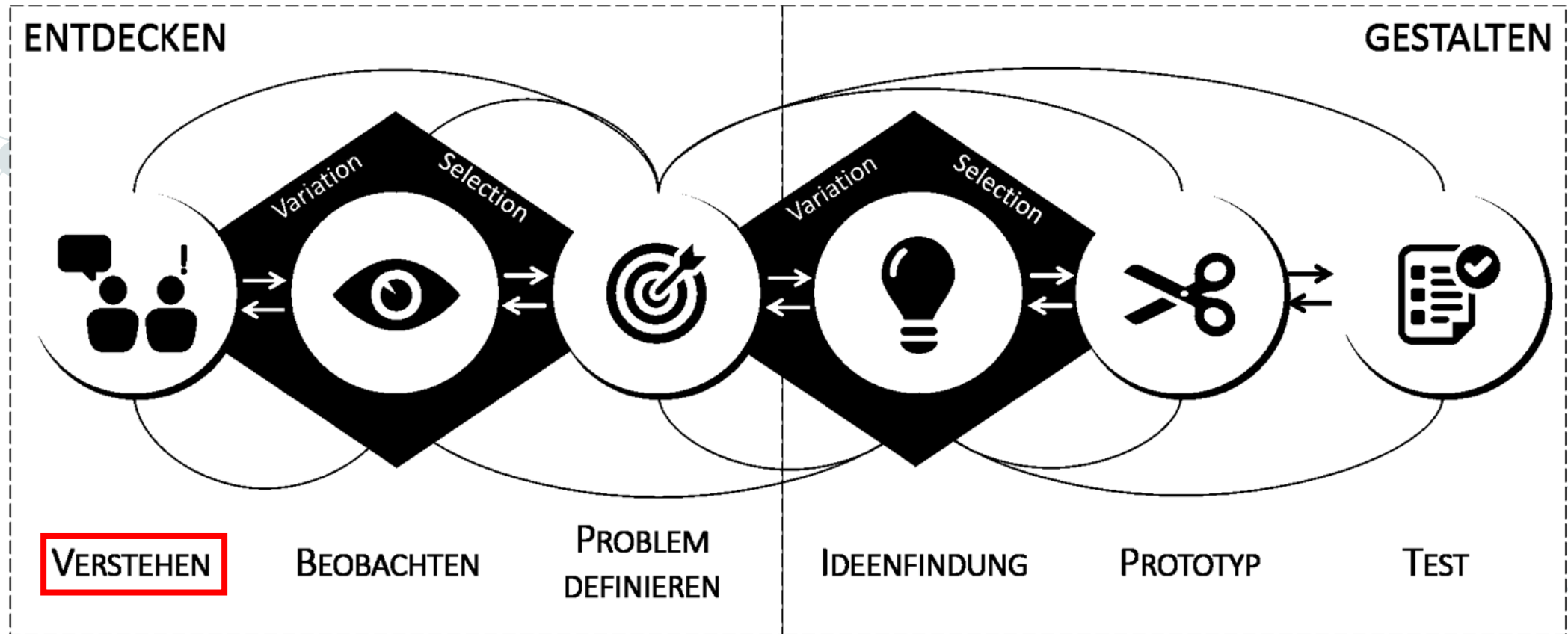


Agile Methoden
Buzzword oder hilfreiche Tools?
- Methodensammlung -





von
Florian Härer



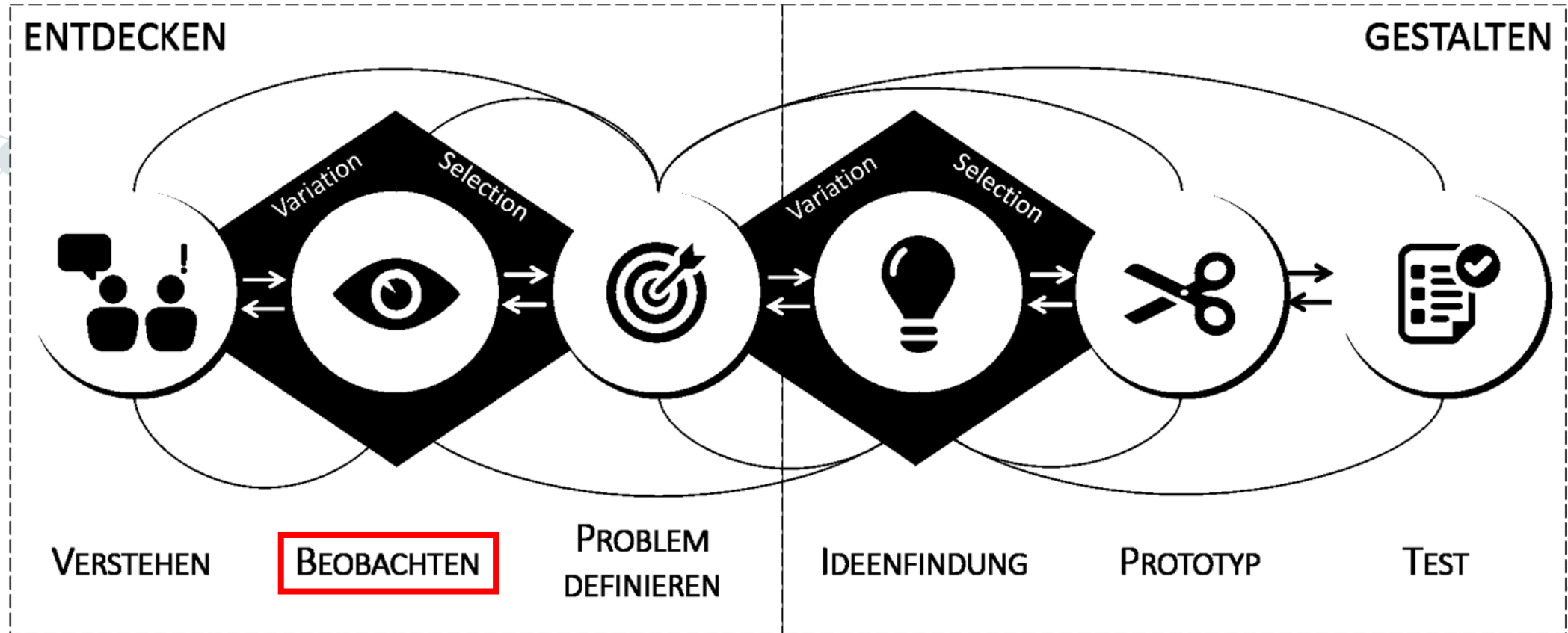
Agiler Prozess (Design Thinking)



Verstehen

<p>Name</p> <h2 style="text-align: center;">Scoping Flower</h2>	<p>Setting</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  4-8 Personen </div> <div style="text-align: center;">  45 Minuten </div> <div style="text-align: center;">  Post-Its, Stifte, Whiteboards/Metaplanwand </div> </div>	
<p>Input</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design Challenge vorgeben und in die Mitte eines Whiteboards / Metaplanwand hängen • Materialien vorbereiten • Ideensammlung erstellen 	<p>Output</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design Challenge durchleuchten • Ideensammlung erstellen 	<p>Rules / Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer darauf hinweisen, dass sie dicke Stifte verwenden sollen • Nur jeweils ein Inhaltspunkt auf ein Post-It • Beim Aufschreiben sollen keine Diskussion aufkommen
<p>Ablauf (Dauer)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Gruppenmitglieder sammeln zunächst alles, was ihnen zur Design Challenge einfällt. Dies können Ideen/offene Punkte/Probleme/Stakeholder/etc. sein. Die Notizen werden schriftlich in Form eines Brainwritings festgehalten. Hierfür werden Post Its und Stifte verwendet. (5') 2. Nach der angegebenen Dauer beginnt das erste Gruppenmitglied seine Aspekte zu erläutern und anhand von Blütenblätter zu gruppieren. 3. Ist der erste Teilnehmer fertig, folgt die nächste Person und kann ihre Post-Its erklären und inhaltlich zu den bereits angehängten Post-Its hängen. So entstehen immer mehr Blütenblätter, bis alle Teilnehmer ihre Post-Its angebracht und die Sammlung strukturiert wurde. 		

