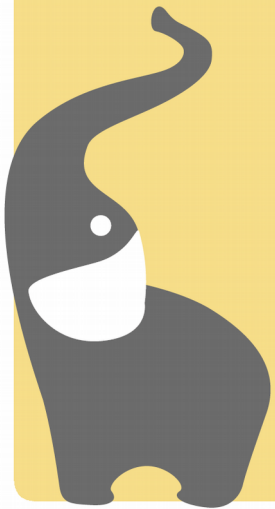


EREIGNIS



BERATUNG JUDITH ANDRESEN

EREIGNIS

Der aktuelle Sprint ist nicht erfolgreich verlaufen. Ihr habt als Team an Stelle geplanter dreißig StoryPunkte nur zehn geschafft.

Ihr hattet einen Krankheitsfall. Euer "Stern" Maria der Disziplin ABC ist für die Hälfte des Sprints ausgefallen. Viele Geschichten waren so geschnitten, dass Maria wichtige Vor- beziehungsweise Einarbeiten übernehmen sollte.

Die Stimmung im Team ist sehr schlecht.



EREIGNIS

Der aktuelle Sprint ist sehr erfolgreich verlaufen. Ihr habt die geschätzten Aufgaben gut erledigt. Alle im Team (inklusive des Produktmanagements) haben schon vor der Retrospektive geäußert, dass sie sehr zufrieden mit der Performance sind.

Vor der Retrospektive ist eine Senior-Entwicklerin auf Dich zugekommen. Sie hat Dir mitgeteilt, dass das Team keine Retrospektiven mehr brauche: "Es ist doch alles super gelaufen! Wir haben nichts mehr zu optimieren! Ich stehe mit dieser Meinung nicht alleine da!"



EREIGNIS

Der Blick aufs BurnDownChart zeigt, dass Ihr gut im SprintPlanning gehandelt habt. Ihr seid auf gutem Kurs.

Einer der Team-Mitglieder nimmt Dich zur Seite: "Immer besprechen wir das Gleiche. Aber es ändert sich nichts. Können wir nicht mit den Retros aufhören?"



EREIGNIS

Um die UserStories hat es im letzten Sprint sehr große Diskussionen gegeben. Es stand die Frage im Raum, wer sich eigentlich um die QA zu kümmern hat.

"QA ist doch nicht weg, weil wir Scrum machen", sagte ein Team-Mitglied: "Und für die Abnahme muss der PO alle Geschichten abprüfen." Euer PO war damit nicht einverstanden: "Ihr übernehmt Verantwortung für die Geschichten. Also müsst Ihr auch abprüfen, bevor Ihr die Geschichten in der Demo zeigt."

Ihr habt die Lösungs des Konflikts in die Retrospektive vertagt.



EREIGNIS

Während des letzten Sprints konntest Du beobachten, dass die Team-Mitglieder auf Grund eines Parallelprojekts häufig nicht im Daily Standup waren.

Gleichzeitig gab es hohen Diskussionsbedarf über etliche UserStories. Nicht alle Fragen konntet Ihr sauber klären.

Du hast bemerkt, dass bei sechs aktiven Team-Mitgliedern einen Tag vor Sprintende noch 13 UserStories (von insgesamt 19) im Doing sind.



EREIGNIS

Während des letzten Plannings hattest Du das Gefühl, dass das Entwicklungsteam sich nicht als ebenbürtig zum Product Owner sieht.

Du fühlst ein "Erfüllen-Wollen, weil Erfüllen-Müssen". Nicht alle Entwicklungsteam-Mitglieder scheinen ihre Ideen, Bedenken oder Argumente während des Plannings vorzutragen.

Du spürst, dass die Team-Mitglieder die Anforderungen nicht ehrlich aushandeln.

Du hast keine Beweise für Dein Bauchgefühl.



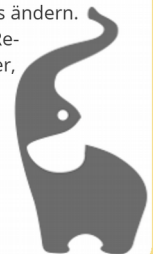
EREIGNIS

Ihr habt ein Work-in-Progress (WIP) von 5 auf der "Doing ABC"-Spalte festgelegt.

