

Besuchen Sie www.menti.com und benutzen Sie den Code **7712 4591**

dot[•]

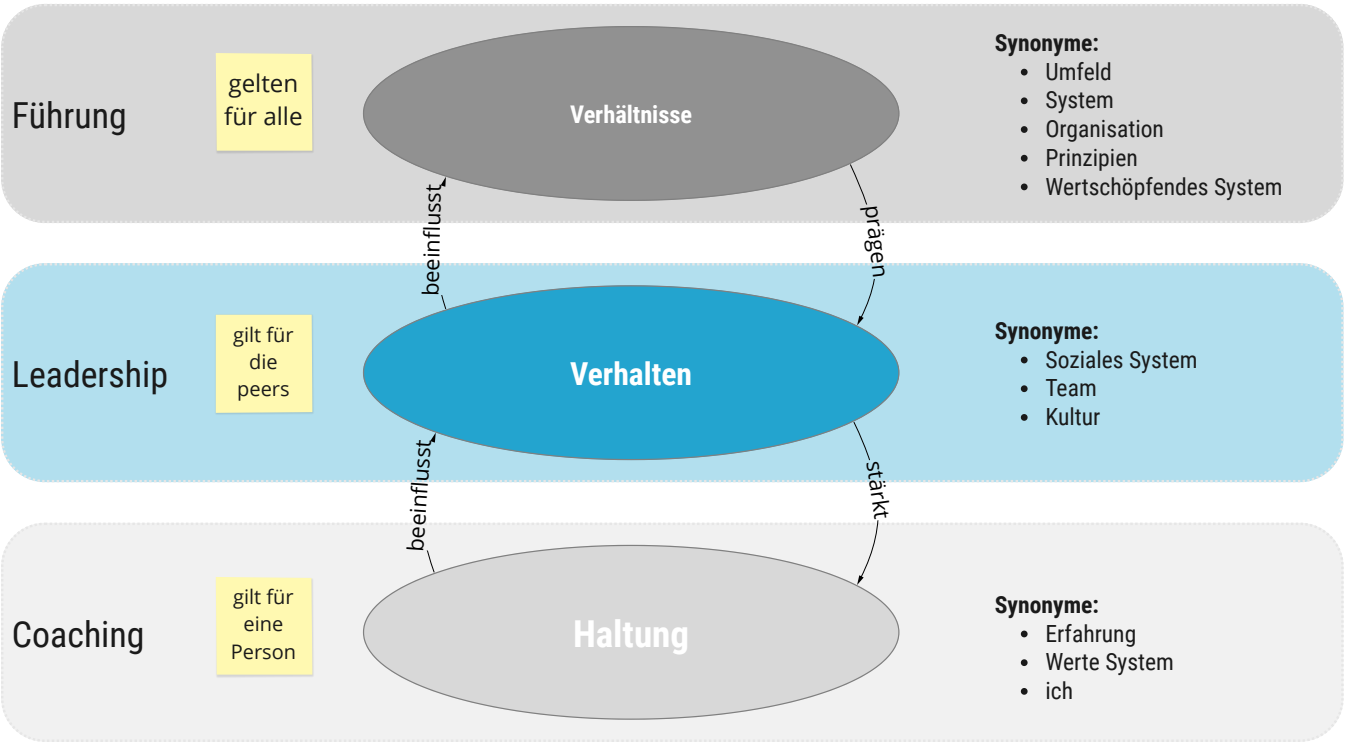
Wie transformieren wir erfolgreich?

Agile Breakfast Basel



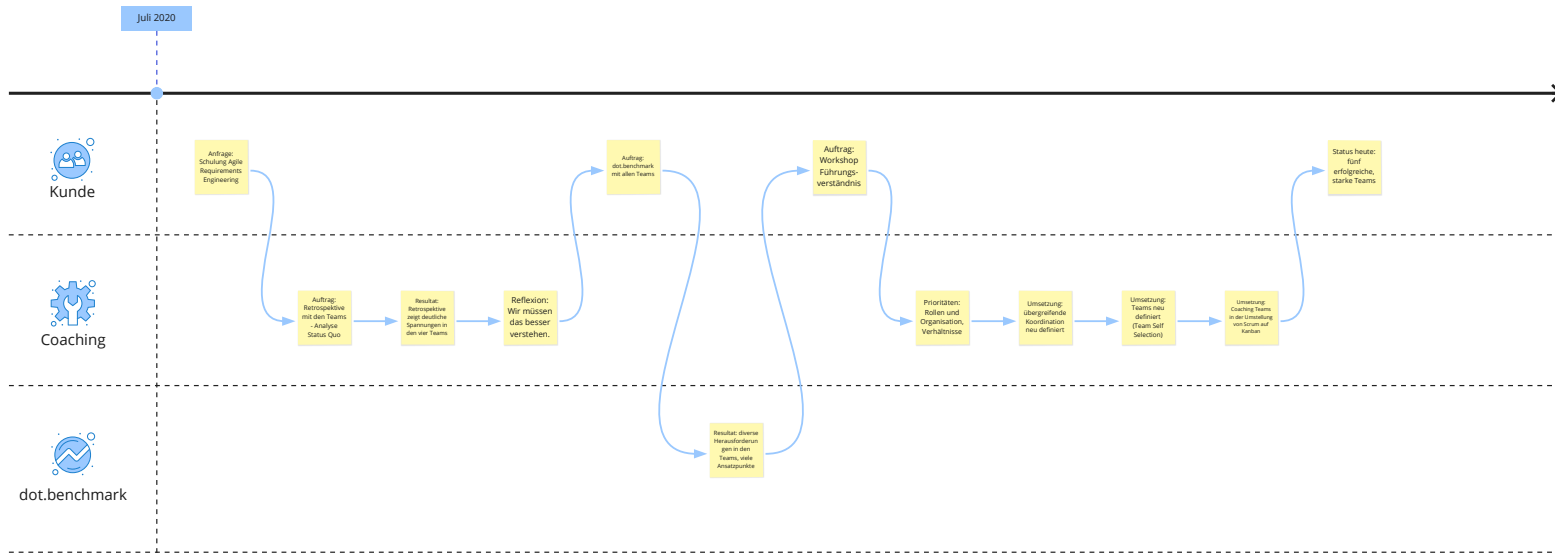
COACHING UND BERATUNGSVERSTÄNDNIS

Leader as a Manager



Leader as a Coach

STORYLINE



KEY LEARNINGS

Verhältnisse
sind der
Schlüssel
zum Erfolg

Lieber drei Mal
nachfragen, als
einfach den
Kundenwunsch
erfüllen.

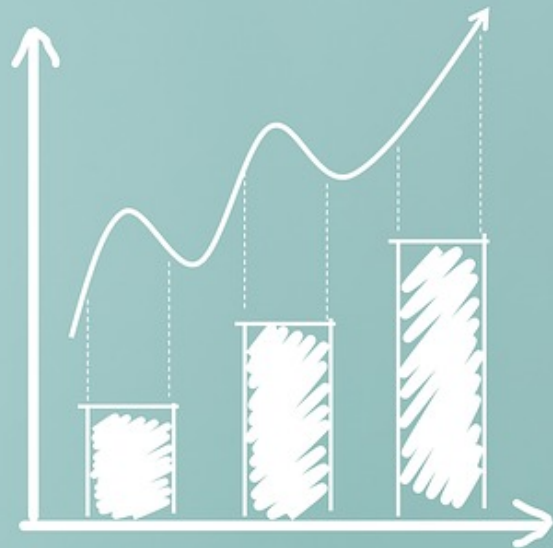
Ohne den
unglaublichen
Einsatz der
Schlüsselpersonen
vor Ort, wäre dies
nicht möglich
gewesen.

Evolutionär
statt
Revolutionär.

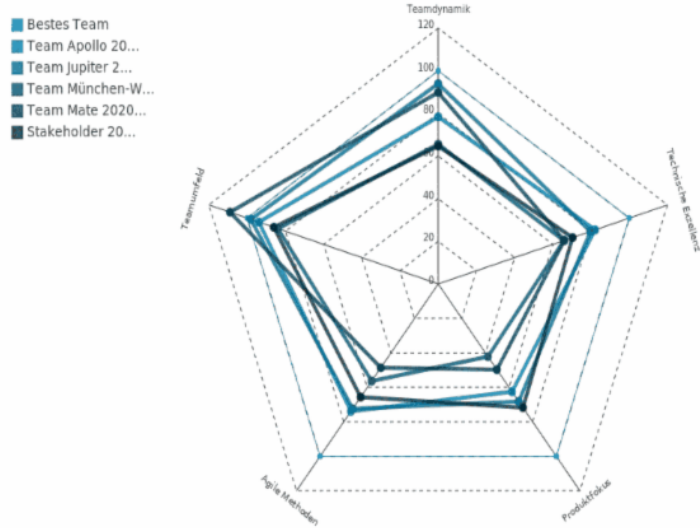
Das Team
Soziogramm ist ein
unglaublich
hilfreiches Tool um
systemische
Analysen zu
machen.

Veränderungen
sind immer auf
der menschlichen
Ebene
schmerzhaft und
dauern.

Team Self
Selection,
remote mit
>60 TN geht.



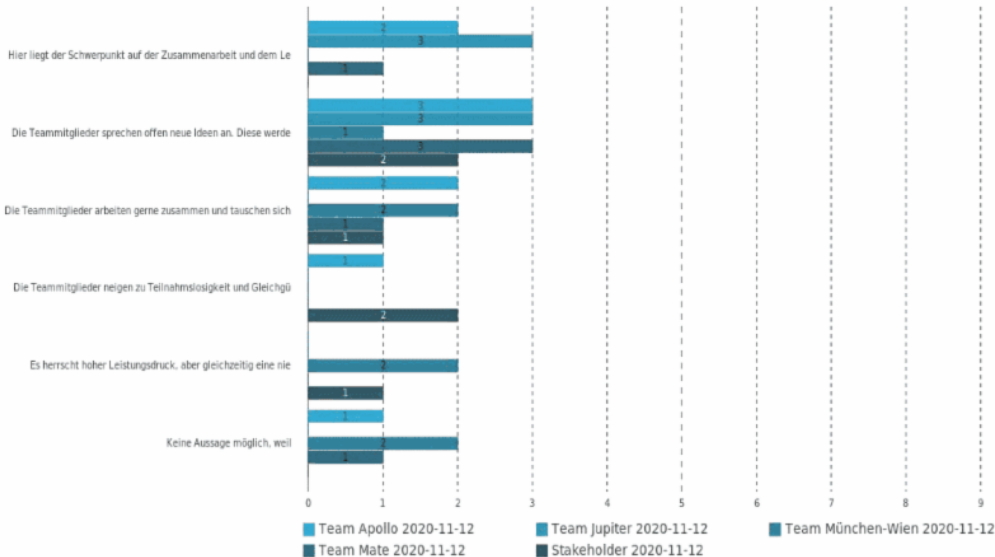
dot.benchmark für Team Starke Teams gegen das beste Team