Agiler Prozess (Design Thinking)



Beobachtung - Informationssammlung



Beobachten

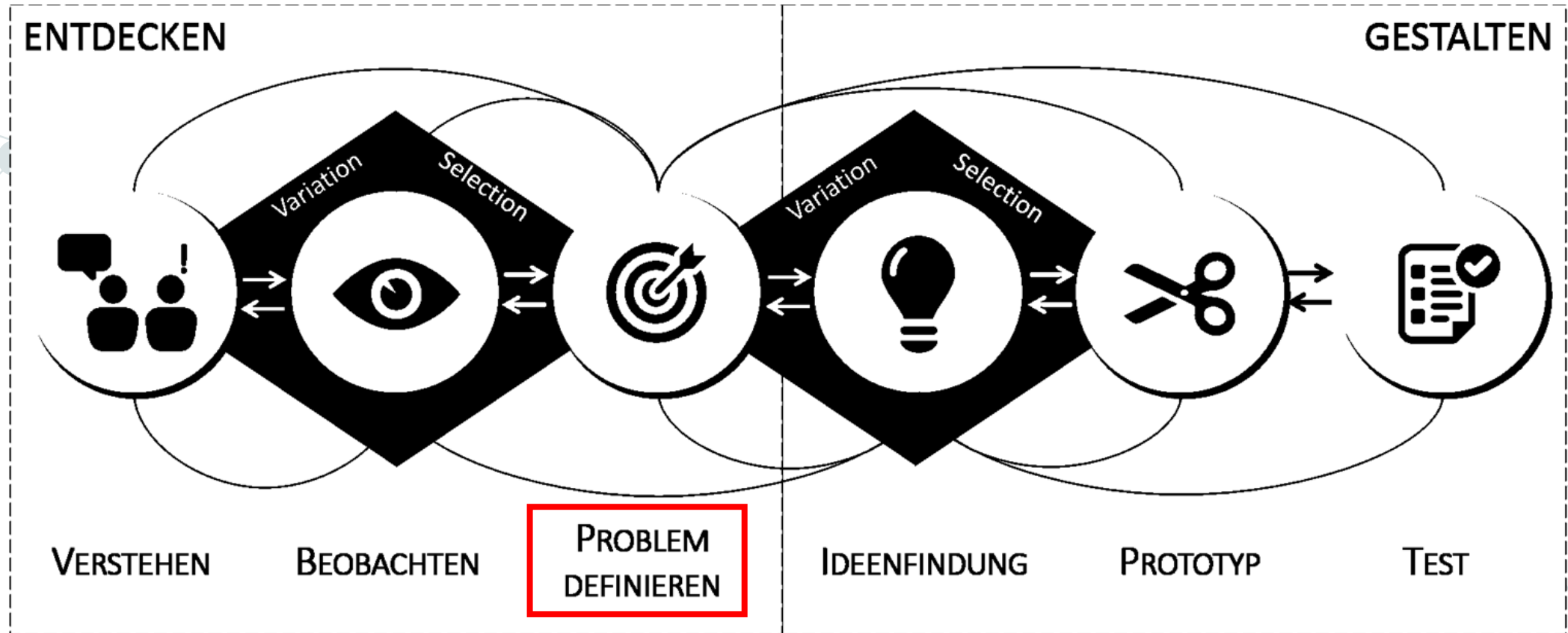


Zuhören &
Nachfragen



Ausprobieren &
selbst Erleben

Agiler Prozess (Design Thinking)



Problemdefinierung

Name

Emphatiekarte

Rahmen



1-x
Personen



45
Minuten



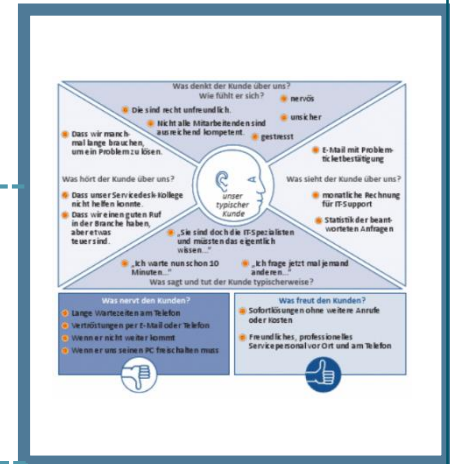
Template
Post-Its, Stifte

Ziel

- Kundenverständnis erlangen
- Perspektivenwechsel

Nutzen

- Gemeinsames und strukturiertes Verständnis im Team für den Kunden schaffen
- Problemwelt besser verstehen



Beschreibung & Ablauf (Dauer)

1. Informationen aus der vorherigen Phase, welche aus Post-Its gesammelt worden sind, dann auf die zugehörigen Bereiche sortieren: (45')

Was denkt der Kunde über uns? Wie fühlt er sich?

Was sieht der Kunde über uns?

Was sagt und tut der Kunde typischerweise?

Was hört der Kunde über uns?

Sowie:

Was nervt den Kunden?

