

Success Story EWE TEL

Räumliche Nähe überwindet Grenzen und bringt
Ihre Produktentwicklung auf die nächste Stufe

BTC

Agiles Prinzip #4: „Fachexperten und Entwickler müssen während des Projektes täglich zusammenarbeiten.“

Wenn Unternehmen neue Produkte einführen, sind häufig mehrere Fachbereiche und produzierende Einheiten gefordert. Die Arbeit wird dabei klassischerweise meist innerhalb der bestehenden Abteilungen organisiert – jeder tut das, was er am besten kann oder möchte. Nach meiner Erfahrung als Agile Coach der BTC AG entsteht aus der bloßen Abarbeitung und Delegation von Arbeitspaketen an den nächsten Fachbereich in der Prozesskette häufig sogenanntes „Silodenken“. Dies führt im Endeffekt dazu, dass bei der Zusammenführung der Arbeitsergebnisse mehrere Schleifen gedreht werden bevor alles zusammenpasst. Insbesondere zwischen konzeptionierenden, herstellenden und anwendenden Fachbereichen beobachten wir häufig Abstimmungsschwierigkeiten, was Ineffizienz in Form von Nacharbeit verursacht. **Genau hier setzen wir an!** Ziel soll es sein, das Silodenken aufzubrechen und von den Vorteilen einer interdisziplinären Zusammenarbeit zu profitieren. Denn unserer Erfahrung nach ist man nur **gemeinsam erfolgreich**. Daher möchte ich Sie im Folgenden mitnehmen auf den Weg, den wir mit unserem Kunden EWE TEL gegangen sind.

Im März/April 2018 stand mein Scrum Team vor einer großen Herausforderung: Wir hatten es uns zur Aufgabe gemacht, das Grundgerüst eines neuen Produktportfolios in nur drei Sprints und mit der Unterstützung von nur einem weiteren Team umzusetzen. Schon die Vorbereitungsphase gestaltete sich zeitlich sehr kurzfristig und unser Product Owner war längere Zeit abwesend. Fachlich und technisch gab es ebenfalls noch einige Unklarheiten. **Was also tun, um zum geplanten Release ein gutes Ergebnis zu liefern?**

Die Lösung fand sich in den agilen Prinzipien: Ich holte unseren Anforderer – den zuständigen Produktmanager – für die Zeit der Umsetzung in unser Team und setzte ihn mit den Entwicklern zusammen. Auch unseren Scrum Flow stellten wir auf diese Art der Zusammenarbeit ein. Nachdem wir den Scope für die Auslieferung abgestimmt hatten, starteten wir unsere Zusammenarbeit mit einem eintägigen Refinement Workshop, an dem das Produktmanagement, unser Team und das unterstützende Team teilnahmen. Mit dem wichtigsten Thema beginnend, besprachen wir entlang der priorisierten Liste der Themen gemeinsam die Abbildung des Portfolios in unseren Systemen und schätzten einen ungefähren Aufwand, bevor wir unseren ersten Sprint planten. Ein ganzer Tag mag viel klingen, jedoch überstieg der Nutzen die Kosten bei Weitem. Durch die fokussierte und konzentrierte Zusammenarbeit wurden unnötige Abstimmungsschleifen vermieden, da alle von Beginn an das gleiche Bild vom Produkt hatten. Außerdem vereinte uns dieser Tag auf unser gemeinsames Ziel und sorgte für den nötigen **Team Spirit** in der veränderten Zusammensetzung.