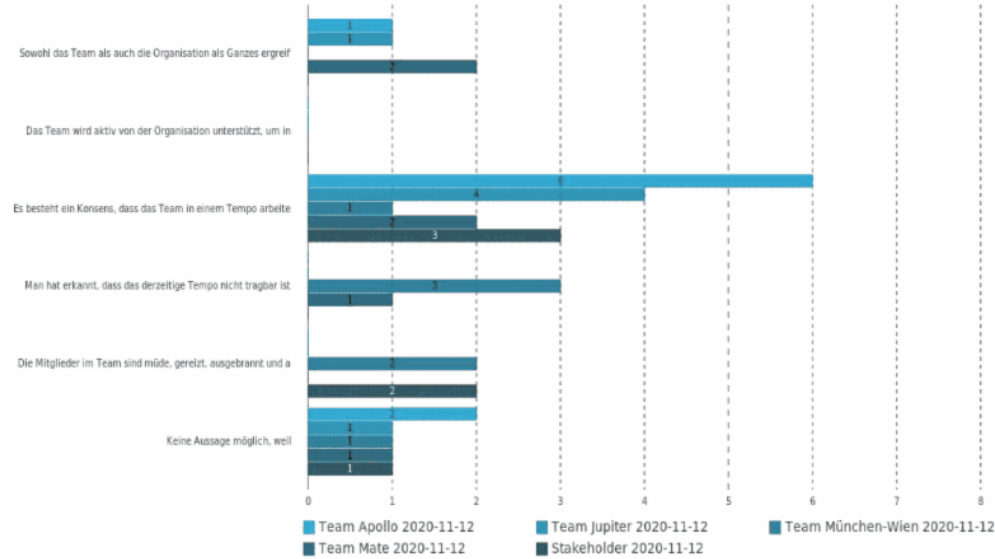
1. dot.benchmark für Team Starke Teams

Teamdynamik

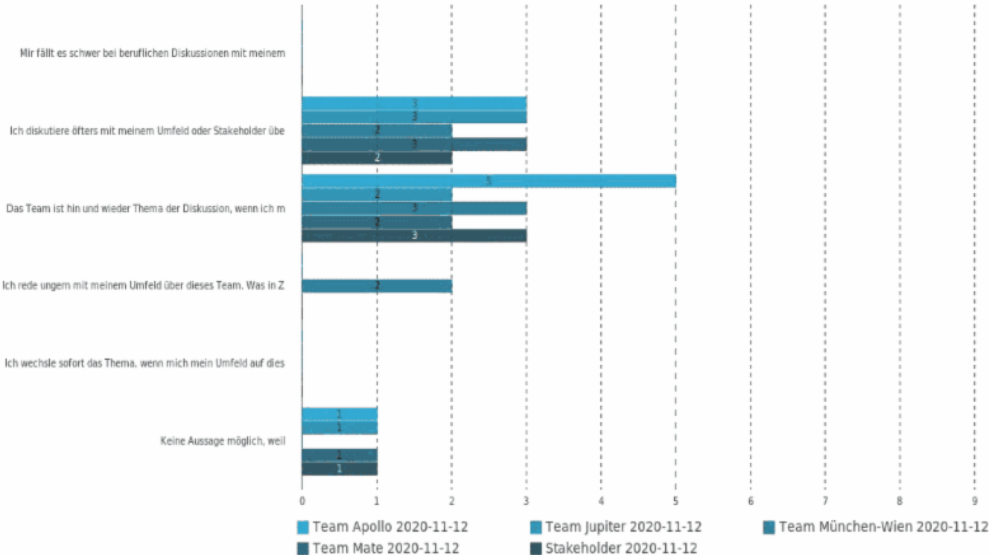
Frage Psychologische Sicherheit



Frage Sustainable Pace



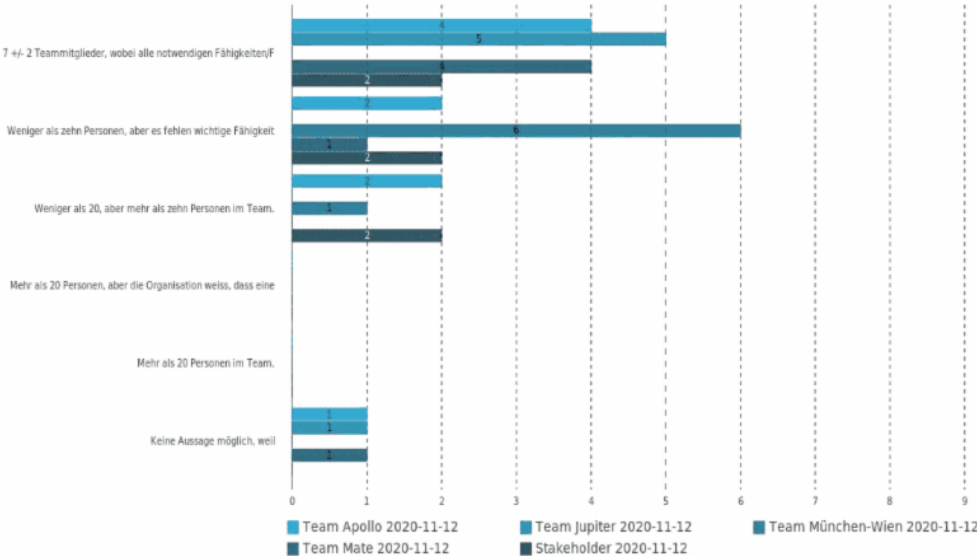
Frage Commitment zum Team



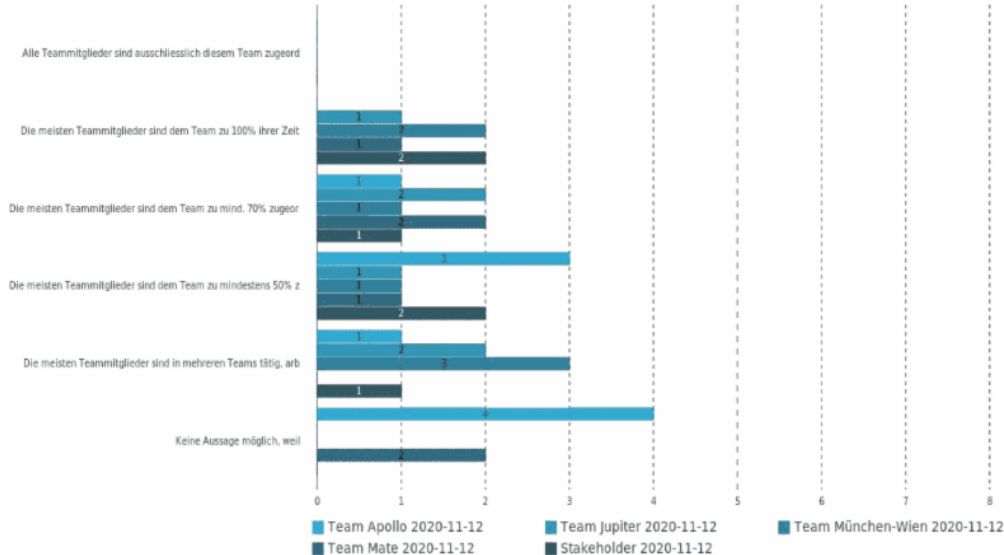
2. Teamumfeld

dot.benchmark für Team Starke Teams

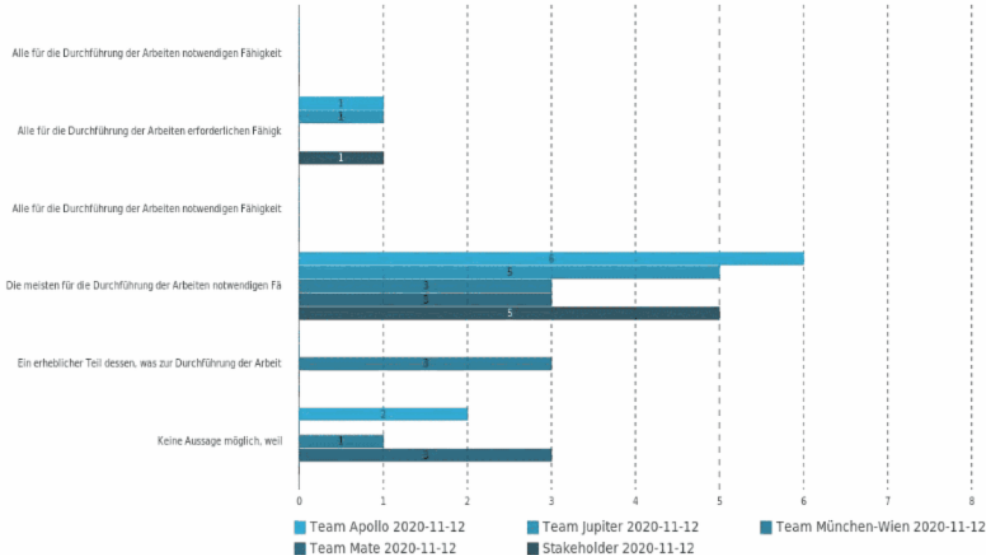
Frage Teamgrösse



Frage Multi-Tasking



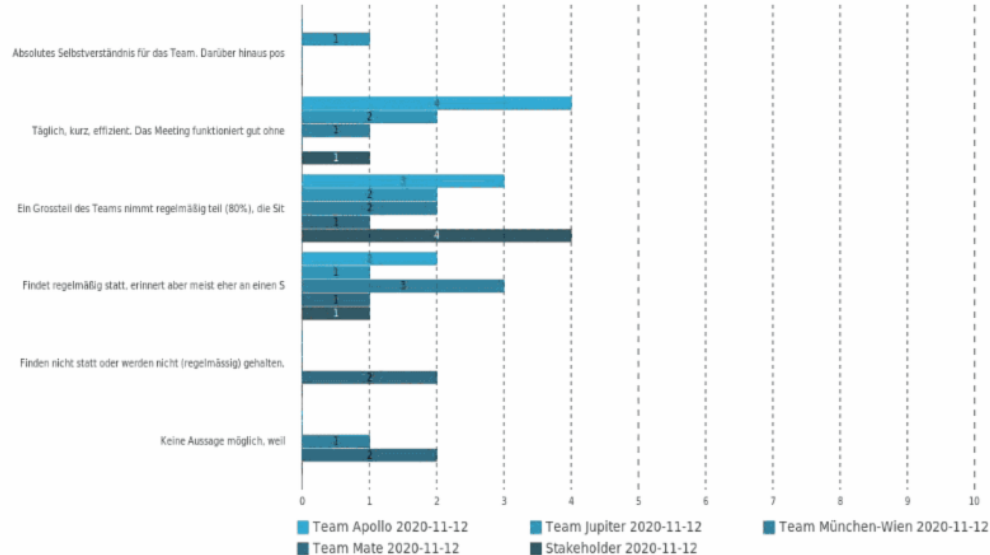
Frage Cross-Funktionalität im Team



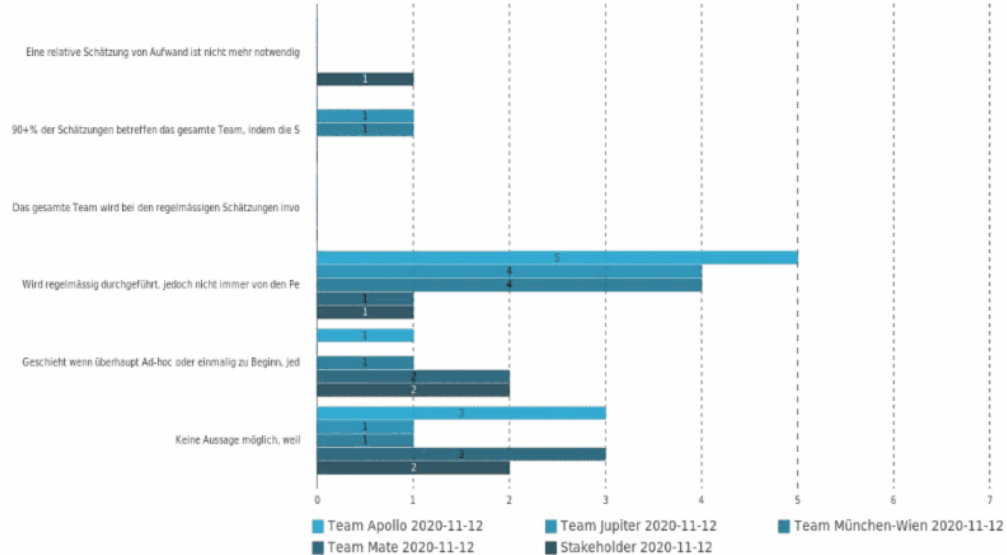
3. dot.benchmark für Team Starke Teams

Agile Methoden

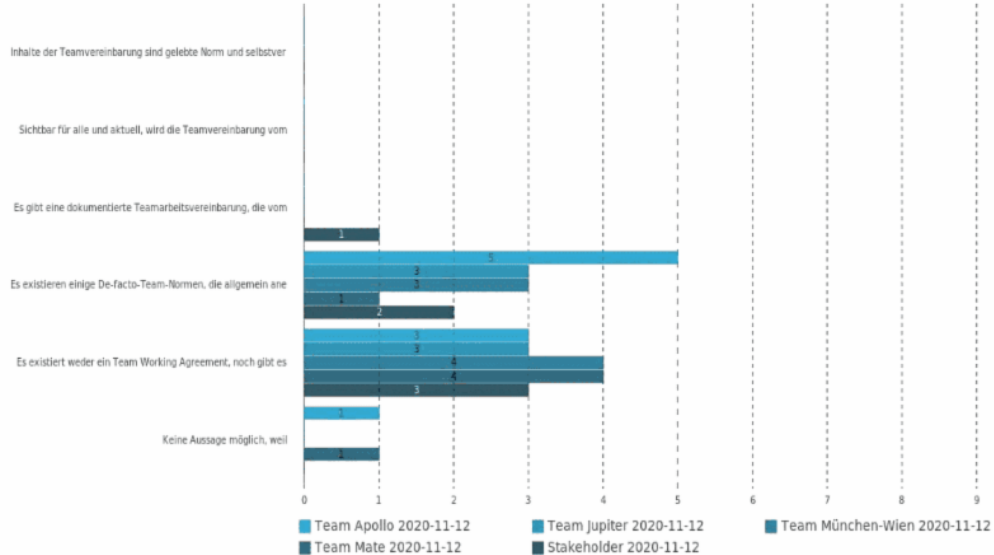
Frage Täglicher Abgleich (Daily Standups, Check-Ins, Huddles, etc.)