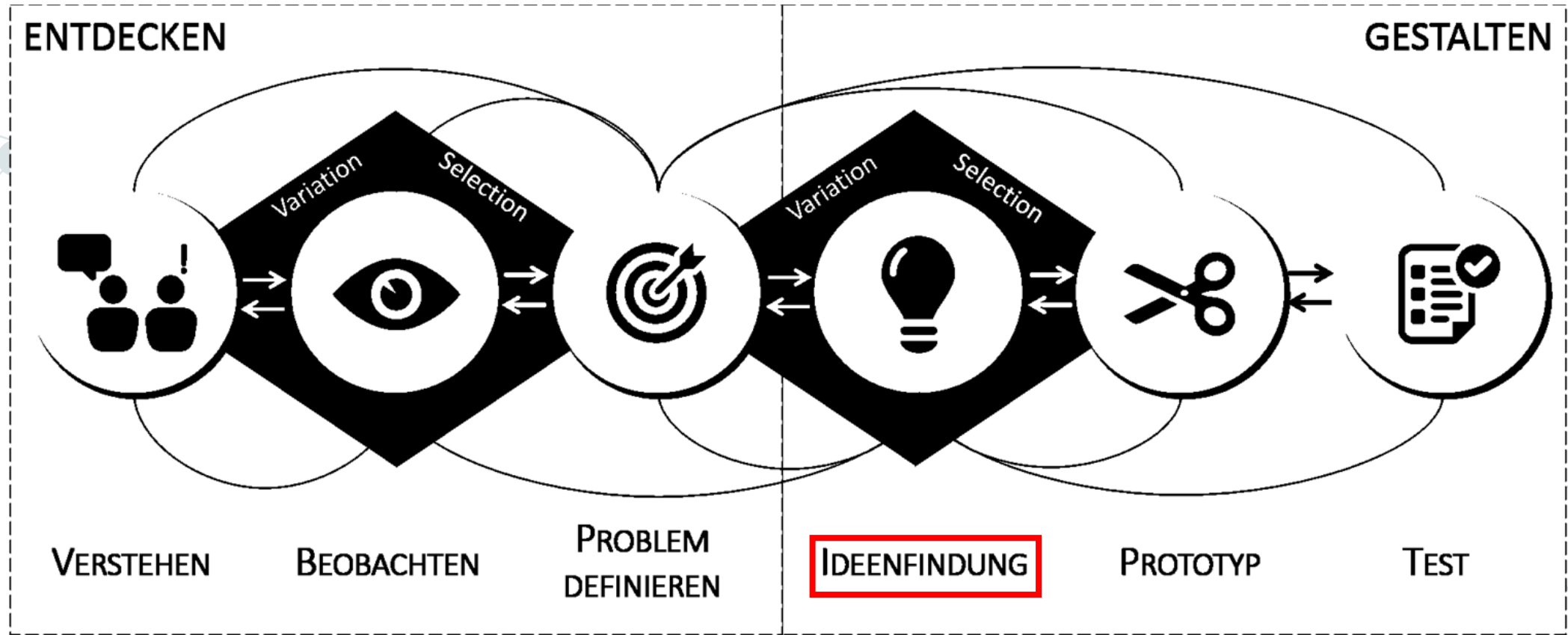
Was freut den Kunden?

Regeln



- Alle Mitglieder sollen ihre Erkenntnisse einbringen können
- Ausreden lassen
- Ehrlichkeit
- Offenheit

Hinweis: Wenn nicht alle Felder befüllt werden können, dann entweder nochmals den Interviewten befragen, oder als Gruppe entscheiden, ob der Bereich für den weiteren Verlauf des Projektes überhaupt wichtig ist.