Während der letzten Periode habt Ihr an vier von zehn Tagen dieses WIP überschritten.

Du hast jeweils eine "Stopp-the-Line"-Retrospektive angeregt.

Der Rest des Teams hat das verweigert: das würde sowieso nichts ändern. An Stelle des ständigen Redens sei es echt sinnvoller, produktiv zu arbeiten.



EREIGNIS

Die Unternehmensführung hat eine Produktvision vorgelegt. Im Kern hat die Geschäftsführung die zehn wichtigsten Verkaufsargumente mit den Worten "das ist unser USP" zusammengefasst.

Im Team herrscht große Frustration. Keiner weiß, wie es weitergehen soll.



EREIGNIS

Die Schätzungen für die letzten Sprints haben unterschiedlich gut hingehauen. Die StoryMap für Euer Produkt ist gut gefüllt.

Die Geschäftsführung hat angefragt, wann ungefähr mit welchen Releases zu rechnen sei.

Die aktuellen Sprintschätzungen lassen sich nicht in die StoryMap mit einem Dreisatz übertragen.

Mehrere Team-Mitglieder sind echt sauer über die Anfrage aus der Geschäftsführung: "Wir arbeiten agil! Da gibt es keinen Zeitdruck!"



EREIGNIS

Die Team-Mitglieder haben untereinander richtig Knartsch. Zwei Team-Mitglieder verstehen sich auch privat sehr gut mit dem Produktmanagement und gehen auf Änderungswünsche des Produktmanagements während des Sprints ein.

Die anderen sechs Team-Mitglieder sind von den ständigen Planänderungen genervt, auch wenn die UserStories am Ende der Sprints meistens alle erledigt sind.

Parallel zu dieser Entwicklung hat die Geschäftsführung die Fortschritte in Eurem Team öffentlich gelobt. Die Deutung des Lobs ist sehr unterschiedlich im Team.



EREIGNIS

Der aktuelle Sprint ist nicht erfolgreich verlaufen. Ihr habt als Team mehrere Anfragen des Product Owners nicht gut beantworten können.

Die Stimmung im Entwicklungsteam schwankt zwischen "der PO weiß nicht, was er will" und "wir müssen ein Team werden, damit wir die Aufgabe gestemmt bekommen."



EREIGNIS

Die Stimmung im Entwicklungsteam ist sehr schlecht. Der Product Owner wird nicht als Teil des Teams empfunden. Der sei zu fordernd, zu verständnislos und inkompetent.

Die Stimmung hat sich im Entwicklungsteam im letzten Sprint richtig aufgeschaukelt, weil eine sehr wesentliche Anforderung in der abgestimmten technischen Form nicht umsetzen war. Es sind unvorhergesehene Probleme aufgetreten.



EREIGNIS

Der Mitbewerber hat in der letzten Woche ein neues Produktrelease herausgebracht.

Teile der Features wolltet Ihr auch demnächst veröffentlichen. Eine "große" Idee, die Ihr habt, ist beim Mitbewerber nicht dabei.

Es gibt großen Unmut im Team: der Product Owner wollte den Sprint abbrechen, um sich neu zu sortieren. Das fand das Entwicklungsteam sehr gut.

Die Geschäftsführung hat das aber unterbunden.