Frage Abschätzungen & Liefertreue



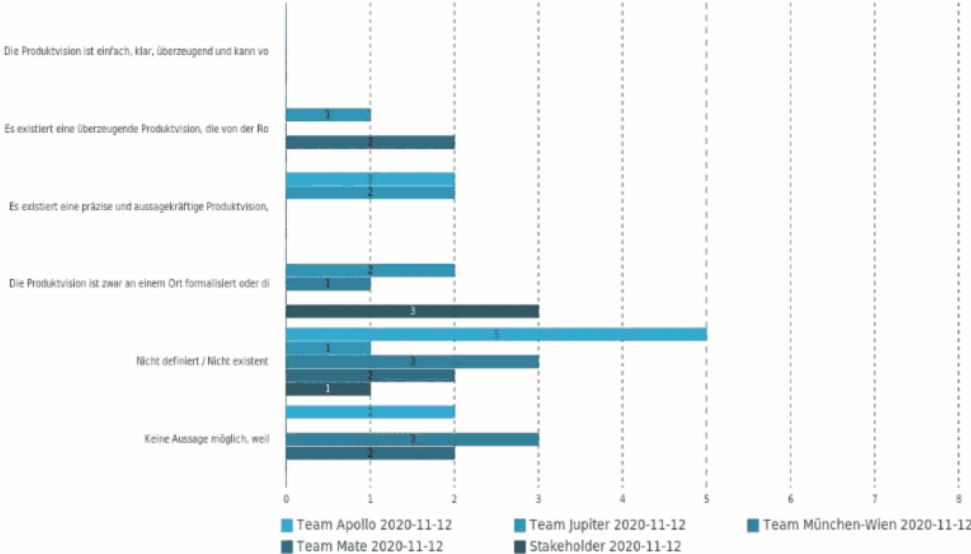
Frage Teamregeln & Charta



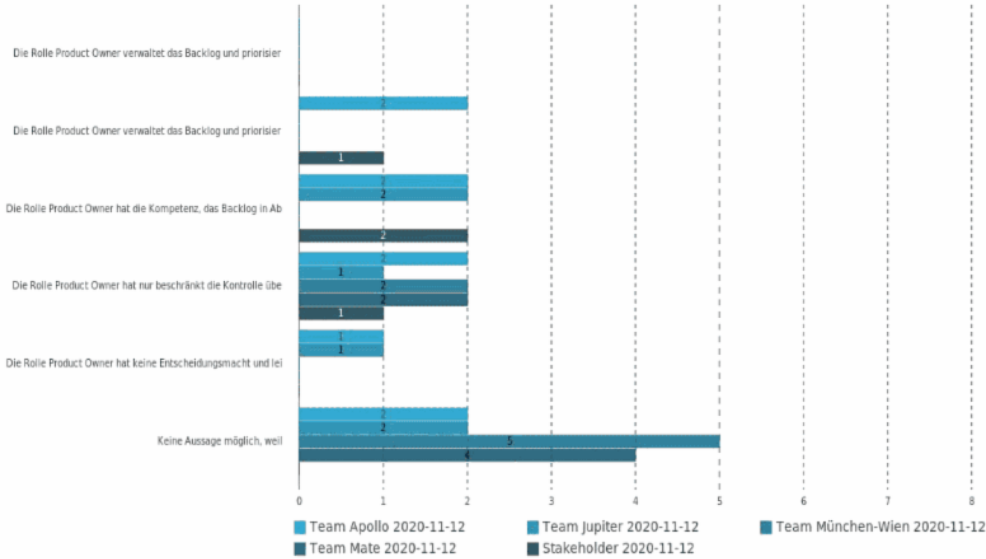
4. dot.benchmark für Team Starke Teams

4. Produktfokus

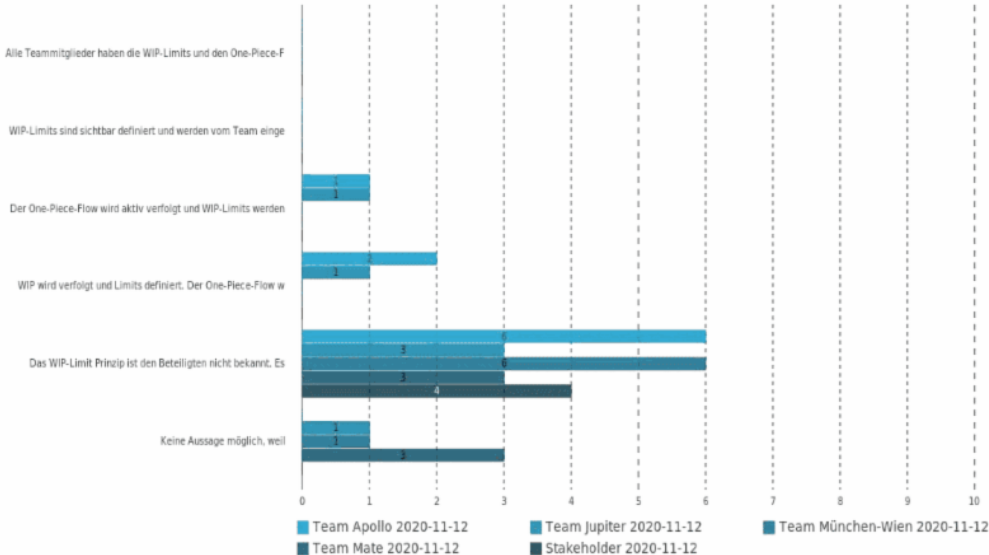
Frage Produktvision



Frage Backlog Management & Priorisierung



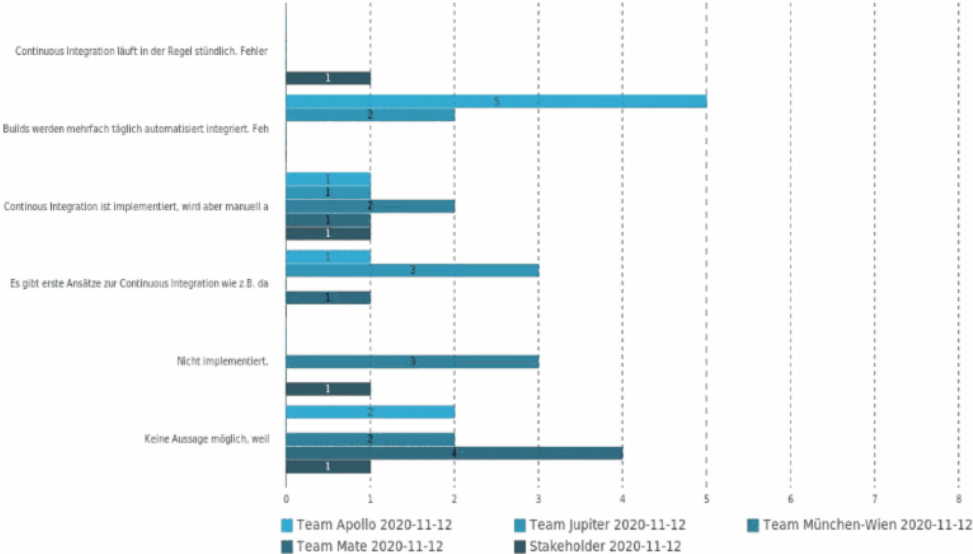
Frage Work in Progress Limits (WIP Limits)



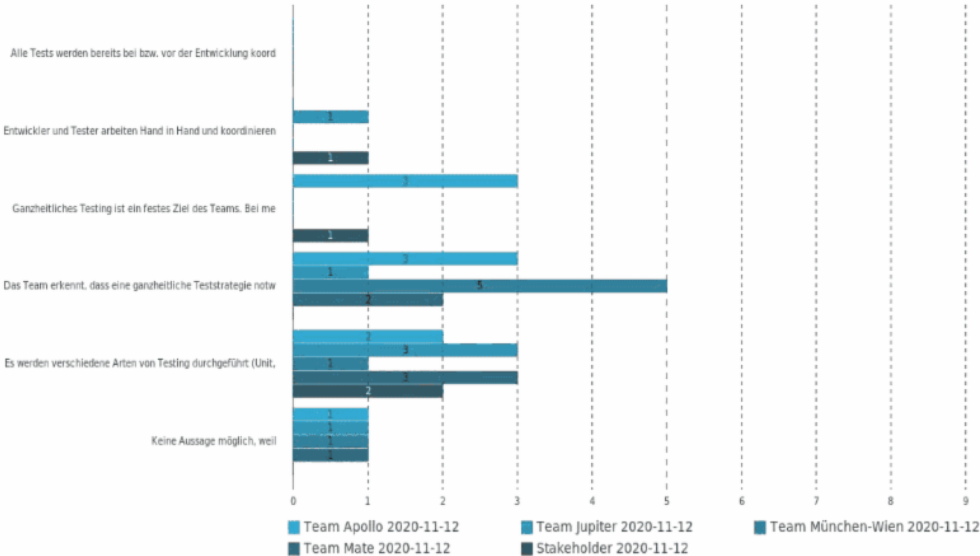
5. dot.benchmark für Team Starke Teams

Technische Exzellenz

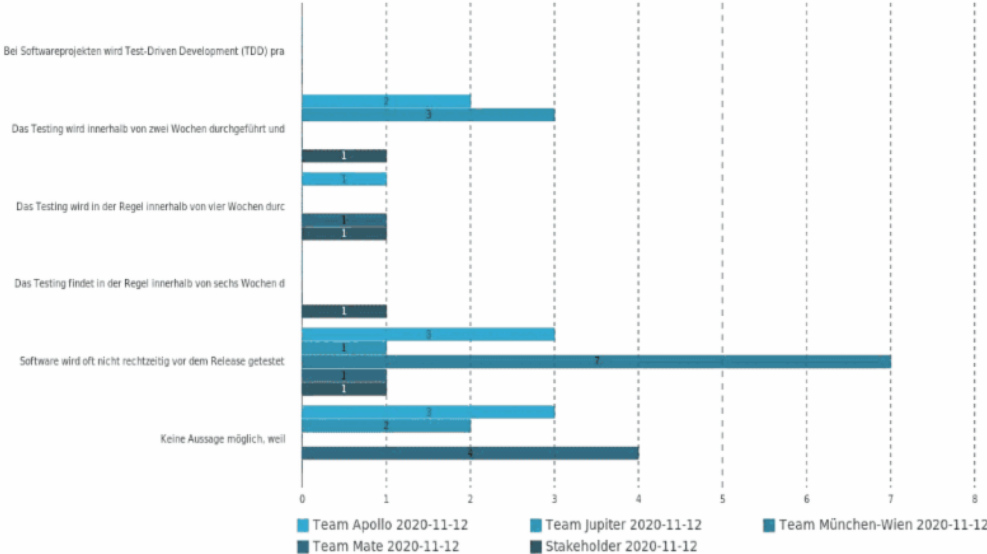
Frage Kontinuierliche Integration



Frage Ganzheitliches Testing

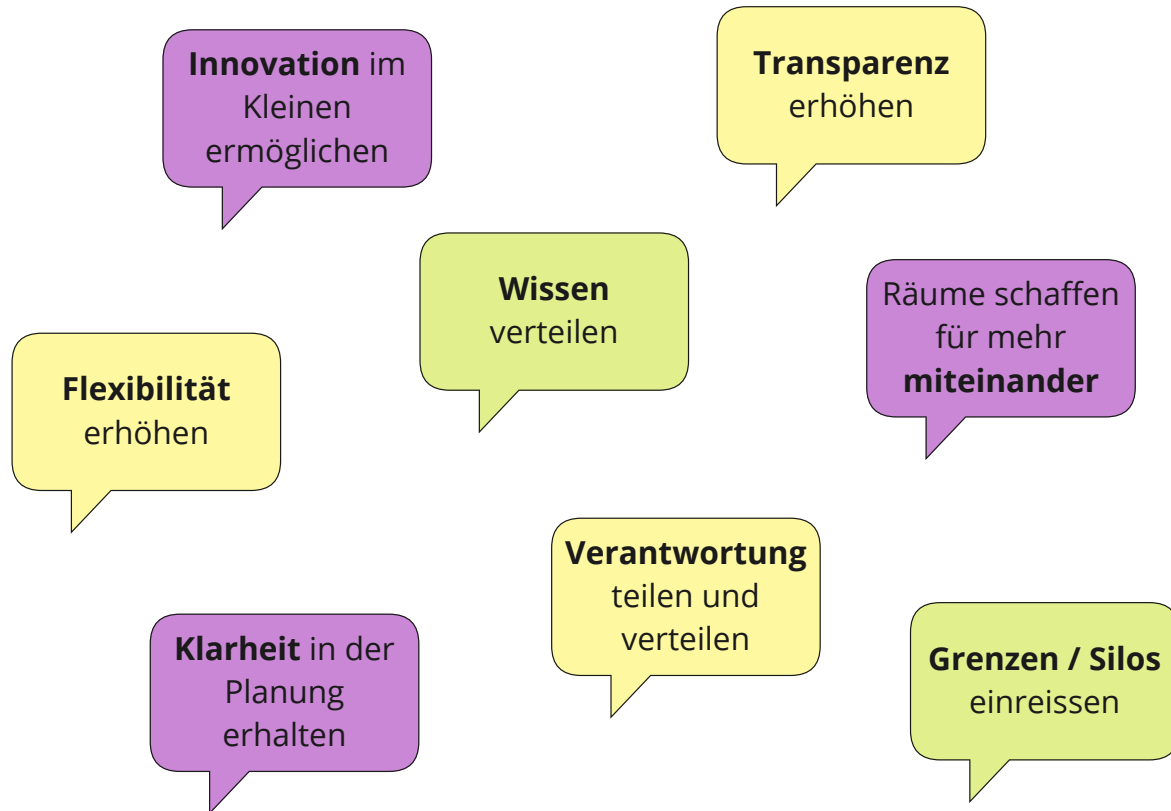


Frage Zeitpunkt des Testing





Treiber



The diagram illustrates the components and roles of Release Management. It features a central purple box labeled 'Markt- und Release Management' (1) connected to several other boxes: 'Klassische Release Management' (2), 'Strukturentwicklung' (3), 'Release Management etablieren' (4), 'Komplexität des Produktes reduzieren' (5), 'Reduktion der Konfigurationsmöglichkeiten' (6), 'Funktionsreife einleiten' (7), 'Features klar als solche behandeln' (8), and 'Release Management als Release-Planung' (9). A yellow box labeled '2 Releases pro Jahr' (10) is also present. To the right, a list of 'involvierte Rollen' (involved roles) includes: Produkt Management, Projekt Management, Release Management, and Architektur. A yellow box labeled 'Release Releasesumme' (11) is connected to a box labeled 'Build - Projekte - Produkt' (12), which is further connected to a box labeled 'Deployment' (13). A final box labeled 'Release Management einführen und stärken' (14) is at the bottom right.