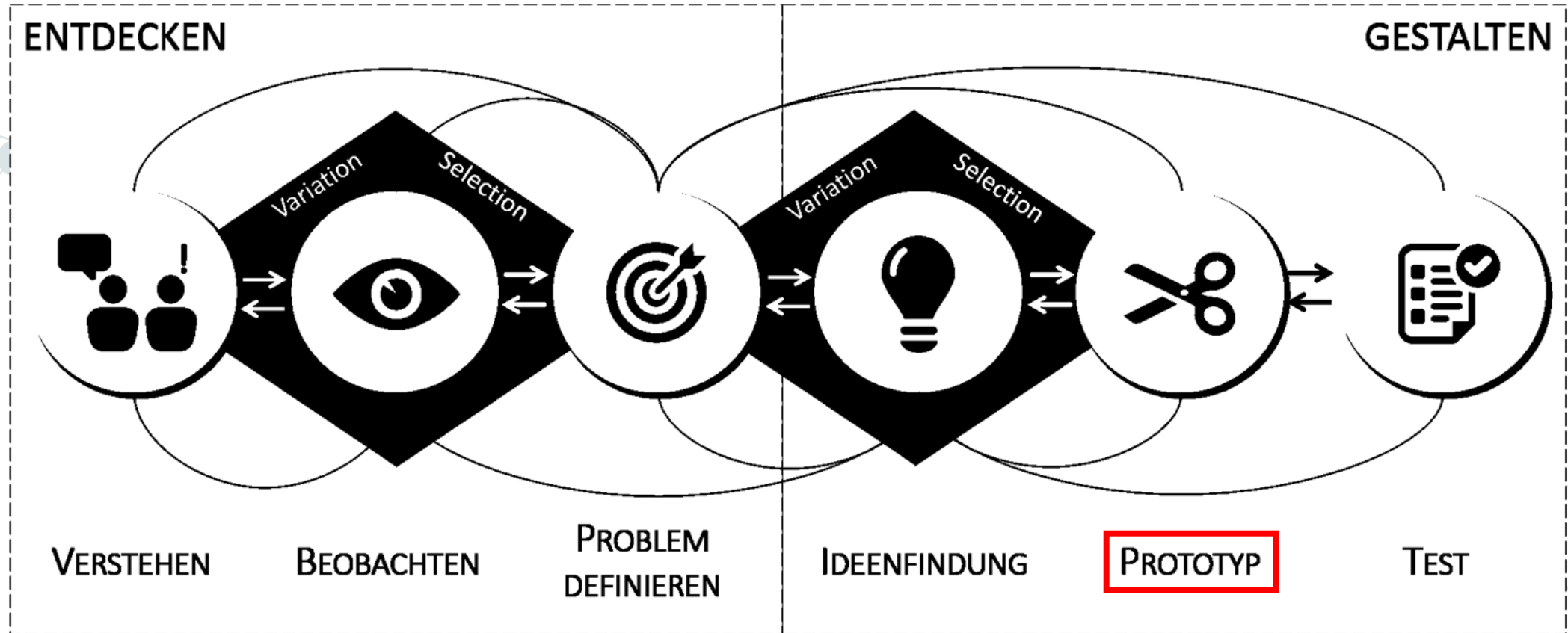
Agiler Prozess (Design Thinking)







Ideenfindung

<p>Name</p> <p style="text-align: center;">Raikov</p>	<p>Rahmen</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  1-5 Personen </div> <div style="text-align: center;">  10 Minuten </div> <div style="text-align: center;">  Rollen Post-Its, Stifte </div> </div>	
<p>Ziel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denkanstöße und neue Richtungen durch die Rollen herbeiführen • Problemlösung finden 	<p>Nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analogie Bildung durch neue Perspektiven • Radikale Ideen 	
<p>Beschreibung & Ablauf (Dauer)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jeder der Teilnehmer erhält eine Karte, auf der eine bekannte oder fiktive Person genannt wird. Bevor es los geht sollten die Teilnehmer befragt werden, ob sie die Figur verstehen oder nicht. Wenn sie die Figur nicht kennen, dann soll die Figur ausgetauscht werden. (2') 2. Die Gruppenmitglieder sammeln jeweils für sich ihre Ideen schriftlich in Form eines Brainwritings. Hierfür werden Post Its und Stifte verwendet. Die Teilnehmer schreiben im Stillen jeweils einen Aspekt auf ein Post It. (5') 3. Unabhängig von dieser Methode, wird nach der Ideenfindung ein Clustern und eine Priorisierung der besten Ideen durchgeführt. (Insgesamt ca. 45') <p>Hinweis: Es können auch zwei oder drei Runden mit jeweils neuen Figuren durchlaufen werden. Hierbei müssen die Rundenzeiten mit jeweils fünf Minuten addiert werden.</p>		<p>Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutlich auf Post-Its schreiben • Eine Idee auf ein Post-It • Nicht sprechen • Quantität vor Qualität