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS



EREIGNIS

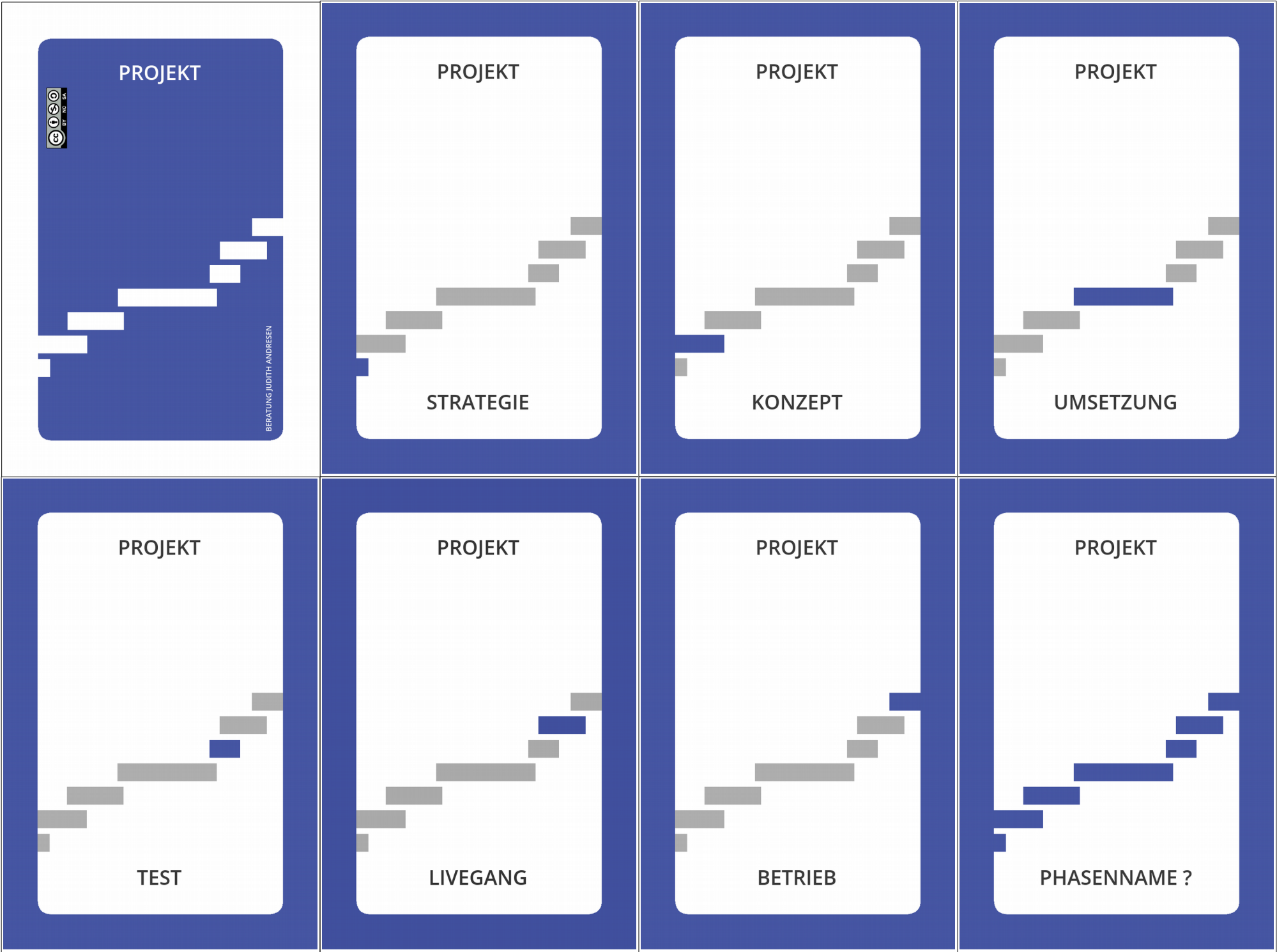


EREIGNIS



EREIGNIS





PROJEKT

PROJEKT

PROJEKT

PROJEKT

PHASENNAME ?

PHASENNAME ?

PHASENNAME ?

PHASENNAME ?

PROJEKT

PROJEKT

PROJEKT

PROJEKT

PHASENNAME ?

PHASENNAME ?

PHASENNAME ?

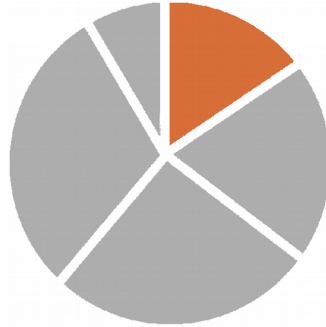
PHASENNAME ?