Release Management

involvierte Rollen

- Produkt Management
- Projekt Management
- Release Management
- Architektur

[illegible]

Test- & Qualitätsmanagement

```
graph TD; TK[Testkonzept für Projekte] --- S[Schulung: Testing und Testmethode]; TK --- F[Fähigkeiten (Testing) im Team erhalten]; TK --- A[automatische Regressionstest]; TK --- T[Testautomatisierung in dem Projekten]; TK --- V[Version Management modularer arbeiten]; TK --- K[Kundenberatung (prozessual definieren)]; TK --- Q[Qualitätsverständnis definieren]; TK --- W[Wartungsverständnis definieren]; TK --- E[einheitliches Qualitätsverständnis]; TK --- N[nachhaltige Pflege der Doku]; TK --- U[Umsetzung zwischen Test und Qualität Doku];
```

The diagram illustrates the components of Test and Quality Management. At the center is the 'Testkonzept für Projekte' (Test concept for projects). This central concept is linked to several other key areas:

- Schulung: Testing und Testmethode** (Training: Testing and Test method)
- Fähigkeiten (Testing) im Team erhalten** (Maintaining skills (Testing) in the team)
- automatische Regressionstest** (Automatic regression testing)
- Testautomatisierung in dem Projekten** (Test automation in the projects)
- Version Management modularer arbeiten** (Version management modular work)
- Kundenberatung (prozessual definieren)** (Customer consultation (processual definition))
- Qualitätsverständnis definieren** (Defining quality understanding)
- Wartungsverständnis definieren** (Defining maintenance understanding)
- einheitliches Qualitätsverständnis** (Unified quality understanding)
- nachhaltige Pflege der Doku** (Sustainable maintenance of the documentation)
- Umsetzung zwischen Test und Qualität Doku** (Implementation between Test and Quality Documentation)

Planung

Strategische Planung

Unternehmensplanung

Abteilungsplanung

Betriebsplanung

Projektplanung

Agile Methoden

```
graph TD; subgraph Agile_Methoden; direction LR; Kanban[Kanban: Visualisierung des Arbeitsflusses in einem flexiblen System]; Scrum[Scrum: Iterative Prozess für die Input und Output-Zyklen]; Lean[Lean: Konzept der Prozess-Optimierung, Reduzierung von Verschwendung]; S3[3rd Level Support: Support etablieren]; Service[Service: Mehrkanalige Service- und Mitarbeiter-Interaktionen]; end; Kanban --> MV[methodisches Vorgehen]; Scrum --> MV; Lean --> MV; S3 --> MV; Service --> MV; MV --> Wissen[Wissen]; Wissen --> Exp[Experimentation auf alle Teams anwenden]; Wissen --> Sys[Systematisch halten];
```

Kanban: Visualisierung des Arbeitsflusses in einem flexiblen System

Scrum: Iterative Prozess für die Input und Output-Zyklen

Lean: Konzept der Prozess-Optimierung, Reduzierung von Verschwendung

3rd Level Support: Support etablieren

Service: Mehrkanalige Service- und Mitarbeiter-Interaktionen

methodisches Vorgehen: Einmaliges Vorgehen in der Entwicklung, Reduzierung der Komplexität, Wiederholbarkeit

Wissen:

- Experimentation auf alle Teams anwenden
- Systematisch halten

Produkt Management

The diagram illustrates the components of Product Management, organized into a grid of colored boxes with numbered circles (1-6) indicating a sequence or relationship. A large '1' in a box is in the top right corner.

- 1. alle Kunden mit der aktuellen Version versorgen** (Yellow box)
- 2. Wartung von Kundenangelegenheiten (2 Jahre)** (Yellow box)
- 3. Produkt Management anfordern und steuern** (Purple box)
- 4. einheitliche Definition, was ein Produkt ist** (Green box)
- 5. Weiterentwicklung des Produktes auf die Zeiten einstellen** (Yellow box)
- 6. Verantwortlichkeit für das Produkt** (Purple box)
- 7. Verantwortung für den Prozess, Features und Ressourcen zu planen** (Green box)
- 8. Abkehr vom Kunden-Feature** (Purple box)
- 9. gemeinsame Feature-Entwicklung** (Green box)
- 10. Feature Entwicklung, aber in der Zeit zu realisieren und zu integrieren** (Green box)

Each box has a small red box at the bottom with the text "Produkt Management".

Strategie

- Realisieren der Kundenwünsche
erfolgreich, wenn
Kundenwünsche
erfüllbar sind
Prozesse unterstützen
- Kunden überlegen
Kunden überlegen
Kundenwünsche
erfüllbar sind
Prozesse unterstützen
- Lernensituation
übernehmen
Lernensituation
erfüllbar sind
Prozesse unterstützen
- SaS Lösung

Kunden

- Kundenwünsche nachfordern
Kundenwünsche nachfordern
Kundenwünsche nachfordern
- Customer
Customer
Customer
- Praxis der Kundenberatung
Praxis der Kundenberatung
Praxis der Kundenberatung

Wartung



```
graph TD; W((Wartung)) --- B1[Wartungsarbeiten sind per Zeitintervall zu fixen]; W --- B2[Wartungsarbeiten entsprechen den Vorgaben des Kunden ausstellen]; W --- B3[Kundenleistungen anbieten, die nicht in Wartung stehen]; W --- B4[Kundenleistungen anbieten, die in Wartung stehen];
```

Wartungsarbeiten sind per Zeitintervall zu fixen

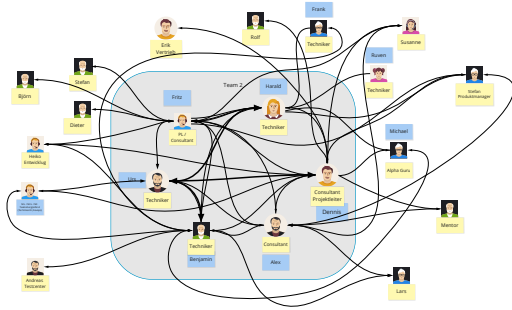
Wartungsarbeiten entsprechen den Vorgaben des Kunden ausstellen

Kundenleistungen anbieten, die nicht in Wartung stehen

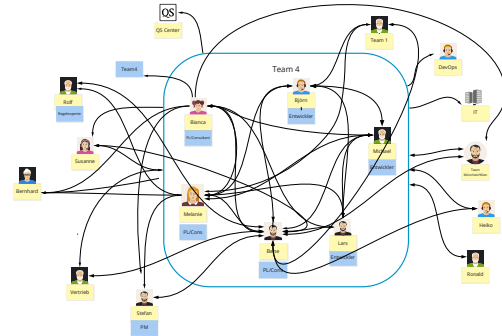
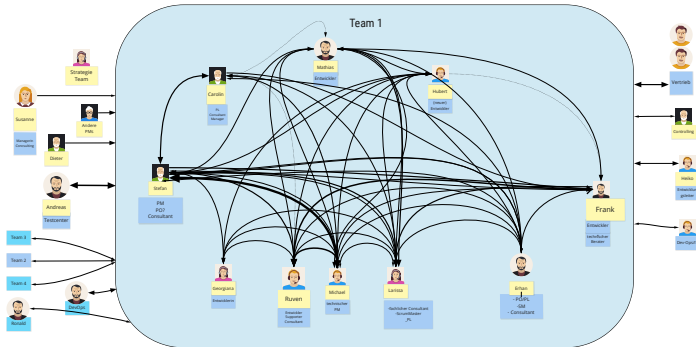
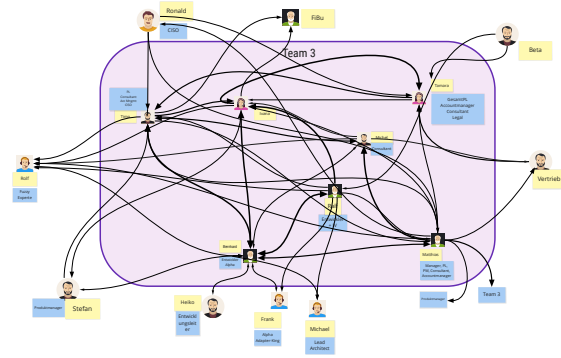
Kundenleistungen anbieten, die in Wartung stehen

[illegible]

Team Soziogramme



Auflösung Team
Team 1
Entwickler auf
die drei übrigen
Teams verteilen





Experimente Canvas

Titel:

Experiment Rollen (inkl. AKV)



Handlungsfeld:

Starke Teams, Rollen



Kurzbeschreibung:

- Welche Rollen werden in den Teams für welche Aufgaben benötigt?
- Welche Rollen gibt es heute und welche braucht es zukünftig?
- Begriffe Rollen, Fähigkeiten und Aufgaben sind klar definiert und dokumentiert
- Perspektiven intern und Kunde sind klar definiert und dokumentiert
- Entwicklungsmöglichkeiten für Mitarbeitende sind klar definiert und dokumentiert



Ziele:

- Besetzung der Rollen erfolgt nach Kompetenz und potentieller Eignung
- die für Kundenvorhaben minimal notwendigen Rollen sind besetzt und werden gelebt
- die für Produktentwicklung minimal notwendigen Rollen sind besetzt und werden gelebt



Level of Disruption



Beschreibung:



Value



Beschreibung:



Kosten



Beschreibung:



Hypothese(n):

- Aspekte von Rollen werden nicht akzeptiert, Verantwortung wird nicht übernommen
- zu viele Rollen verwirren, zu viele Rollen pro Kopf überfordern
- Transfer / leben der Rollen funktioniert nicht nachhaltig
- Rollen werden unterschiedlich gelebt (Governance fehlt)
- Abstimmung zwischen Consulting und Entwicklung ungenügend

Lead:

Heiko



Ablauf:

- Analyse der Aufgaben und Arbeiten
- Status Heute festhalten
- Probleme identifizieren
- Lösungsvarianten ausarbeiten
- Veränderung initiieren
- 2x 1/2 Tag Workshop
- SPT



Stakeholder:

Management, Starke Teams, HR



Wirkungskontrolle:

1. Konsent Key Stakeholdern 2.Integration weitere Team



Dauer:

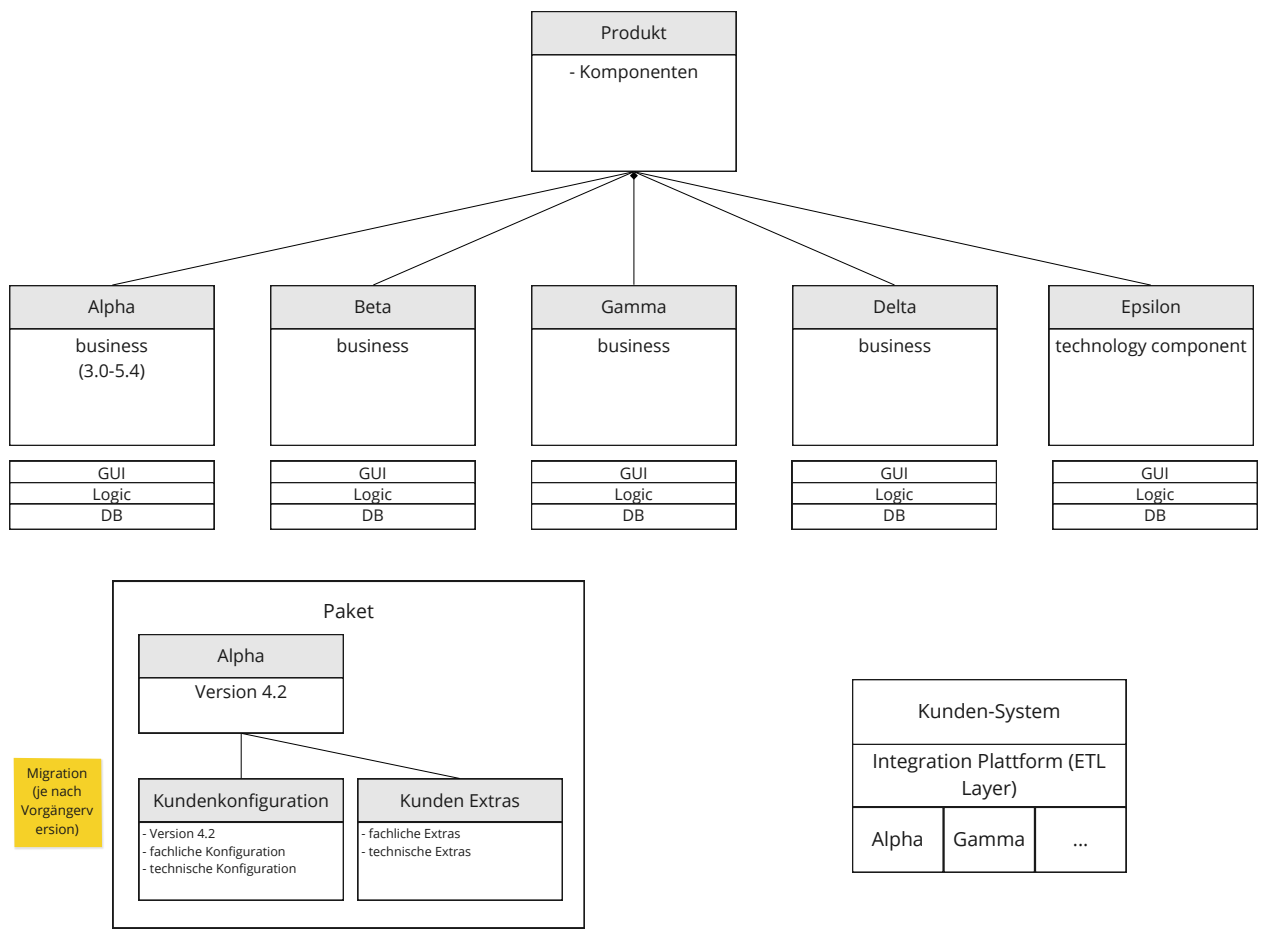
1 Monat



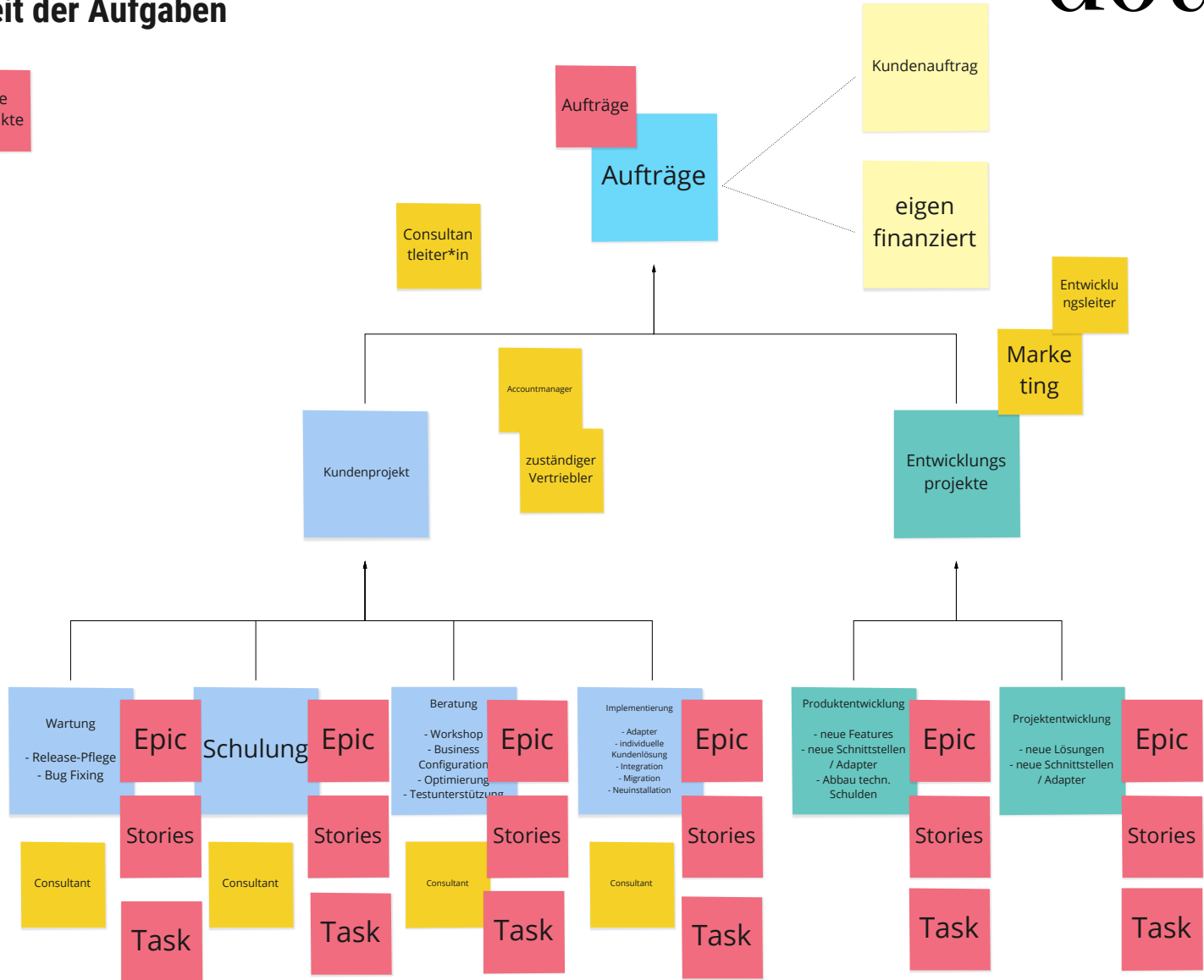
Datum: 4.02.2021

Entwickelt von: Susanne, Dieter, Heiko, Ronald, Uwe

Klarheit Produkt Suite

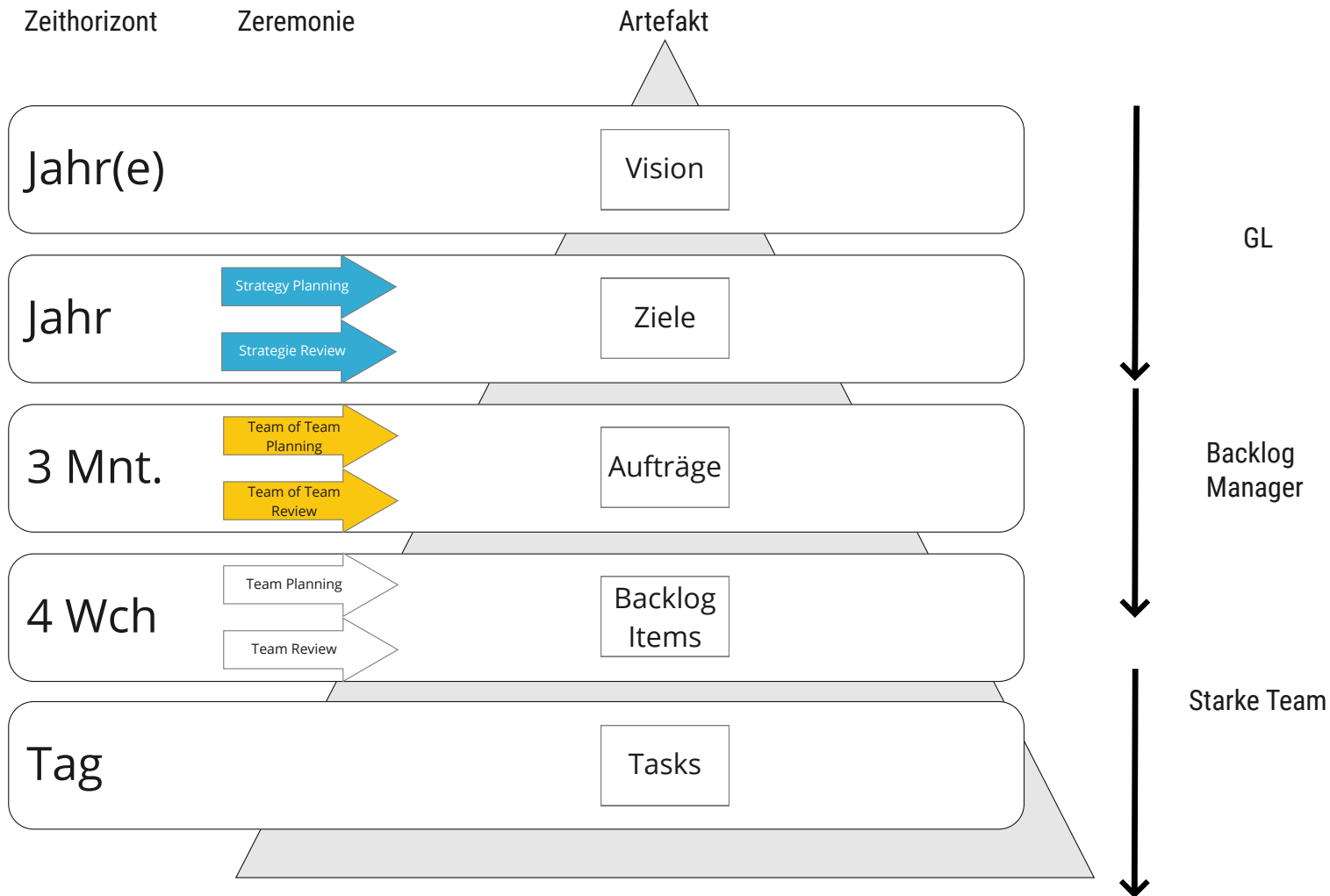


Klarheit der Aufgaben



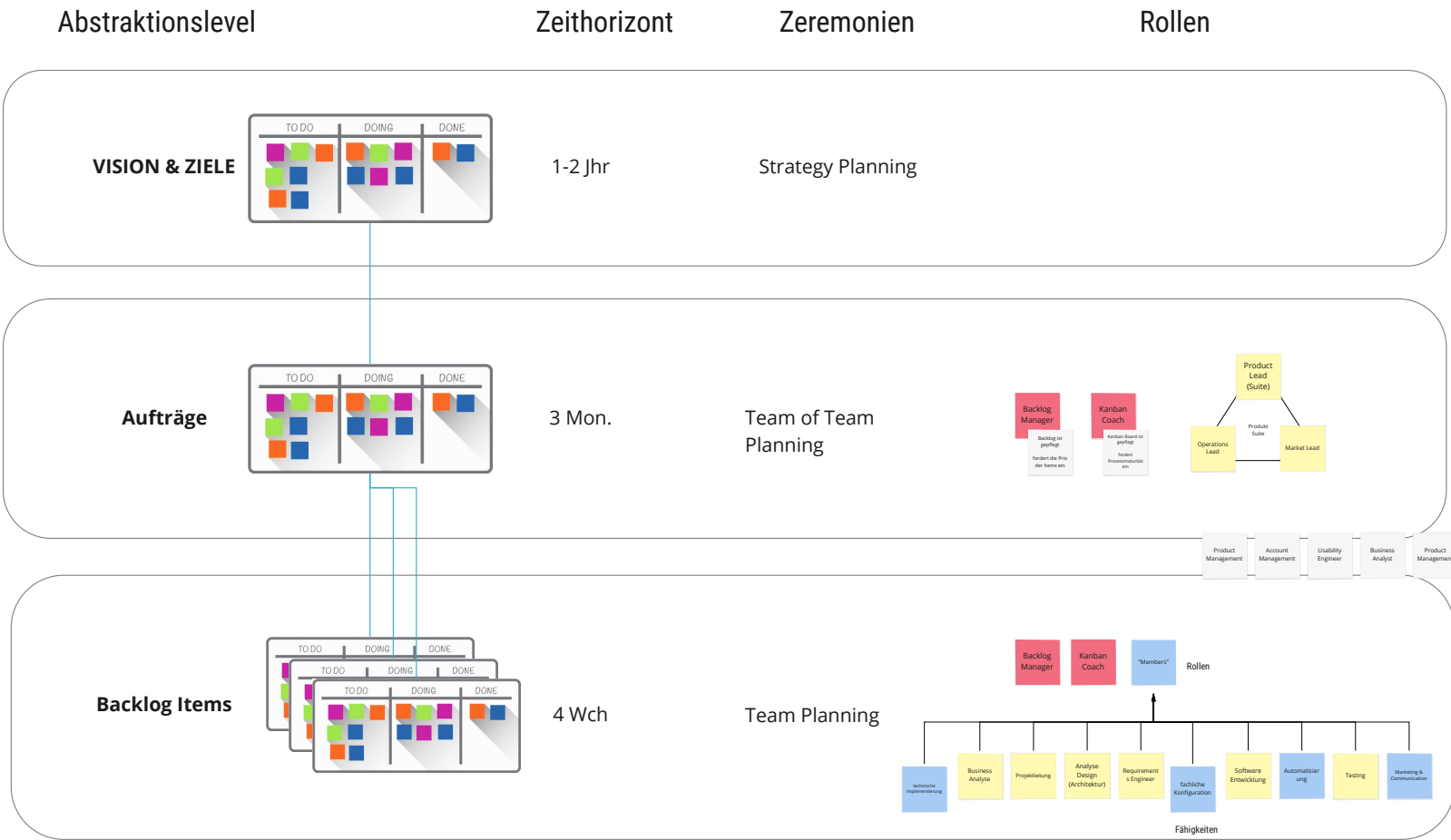


Abstraktionsmodel der Arbeiten

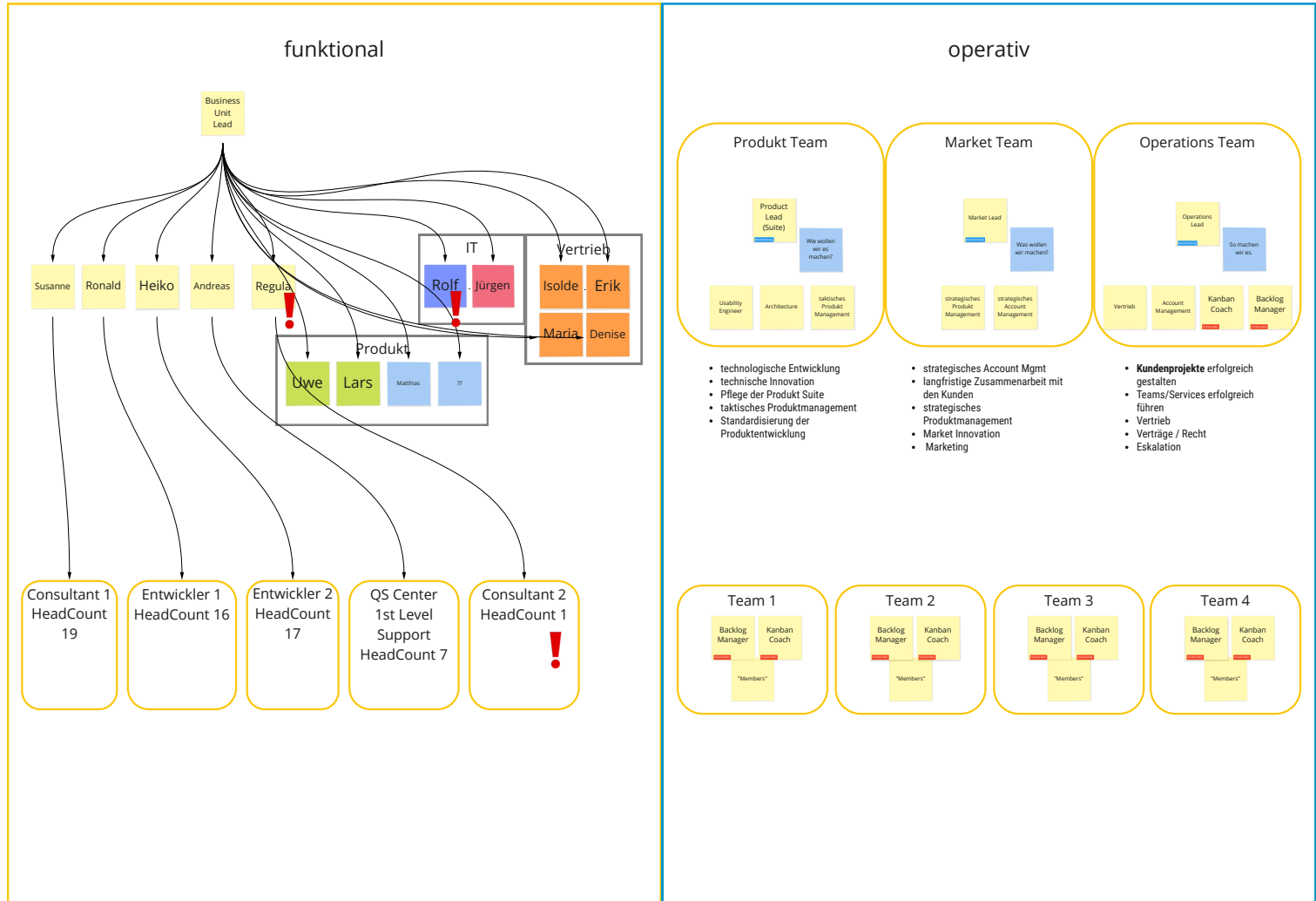




Neues Zusammenarbeitsmodell



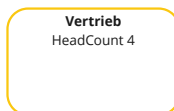
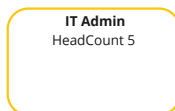
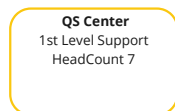
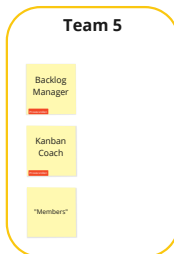
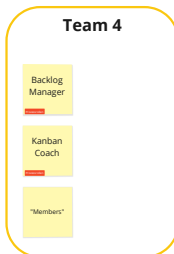
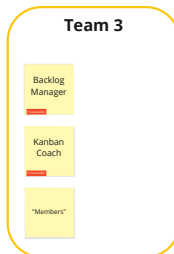
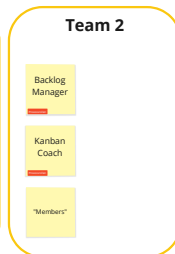
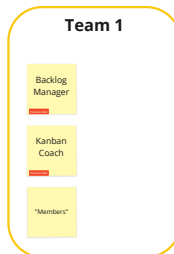
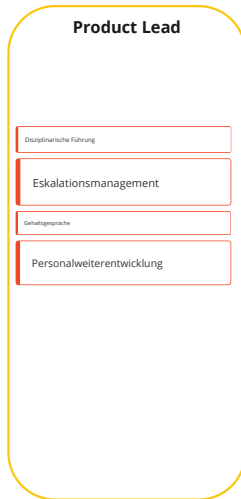
Organisation - Status Quo und Zielbild