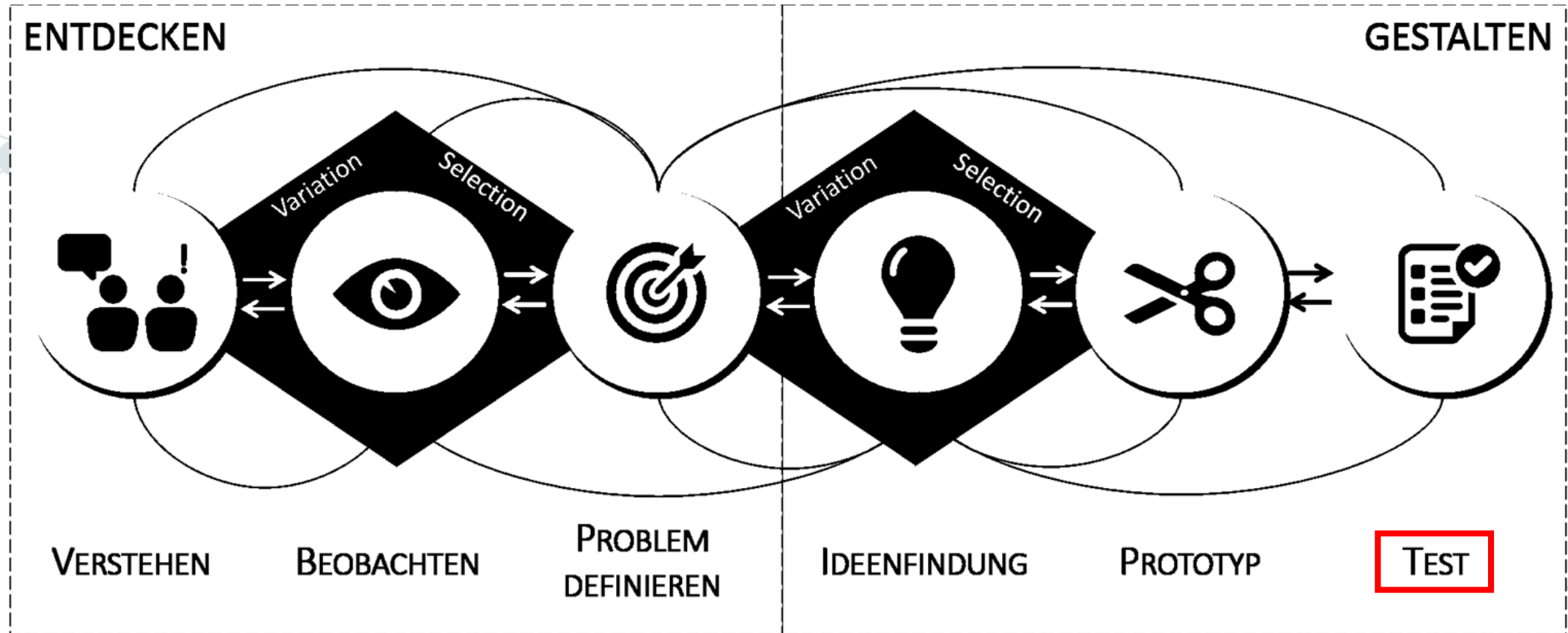
Agiler Prozess (Design Thinking)







Prototyping

<p>Name</p> <h2>SAP Scenes</h2>	<p>Rahmen</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  1-5 Personen </div> <div style="text-align: center;">  2-3 Stunden </div> <div style="text-align: center;">  Scenes Pack, Schere, Kleber, Post-Its, Stifte </div> </div>	
<p>Ziel</p> <ul style="list-style-type: none"> Ideen oder Probleme emotional im Nutzungskontext visualisieren Ideen oder Probleme frühzeitig validieren 	<p>Nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> Erlebbarkeit des Kontextes Besseres Verständnis Erzeugung von Spaß Erhöhte Flexibilität 	<p>Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeder in der Gruppe soll sich beteiligen Zielorientiert arbeiten Raum für Kreativität lassen
<p>Beschreibung & Ablauf (Dauer)</p> <p>Scenes ist eine vergleichsweise schnelle und einfache Methode, um Ideen im Rahmen von Geschichten umfangreich darzustellen.</p> <ol style="list-style-type: none"> Materialien vorbereiten (15') Story überlegen (60') Gewünschte Objekte ausscheiden (15') Story aufbauen (60') <p>Wenn das Set gewünscht wird, dann bitte bei mir melden: flo.haerer@gmx.de</p>		