TEAM



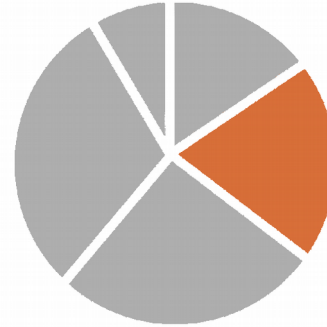
BERATUNG JUDITH ANDRESEN

TEAM PHASE



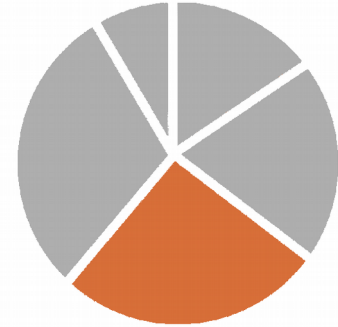
FORMING

TEAM PHASE



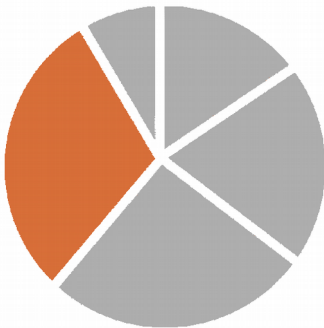
STORMING

TEAM PHASE



NORMING

TEAM PHASE



PERFORMING

TEAM PHASE



ADJOURNING

ANLEITUNG

Vorbereitung

- Ergänzt bei Bedarf weitere Ereignisse auf den leeren Ereigniskarten. Orientiert Euch dabei an Vorkommnissen, die Ihr bereits erlebt habt.
- Wenn Ihr eher klassische Projektphasen durchlauft, nutzt die vorgefertigten Projektphasen. Wenn Eure Projektphasen anders lauten (z.B. "kurz vor dem Kundenrelease", "Aufräumphase"), so ergänzt die leeren Projektkarten um Eure Phasentitel. Wählt die Phasenkarten, die Eurem Arbeitsablauf entsprechen.
- Mischt die drei Kartensätze "Ereignisse", "Teamphase" und "Projektphase" und legt die Stapel verdeckt aus.

Spieldurchführung

- Zieht jeweils eine Karte: Ereignis-, Team- und Projektphasenkarte.
- Lest Euch die Karten vor und legt diese offen aus. Verständigt Euch, wie dieses Team sich wohl im Allgemeinen verhält.
- Alle Mitspieler und Mitspielerinnen entwickeln eine passende Retrospektive und beschreiben den Ablauf auf einem Papier. Notwendige FlipCharts / Materialien skizziert Ihr auf diesem Papier.
- Stellt Euch Eure Lösungen vor und gebt Euch Feedback auf die Lösungen.
- Beginnt mit einem neuen Spieldurchlauf.

judithandresen.com

ANLEITUNG

Vorbereitung

- Ergänzt bei Bedarf weitere Ereignisse auf den leeren Ereigniskarten. Orientiert Euch dabei an Vorkommnissen, die Ihr bereits erlebt habt.
- Wenn Ihr eher klassische Projektphasen durchlauft, nutzt die vorgefertigten Projektphasen. Wenn Eure Projektphasen anders lauten (z.B. "kurz vor dem Kundenrelease", "Aufräumphase"), so ergänzt die leeren Projektkarten um Eure Phasentitel. Wählt die Phasenkarten, die Eurem Arbeitsablauf entsprechen.
- Mischt die drei Kartensätze "Ereignisse", "Teamphase" und "Projektphase" und legt die Stapel verdeckt aus.

Spieldurchführung

- Zieht jeweils eine Karte: Ereignis-, Team- und Projektphasenkarte.
- Lest Euch die Karten vor und legt diese offen aus. Verständigt Euch, wie dieses Team sich wohl im Allgemeinen verhält.
- Alle Mitspieler und Mitspielerinnen entwickeln eine passende Retrospektive und beschreiben den Ablauf auf einem Papier. Notwendige FlipCharts / Materialien skizziert Ihr auf diesem Papier.
- Stellt Euch Eure Lösungen vor und gebt Euch Feedback auf die Lösungen.
- Beginnt mit einem neuen Spieldurchlauf.

judithandresen.com