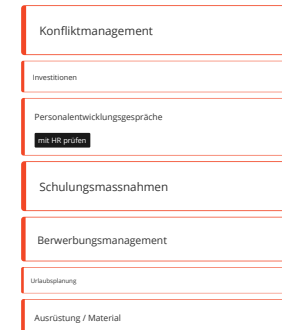
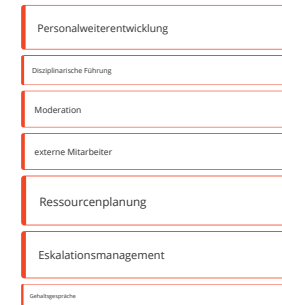
Simulation Transformation Bereich



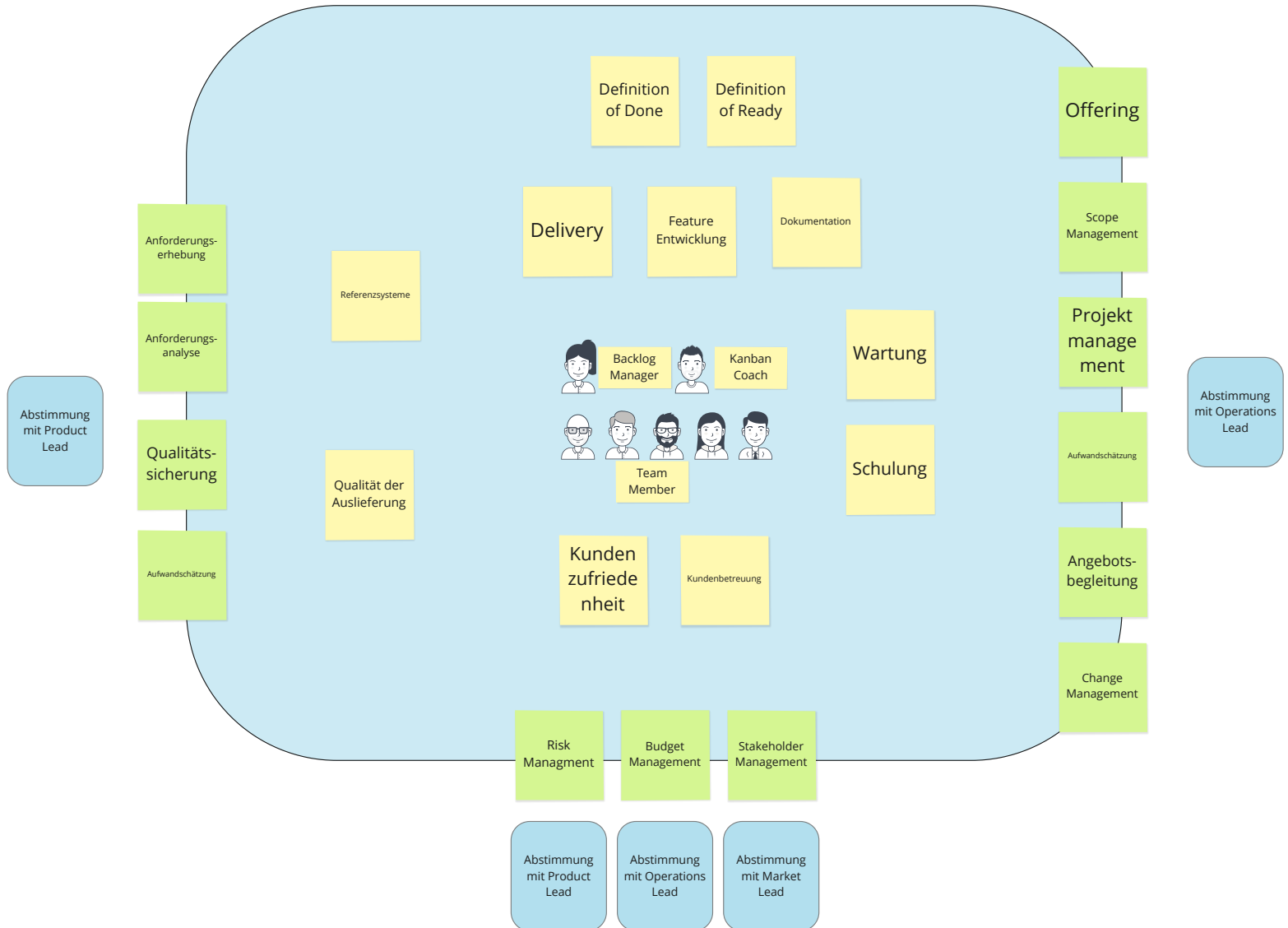
Simulation Linienführung



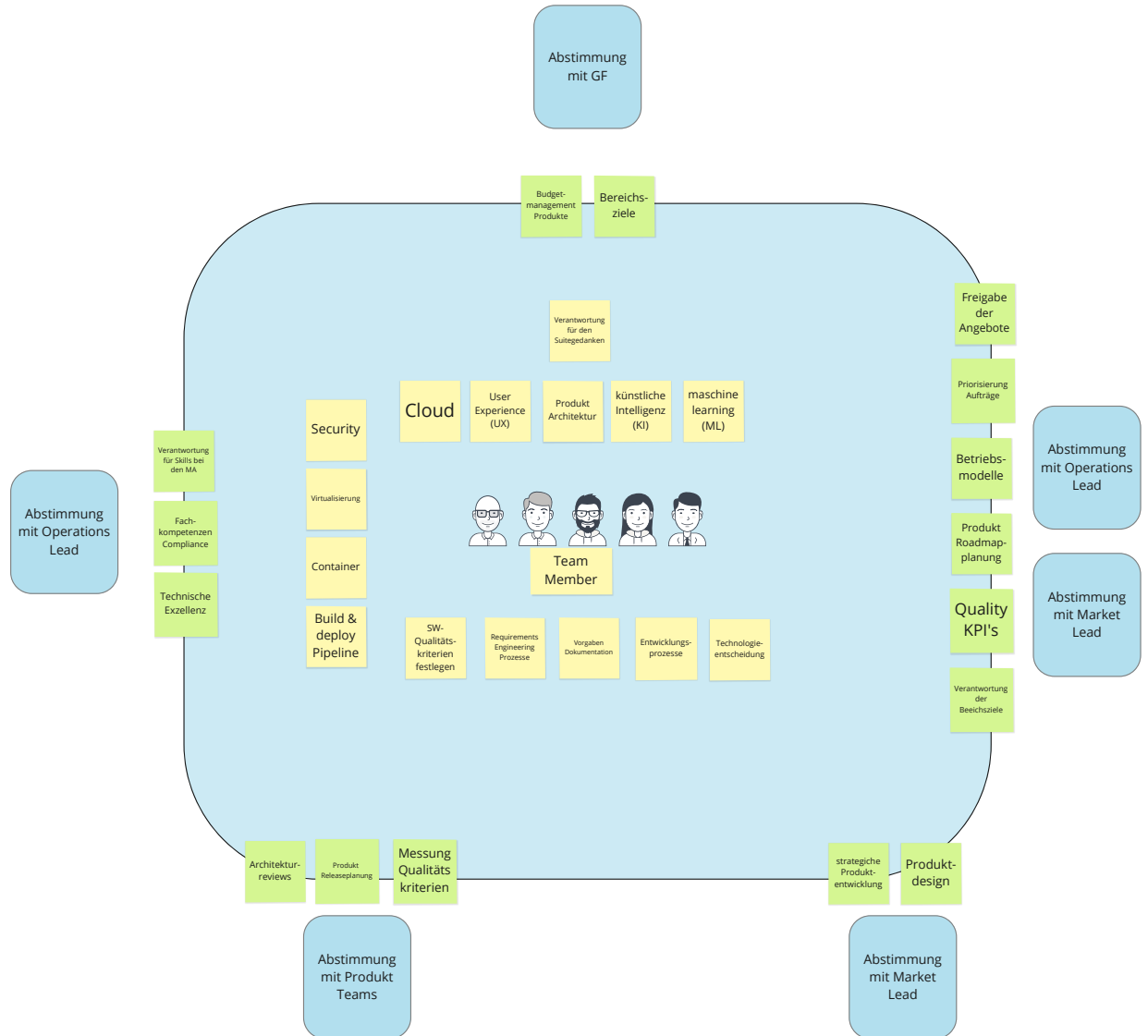
Linienaufgaben



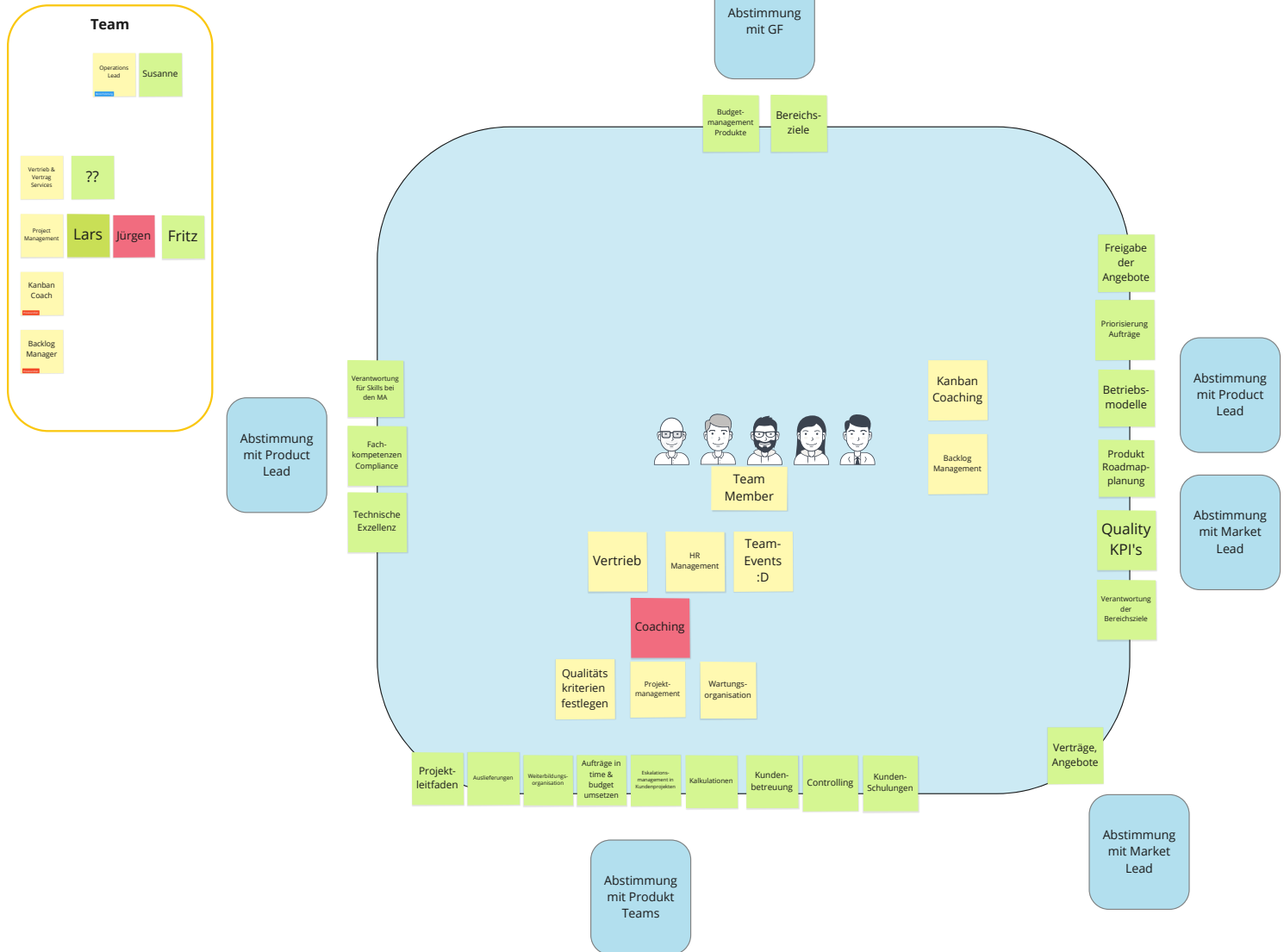
End2End Verantwortung



Setup Team Product Lead

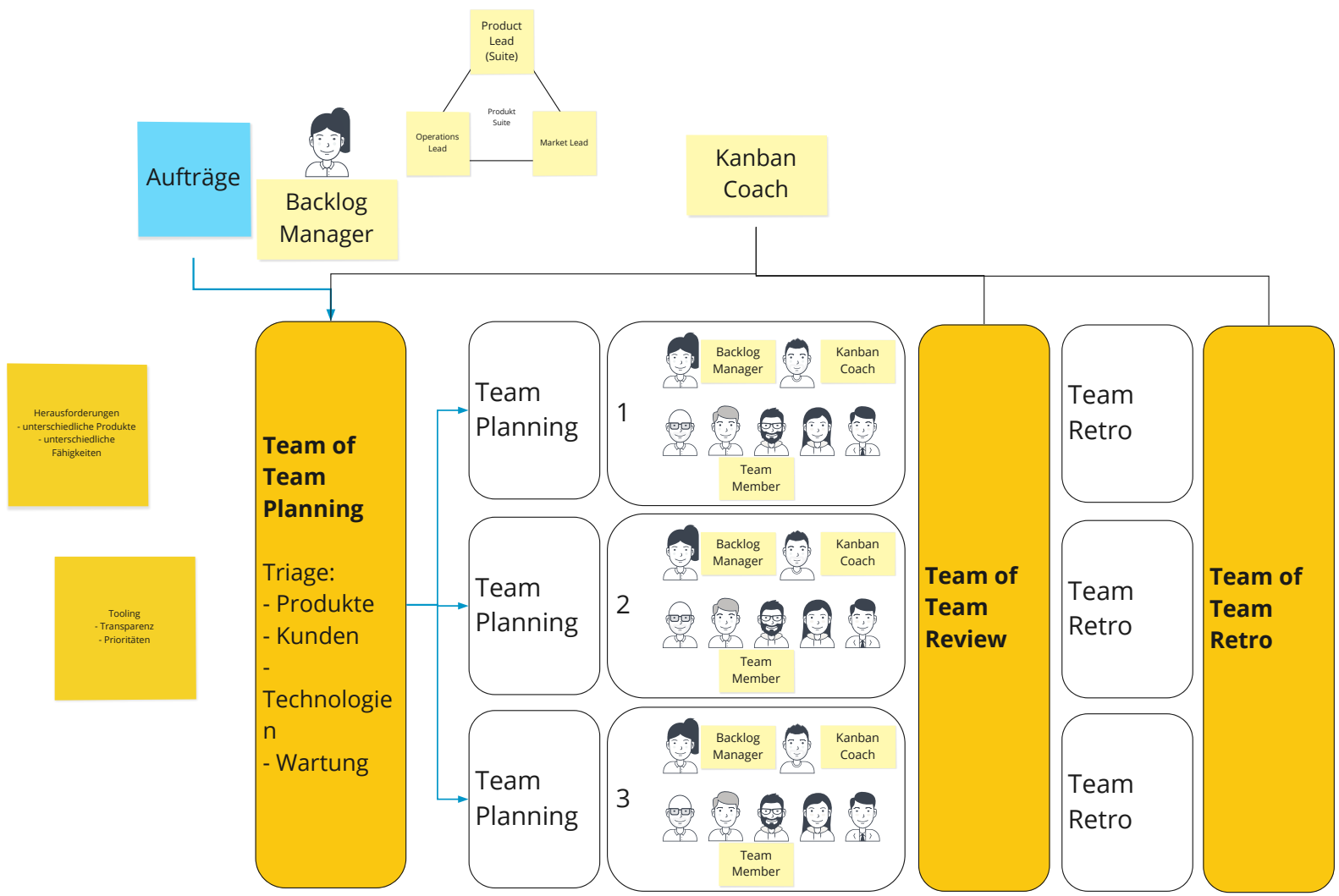


Setup Team Operations Lead



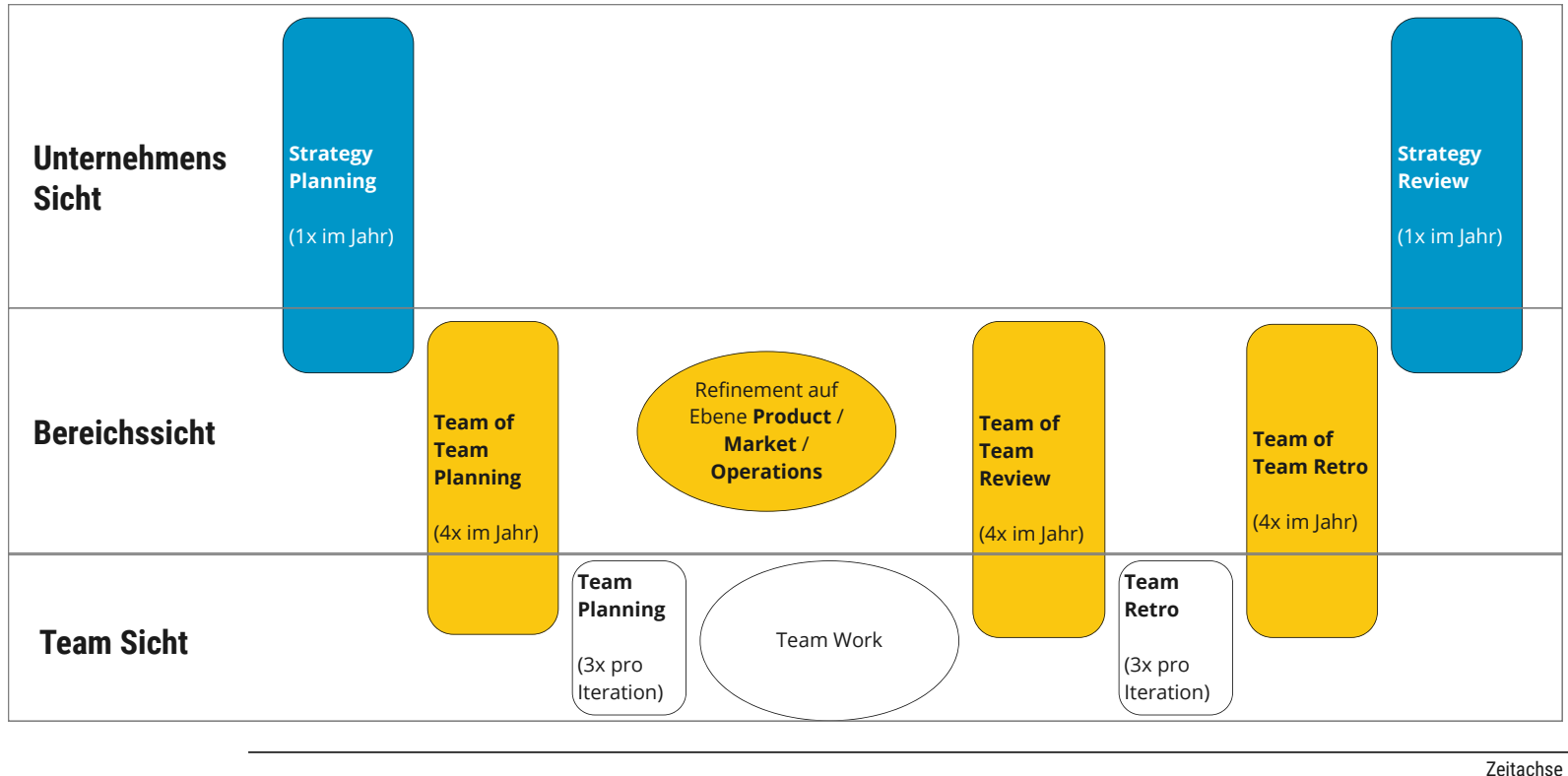


Draft Upgrade System heute



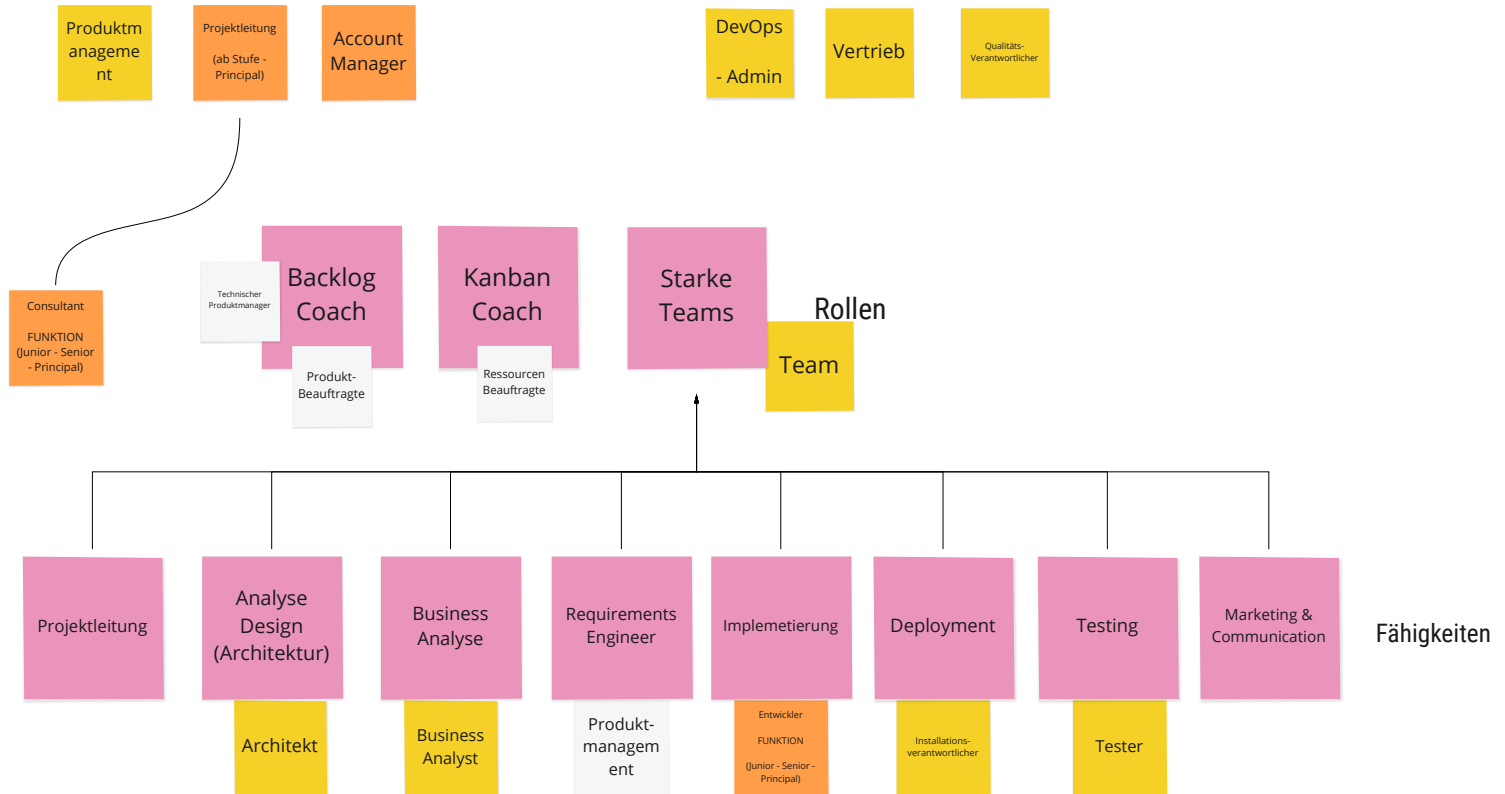


Zeremonien (Sicht auf ein einzelnes Team)



	Ziel	Rollen	Dauer	Ablauf
Strategy Planning (1x im Jahr)	Strategie Themen priorisieren Fokus festlegen	Bereichsführung / Geschäftsleitung Bereichsleitung(s Team)	4h	Vorstellung der strategischen Ziele (Kontext aufzeigen) Refinement der Ziele Priorisierung der Themen erarbeiten
Strategy Review (1x im Jahr)	Status der Strategy Themen teilen Resultate feiern	Bereichsführung / Geschäftsleitung Bereichsleitung(s Team)	4h	Vorstellung der strategischen Ziele Zielerreichung reflektieren Feedback aufnehmen
Team von Teams Planning alle 3 Mnts	Plan der Suite für die nächsten 3 Monate vereinbaren	Alle Teams Geschäftsführung Key Stakeholder	8h	Vorstellung der Suite Ziele (Kontext aufzeigen) Teams erstellen basierend darauf eine erste grobe Planung der nächsten 3 Monate Verifizierung des Plans im Plenum Aufzeigen und analysieren von Abhängigkeiten, diese lösen Plan revidieren (falls notwendig) Gemeinsamen Plan beschliessen
Team von Teams Review alle 3 Mnts	Status der Produktentwicklung der Suite teilen Innovation aufzeigen Resultate feiern	Alle Teams Geschäftsführung Key Stakeholder Interessierte (Bereichs-übergreifend)	2h	Vorstellung der Suite Ziele (Kontext aufzeigen) Lösungen aufzeigen Feedback aufnehmen
Team von Teams Retro alle 3 Mnts	Verbesserungspotentiale analysieren Massnahmen definieren und initiieren	Alle Teams	4h	Ankommen Daten Sammeln Erkenntnisse gewinnen Massnahmen festlegen Retro der Retro