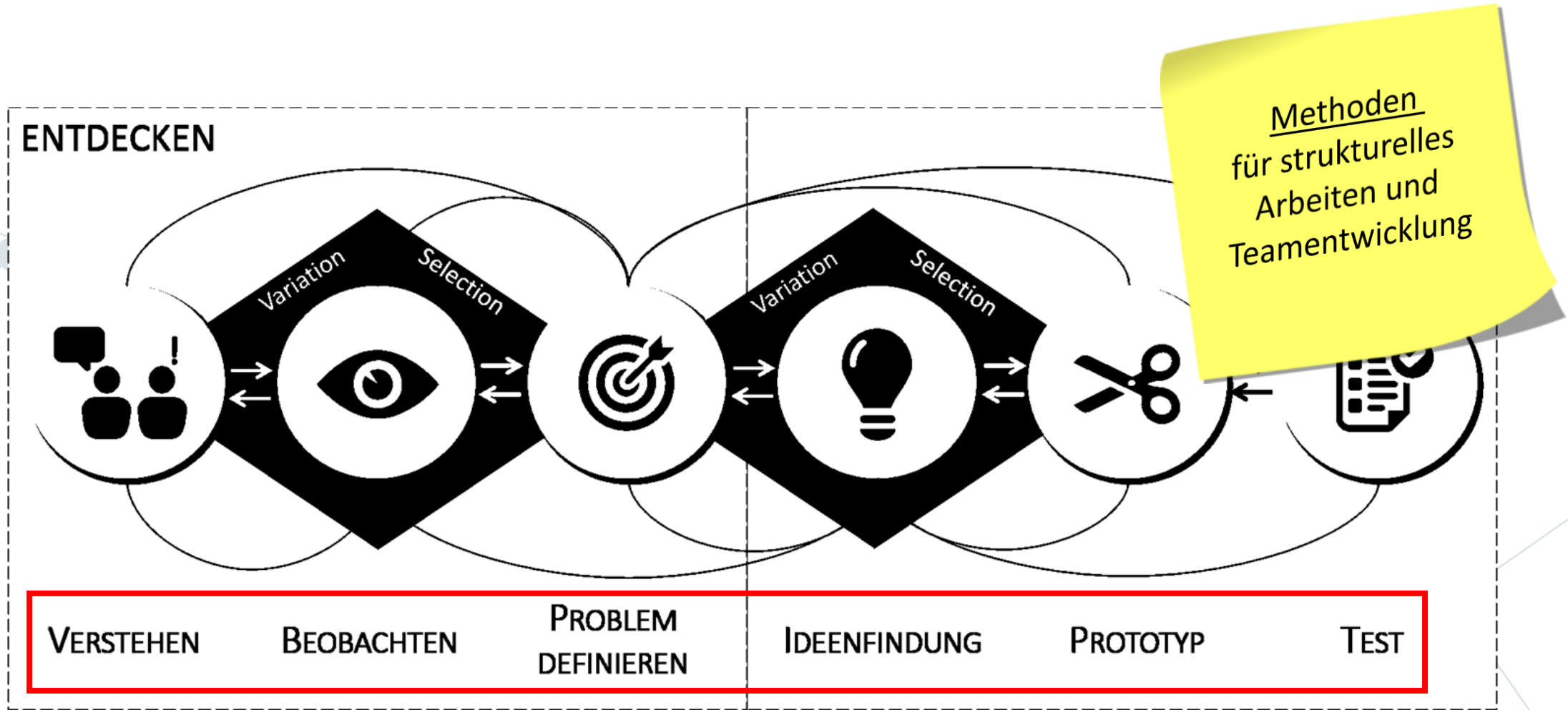
Agiler Prozess (Design Thinking)