Anschließend machten wir uns an die Arbeit. Die Teilnahme an unseren Daily Scrum Meetings wurde für unseren Produktmanager zur Selbstverständlichkeit, weil es ihm die Chance gab, die Umsetzung mitzugestalten. Fachliche und technische Fragen lösten wir täglich gemeinsam, die Velocity des Teams stieg im Verlauf der Sprints deutlich an. Das erste Feedback aus der Fachabteilung gestaltete sich daher sehr positiv:

Produktmanager: „Ich glaube es ist gut, wenn ich die ganze Zeit hier bin. Das gibt mir ein gutes Gefühl und ich kann kurzfristig Fragen klären.“

In der Aufgabenplanung achtete das Team besonders darauf, möglichst früh einen ersten Stand zu haben, zu dem Feedback eingeholt werden konnte. So konzentrierten wir uns zunächst auf ein Produkt und nutzten die Rückmeldungen aus den Fachabteilungen dazu, alle weiteren Produkte direkt in der optimierten Version einzurichten, um Aufwand zu sparen. Natürlich gab es im Vorfeld auch Bedenken, ob die Maßnahme des Zusammensetzens wirklich eine Hilfe ist. Das Team machte sich Sorgen, dass dadurch ungewohnte Ablenkung entsteht oder der inhaltliche Scope durch den direkten Zugriff auf Entwickler ständig erweitert werden wird. Nichts davon trat ein! **Da wir alle das gleiche Ziel hatten, arbeiteten wir miteinander und sorgten alle gemeinsam dafür, dass jeder seinen Job möglichst effizient erledigen konnte.**

Finale! Das Ergebnis

„Es hat Spaß gemacht, bei und mit Euch zu arbeiten!“

Nach nur drei Sprints war es soweit: Das finale Review mit Produkt- & Auftragsmanagement sowie weiteren Stakeholdern stand an. Wir hatten es geschafft den vereinbarten Leistungsumfang und sogar einige vorher nicht zugesagte Extras bereitzustellen! Das Feedback der Stakeholder war entsprechend positiv und den versprochenen Grillabend bei erfolgreicher Fertigstellung haben wir uns auch verdient:

„Das war mein erstes Projekt mit der IT im neuen Unternehmen und ich bin sehr glücklich damit!“

„Ich habe ein gutes Gefühl, der Grillabend steht!“

„Die kurzen Kommunikationswege haben uns geholfen!“

Was wir daraus lernen können...

Ein wichtiger Teil unseres gemeinsamen Experiments war die Reflexion. Also organisierte ich eine gemeinsame Retrospektive, in der wir sowohl die Zusammenarbeit, als auch das Ergebnis reflektierten.

Glossar/ Stichwortverzeichnis

Agile Prinzipien	Auf Basis des agilen Manifests erarbeitete Prinzipien (12) zur Softwareentwicklung
Daily Scrum	Tägliches, 15-minütiges Meeting im Scrum Flow zur Synchronisation und Planung der täglichen Arbeit durch das Scrum Team.
Product Owner	Rolle im Scrum Framework; Der „Besitzer“ des Produktes und des Product Backlogs (priorisierte Sammlung aller Anforderungen an das Produkt), somit auch zuständig für das Stakeholder- und Anforderungsmanagement des Teams.
Refinement Meeting im Scrum Flow	zur Detaillierung und Schätzung der anstehenden Anforderungen, um sie auf die Umsetzung im Sprint vorzubereiten.
Retrospektive Meeting	am Ende eines jeden Sprint-Zyklus zur Reflexion des vergangenen Sprints.
Review Meeting im Scrum Flow	bei dem das entwickelte Produkt präsentiert und Feedback dazu eingeholt wird. Die Teilnahme von Stakeholdern und idealerweise von Nutzern ist hier unbedingt erforderlich.
Scope	Anforderungsumfang, Leistungsumfang des Produktes zum Release
Scrum Flow	Arbeitsprozess, der den Zusammenhang der Aktivitäten und Artefakte im Scrum Framework illustriert.
Scrum Master	Rolle im Scrum Framework; „Coach“ des Umsetzungsteams, Facilitator, Servant Leader, Change Agent
Scrum	Framework zur agilen Softwareentwicklung
Sprint	abgeschlossener Zeitraum zwischen 2 und 4 Wochen, für den sich ein Scrum Team auf einen bestimmten Arbeitsumfang committet. Stellt den Rhythmus dar, in dem das Team plant und arbeitet. Während eines laufenden Sprints sollte der Anforderungsumfang nicht verändert und das Team nicht in seiner Arbeit gestört werden.