Team Planning 1x pro Monat	Plan für die nächsten 4 Wochen vereinbaren	Team (analog zu Scrum)	4h	Ziele der Iteration aufzeigen Backlog Items wählen (Pull Prinzip), die diese Ziele unterstützen Gemeinsames Verständnis über die Backlog Items erarbeiten Sinnvolle Priorisierung (Reihenfolge) definieren Ziel der Iteration mit der Planung vergleichen (Verifizieren) Iteration starten
Team Retro 1x pro Monat	Verbesserungspotentiale analysieren Massnahmen definieren und initiieren	Team (analog zu Scrum)	2h	Ankommen Daten Sammeln Erkenntnisse gewinnen Massnahmen festlegen Retro der Retro

Klarheit der Rollen



Rolle Kanban Coach



Aufgaben

Team im Prozess zu coachen

Rolle Backlogmanager coachen

Rollen im Team coachen

Team befähigen, Hindernisse oder Expedites zu bearbeiten

Kompetenzen

Kanban kennen und schulen können

Glaubwürdiges Auftreten

Ziel- und Stufengerechte Kommunikation

Organisationstalent

Moderation von Team Zeremonien

Agile Coaching

Verantwortung

Einhaltung des Zusammenarbeitsprozesses

Einhaltung des Zusammenarbeitsmodells

Planung der Team Kapazitäten

Einhaltung der Qualitätsanforderungen (DoR & DoD)



dot

Rolle Backlog Manager

Aufgaben

Backlog Items definieren

Backlog pflegen bzw. delegieren (Backlog Refinement)

Priorisierung der Aufgaben

Kompetenzen

Requirementsengineering

Business Analyse

Priorisierungstechniken

Stakeholder Management

Konfliktmanagement

Risiko Management

Verantwortung

Kommunikation mit Stakeholdern des Backlog
(Kunde, Product Lead, Vertrieb, Teams)

Koordination der Aufgaben

Das jedem klar ist, was wichtig ist und was nicht

Qualitativ gutes Backlog



Rolle Projektleitung

Aufgaben

Projektplanung

Projektdefinition (Scope)

Kommunikation mit Kunden, dem Team und weiteren Stakeholdern

Projektdurchführung

Kompetenzen

Delegation Management

Eskalationsmanagement

Stakeholder Management

Priorisierungsmanagement

Projekt-Controlling

Change Management

Risikomanagement

Verantwortung

Einhaltung des Budget

Einhaltung der Termine

Pflegen guter Kundenbeziehungen

Einhaltung des Scopes

Erkennen weitere Bedarfe des Kunden



Rolle Produkt Manager

Aufgaben

Marktanforderungen ermitteln und verstehen

Marketing durch Vorträge, Fachveranstaltungen, Broschüren etc.