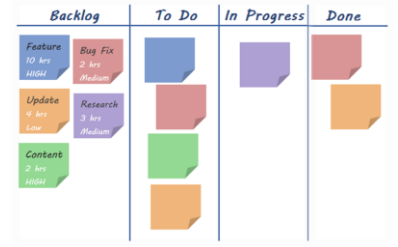
Testing

<p>Name</p> <h2>Ampel-Feedback</h2>	<p>Rahmen</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  1-x Personen </div> <div style="text-align: center;">  15 Minuten </div> <div style="text-align: center;">  Post-Ist (Grün, Gelb, Rot), Stifte </div> </div>	
<p>Ziel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstimmung von Meinungen, Haltungen, persönlichen Sichtweisen • Gemeinsame Entscheidungen fällen 	<p>Nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schnelle, klares und leises Feedback • Alle Teilnehmer machen mit und werden gehört • Anonymität wäre gewährleistet 	
<p>Ablauf (Dauer)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jede Teilnehmerinnen und jeder Teilnehmer erhält Post-Ists in Ampelfarben (grün, gelb, rot) und die Farben werden erklärt. (Siehe Hinweis) (5') 2. Thema wird präsentiert und die Teilnehmer werden aufgefordert, basierend auf der Bedeutung der Farben, Feedback aufzuschreiben und dem Thema zu übergeben (5') 3. Die Teilnehmer erhalten Zeit, um sich das Abstimmungsergebnis anzuschauen, und Gelegenheit, andere Teilnehmerinnen und Teilnehmer nach ihren Gründen für ihre Entscheidung zu fragen, sofern es nicht anonym gemacht worden ist. (5') <p>Hinweis: GRÜN: „Ich stimme zu“ oder „Finde ich gut“ oder... GELB: „Ich weiß nicht recht“ oder „Ich schlage eine Verbesserung vor“ oder... ROT: „Ich lehne diese Aussage ab“ oder „Finde ich schlecht“ oder...</p>	<p>Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutlich auf Post-Its schreiben • Eine Idee auf ein Post-It • Nicht sprechen • Quantität vor Qualität 	




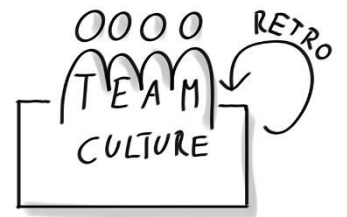
Agiler Prozess (Design Thinking)



Planung

<p>Name</p> <h2 style="text-align: center;">Scrum Board</h2>	<p>Rahmen</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  1-x Personen </div> <div style="text-align: center;">  1,5 Stunde </div> <div style="text-align: center;">  Scrum Board, Post-Its, Stifte </div> </div>	
<p>Ziel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektfortschritt sichtbar machen • Steuerung des Arbeitsumfeldes 	<p>Nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schnelle Transparenz • Erhöht Schnelligkeit • Flexibel einsetzbar 	
<p>Beschreibung & Ablauf (Dauer)</p> <p>Das Scrum Board gibt eine Übersicht über den Projektstand und den -verlauf. Die Themen werden auf einem Board festgehalten, wodurch sich zeigt, welche welche Aufgaben noch nicht erledigt sind, welche aktuell bearbeitet werden und welche bereits abgeschlossen sind.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Board vorbereiten (30') 2. Neue Themen auf die Wand schreiben (15') 3. Vorhandene Themen beurteilen und priorisieren (45') <p>Es können auch mit Farbkarten gearbeitet werden: (Grün = Läuft gut; Gelb = läuft nicht so gut; Rot = Läuft gar nicht)</p>		<p>Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Themen sollten gleichmäßig bearbeitet werden • Ehrlichkeit • Offenheit

Teamentwicklung


<p>Name</p> <h2 style="color: #00AEEF;">Retrospektive</h2>	<p>Rahmen</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  1-x Personen </div> <div style="text-align: center;">  3-5 Stunden </div> <div style="text-align: center;">  Post-Its, Stifte </div> </div>	
<p>Ziel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufstauen von Frust vermeiden • Themen im Team offen anzusprechen • Maßnahmen entwickeln, um als Team besser zu werden. 	<p>Nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit stärken • Eigene- und Gruppenreflexion • Offener Austausch erzeugen • Erhöhung der Motivation 	
<p>Beschreibung & Ablauf (Dauer)</p> <p>Retrospektiven sind Teamtreffen, bei denen es darum geht, aus der Vergangenheit zu lernen. Dazu schauen die Teammitglieder gemeinsam zurück (Bestimmter festgelegter Zeitraum!) und bewerten, was gut und was schlecht gelaufen ist. Außerdem analysieren sie, warum Dinge gut oder schlecht waren, um so zu Maßnahmen zur Verbesserung zu kommen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Intro (15') 2. Auflockerungsspiel (15') 3. Informationen aus der Vergangenheit zum Thema Zusammenarbeit sammeln (60') 4. Informationen clustern (Gleiche Themen sollen zusammengehängt werden) (15') 5. Drei Einsichten generieren (Was fällt uns auf? Wo ist der Fokus?) (45') 6. Maßnahmen für die Einsichten ableiten (Wie wollen wir zukünftige besser in den gesammelten Themen zusammenarbeiten?) (45') 7. Retro-Review (15') 		<p>Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausreden lassen • Zielorientiert arbeiten • Konstruktives Feedback

Dankeschön



Florian Härer

Weiter in Kontakt bleiben?

 +49176 | 30944440

 flo.haerer@gmx.de

 LinkedIn

 Xing

 Facebook