Wissen aneignen (Innovationen) durch Vorträge, Fachveranstaltungen

Kundenanforderungen ermitteln und verstehen

Erstellung Business Case

Dolmetscher zwischen Markt und Teams

fachliches Releasemanagement

Kompetenzen

Durchsetzungsfähigkeit

Productspezifikation

Kommunikationsfähigkeiten

Requirements Engineering

Fachkompetenz

Affinität für Daten und Technik

Releasemanagement

Innovation Management

Verantwortung

Durchführung von Design Sprints (Produkt Innovation)

Festlegen einer Produkt Roadmap

Verfolgen der Produkt Vision

Bestmöglicher Match von "richtiges Produkt" in der "richtigen Qualität" und zur "richtigen Zeit"

Einholen von kontinuierlichem Kunden- / Marktfeedback

Fokussierung auf konsequente Werterzeugung



Rolle Account Manager

Aufgaben

Accountplanung

Kommunikation mit Schlüsselpersonen des Kunden (Accounts)

Nachhaltige Pflege der Kundenbeziehungen

Abgleich von Kundenideen mit der internen Organisation

Kompetenzen

Eskalationsmanagement

Stakeholder Management

Delegation Management

Networking

Sales

Verantwortung

Pflegen guter Kundenbeziehungen

Erkennen weitere Bedarfe des Kunden

Festlegen einer Account Strategie

Nutzen von Cross- und Up-Selling Potentialen



Rolle Architecture

Aufgaben

Dokumentation der Architektur Konzepte, Entscheide und Vorgaben

Skills / Know How aufbauen/vermitteln

Produkt Architektur designen

technische Entscheidungen treffen

Technologie Recherche / Bewertung

Analyse der Unternehmensstrategie und ableiten und geeigneten Massnahmen für die Architektur

Beraten des Managements im Kontext der Unternehmensstrategie aus Sicht der Architektur

technologisch / methodische Leitung der Lead-SWE

Abstimmung der Architekturstrategie innerhalb der gesamten Organisation

Kompetenzen

Wissen über moderne Architektur-Stile

Schneiden von Microservices
Cloud Strategie
Cloud Security
Build & Deployment
Quality & Governance (z.B. Clean Code Policies)

Technologie Know-How

Produkt Know-How

Erfahrung in Teamführung

Gute Kommunikationsfähigkeiten (Wort & Schrift)

Stakeholder Management

Requirements Engineering

Verantwortung

technologische Perspektive der Produkt Strategie (Architektur)

Festlegen einer zukunftsweisenden und zur Unternehmensstrategie passenden Architektur

Erarbeiten und Durchsetzen von Qualitätsstandards innerhalb der Architektur

Architektur & Design Reviews innerhalb der Produkt Suite

Definition der Anforderungen an die Skill-Profile der Entwickler



Dimension	Strategie	Teamumfeld	Teamdynamik	Agile Methoden	technische Exzellenz	Produktfokus
Strategische Ziele	Lizenzgeschäft verbessern Innovationsfähigkeit erhöhen SaaS etablieren	Zusammenarbeitsmodell verbessern stabile Teams stärken		Wissen systematisch teilen Autonomie der Teams stärken übergreifendes Vorgehensmodell etablieren	Releases Management zentralisieren Testmanagement und Testautomatisierung etablieren	Produktmanagement stärken Vision schärfen
Taktische Ziele	Struktur der Zusammenarbeit erhöhen, damit neue Projekte schneller in Produktion kommen SaaS Konzept erarbeiten	Entscheidungsraum vergrößern und kommunizieren Wandel hin zu stabilen Teams, die Wert erzeugen Entscheidungen, die das Team betreffen, werden gemeinsam gefällt		Wertungssignale einwandfrei vom Forum auf ins Muchmon TBA) Klares Release Management über alle Produktvarianten 2 Releases pro Jahr Fähigkeiten (Testing) im Team erhöhen	Prozesskonzepte (Prozess, Meeting, Testing, Deploy) etablieren und weiterentwickeln alle Kunden auf die aktuellste Version bringen Umsetzung des Produktmanagements, damit Kunden das gewünschte Ergebnis des Produkts erhalten Wertungssignale ordnen (max. 2 Jahre) Wartung: lang term Wartungssignale ändern (max. 2 Jahre) Feature: Entwicklung so gestalten, dass re-use und re-use als Ziel möglich ist	
Experimente		Methode der Zusammenarbeit innerhalb und außerhalb des Teams prüfen Meeting analysieren und auf Meeting-Struktur und -kultur abstimmen und prüfen		gerade Workstreams (Gänge) etc. etablieren oder reduzieren Konzept für nachhaltige Pflege der Doku etablieren Arbeit in übersichtliche, kleine Teams (max. 5 Personen) aufteilen Gemeinsame oder geteilte Planning und Review-Strukturen (Planning und Review Meeting)	Testautomatisierung in den Produktentwicklungsschritten (Regressionstests) Konzept für nachhaltige Pflege der Doku etablieren Reife (WV) der Produktentwicklung und des Customer-Feedbacks überprüfen Einheitliches Portfolio Management der Kundenwünsche Weiterentwicklung des Produkts auf die Teams verteilen	
Quick Wins	Klarheit über die Vision des Unternehmens (z.B. Produkt, Projekt, Initiative oder Produktlinie)	dot: Beispiel Team Charta liefern Team Charta entwickeln		Klares Konzept für die Projekt- und Produkt-Doku etablieren Visualisierung des Arbeitsprozesses in einem Kanban System methodisches Vorgehen etablieren und leben	(einheitliches) Testmanagement für Projekte etablieren Reifematrix für Build des Produkts und der Projekte etablieren und implementieren Kundenbetreuung prozessual definieren Prozess Release Management etablieren und überarbeiten	Übersicht schaffen, was an Produkt, Projekt, Release und Kunden aktuell passiert wird

Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
Regeln: minimal 1, maximal 3	Regeln: minimal 1, maximal 3	Regeln: minimal 1, maximal 3	Regeln: minimal 1, maximal 3
Quick Win Releasenotes für Build des Produktes und der Projekte erarbeiten und prozessual verankern dot Releasenotes Prozess Release Management analysieren und übergreifend dokumentieren dot Releasenotes dot: Beispiel Team Charta liefern Team Charta entwickeln dot Releasenotes	Quick Win (einheitliches) Testkonzept für Projekte erstellen dot Test & Qualitätssicherung Releasenotes für Build des Produktes und der Projekte erarbeiten und prozessual verankern dot Releasenotes Visualisierung des Arbeitsprozesses in einem Kanban System dot Agile Methoden	Quick Win Releasenotes für Build des Produktes und der Projekte erarbeiten und prozessual verankern dot Releasenotes klares Konzept für die Projekt und Produkt Doku erarbeiten dot Agile Methoden	Quick Win Visualisierung des Arbeitsprozesses in einem Kanban System dot Agile Methoden methodisches Vorgehen ausarbeiten und leben dot Agile Methoden Kundenbetreuung prozessual definieren dot Test & Qualitätssicherung

Experiment 1

Testautomatisierung in
den
Projekten (automatisierte
Regressionstest)

Info Test & Quality-Matrix

Experiment 2

Konzept nachhaltige
Pflege der Doku
erarbeiten

Info Test & Quality-Matrix

Experiment 3

Rollen (AKV) der
Projektleitung und des
Consultings überprüfen

Info Test & Quality-Matrix

Rahmenbedingungen

Inkrementelle
Lösungsfindung
(multi-option Ansatz)

Process Experiment
- bestehende Tools sollten als
Basis verwendet werden

Impakt auf Arbeit
(Resultate) transparent
aufzeigen

Zu Beginn wird
der Zeitrahmen
festgelegt

techn. Experiment
- bestehende Infra
verwendet

Kundenarbeit darf
nicht negativ
beeinträchtigt werden

Klares Ziel muss
definiert werden

Investitionskosten
"neue Tools / Werkzeuge"
müssen vorab geschätzt
begründet werden

Zum Abschluss eines
Experimentes erfolgt eine
Bewertung auf den
Bereitschaft, wie weiter
geführt wird

Impakt auf die
Wirtschaftlichkeit /
Kostenreduktion muss
aufgezeigt werden

eindeutlicher Lead
/ Verantwortung
muss definiert sein

Kostenbudget p.a. 100 PT
pro TN 1 PT pro Monat

parallel laufen max. 3
Experimente, pro TN
max. 1 Experiment

Rahmenbedingungen

Inkrementelle
Lösungsfindung
(multi-option Ansatz)

Process Experiment
- bestehende Tools sollten als
Basis verwendet werden

Impakt auf Arbeit
(Resultate) transparent
aufzeigen

Zu Beginn wird
der Zeitrahmen
festgelegt

techn. Experiment
- bestehende Infra
verwendet

Kundenarbeit darf
nicht negativ
beeinträchtigt werden

Klares Ziel muss
definiert werden

Investitionskosten
"neue Tools / Werkzeuge"
müssen vorab geschätzt
begründet werden

Zum Abschluss eines
Experimentes erfolgt eine
Bewertung auf den
Bereitschaft, wie weiter
geführt wird

Impakt auf die
Wirtschaftlichkeit /
Kostenreduktion muss
aufgezeigt werden

eindeutlicher Lead
/ Verantwortung
muss definiert sein

Kostenbudget p.a. 100 PT
pro TN 1 PT pro Monat

parallel laufen max. 3
Experimente, pro TN
max. 1 Experiment

Rahmenbedingungen

Inkrementelle
Lösungsfindung
(multi-option Ansatz)

Process Experiment
- bestehende Tools sollten als
Basis verwendet werden

Impakt auf Arbeit
(Resultate) transparent
aufzeigen

Zu Beginn wird
der Zeitrahmen
festgelegt

techn. Experiment
- bestehende Infra
verwendet

Kundenarbeit darf
nicht negativ
beeinträchtigt werden

Klares Ziel muss
definiert werden

Investitionskosten
"neue Tools / Werkzeuge"
müssen vorab geschätzt
begründet werden

Zum Abschluss eines
Experimentes erfolgt eine
Bewertung auf den
Bereitschaft, wie weiter
geführt wird

Impakt auf die
Wirtschaftlichkeit /
Kostenreduktion muss
aufgezeigt werden

eindeutlicher Lead
/ Verantwortung
muss definiert sein

Kostenbudget p.a. 100 PT
pro TN 1 PT pro Monat

parallel laufen max. 3
Experimente, pro TN
max. 1 Experiment

Team 1

Dennis Frank Urs
Mathias
Ruven
Bernhard Michel
Benjamin
Harald

Team 2

Björn Georgiana Alexander

Team 3

Hans Timo Carolin
Bianca
Bene
Matthias



Teams Self-Selection

Rahmenbedingungen (Muss)

- 3 Produkt A Teams & 2 Produkt B Teams
- **Teamgröße:** 5 – 9 Personen
- **End2End Lieferfähigkeit** mit möglichst wenig Abhängigkeiten in einem Team, d.h. es braucht entsprechende Skills und Rollen im Team
- Jedes Team hat einen **Kanban Coach**
- Jedes Team hat einen **Backlog Manager**
- Innerhalb der Suite abgestimmte **Qualität, Architektur** und **Technologie** ist in den Team Strukturen sichtbar

Haltung

Wir geben den Teams Raum und Zeit, um sich in den neuen Teamkonstellationen zu finden, ihre Geschwindigkeit wieder herzustellen um die aktuelle Roadmap so gut wie möglich abzudecken.





KEEP GOING

AKTUELLER STATUS

positiv	weiteres Potential
 65 Tage Gesamtaufwand (59 Tage Coaching)  Abgesehen von 2 Tage Kick-Off, alles remote  0 Tage Schulung  >60% des Coachings in Form von aktiver Begleitung der Teams  5 selbstorganisierte Teams arbeiten mit einer übergreifenden Abstimmung an einer gemeinsamen Produktsuite  Abschlussfeier Coaching in drei Wochen ;-)	 KnowHow Transfer (Reduktion Spezialisten)  Etablierung der Rollen (Transition)  Abbau technischer Schulden

CONCLUSION

Verhältnisse
sind der
Schlüssel
zum Erfolg

Lieber drei Mal
nachfragen, als
einfach den
Kundenwunsch
erfüllen.

Ohne den
unglaublichen
Einsatz der
Schlüsselpersonen
vor Ort, wäre dies
nicht möglich
gewesen.

Evolutionär
statt
Revolutionär.

Das Team
Soziogramm ist ein
unglaublich
hilfreiches Tool um
systemische
Analysen zu
machen.

Veränderungen
sind immer auf
der menschlichen
Ebene
schmerzhaft und
dauern.

Team Self
Selection,
remote mit
>60 TN geht.