



## Entscheidungs-Workshop

Entscheidung für ein „agiles Framework“ in der  
Softwareentwicklung

## ***Der Workshop***

Agile Frameworks, wie Scrum, Kanban oder XP ermöglichen es Teams gute Software schnell und kostengünstig zu entwickeln. Es sind Modelle für fest definierte Frameworks, innerhalb derer die Produktentwicklung stattfindet. Selbstorganisierende Teams stehen hier im Mittelpunkt. In diesem Workshop lernt das Entwicklerteam was die unterschiedlichen Ansätze für ihr Produkt / Projekt leisten kann. Wie können die Abläufe in ihrem eigenen Umfeld umgesetzt werden?

Der Workshop ist geeignet für Projekte und Produktentwicklungen deren Abläufe optimiert werden, die einen kreativen Anstoß brauchen, oder die einen Weg zur Bewältigung von Komplexität suchen.

Am Ende des Workshops steht die Entscheidungsfindung für oder gegen den Einsatz einer agilen Methode.

## ***Der Ablauf***

Ziel: Selbstorganisierende Teams entscheiden sich gemeinsam für eine agilen Methode. Informationen werden vermittelt. Entscheidungen für oder gegen eine agile Methode werden erarbeitet und getroffen.

Vorbereitung: Alle Teammitglieder werden rechtzeitig zu dem Workshop eingeladen und offen über Anlass, Ziele, Erfolgserwartung und Nutzen des Workshops informiert.

Gruppenprozess: Der Workshop erstreckt sich mindestens über einen Arbeitstag.

Moderationstechnik: Die Aufmerksamkeit wird durch die visuelle Darstellung signifikant erhöht. Text, freie Grafik und Symbole werden auf Pin-Wand und Flip-Chart dargestellt. Bei jedem Gruppenprozess treten verschiedene Phasen der Gruppenentwicklung auf. Die Kenntnis dieser ermöglicht es dem Moderator, sowohl den inhaltlichen, als auch den emotionalen Prozess der Gruppe zu steuern.

Nachbearbeitung: Die Entscheidungen aus dem Workshop werden umgesetzt.

## **Einführungsunterstützung für agile Softwareentwicklung**

### **Scrum Einführungs Workshop**

*Das ScrumTeam bereitet die Einführung von Scrum in ihr Projekt/ Produkt vor und erarbeitet gemeinsam den ProductBacklog.*

*2 Tage*

### **Entscheidung für ein „agiles Framework“ in der Softwareentwicklung**

*Welches agile Framework ist für unser Produkt/ Projekt geeignet? In diesem Workshop lernt das Team den Unterschied zwischen agilen Methoden kennen und entscheidet sich für die geeignetste Methode in ihrem Umfeld.*

*1 Tag*

### **Sprint Retrospective**

*In der Retrospective findet das Team heraus, was verbessert werden kann. In einer moderierten Retrospektive erhält das Team Feedback vom ScrumCoach.*

*4 Stunden*

### **Soft Skills Seminar**

*Selbst-organisierende Scrum-Teams lernen Methoden für den Umgang miteinander.*

*1 Tag*

### **Management Workshop**

*Die agilen Projektmanagement Methoden, wie Scrum, haben keine formalen Rollen für die Management Ebenen vorgesehen. Diese sind für jedes Unternehmen individuell und übergeordnet.*

*Best Practices, des Managements, bei Einsatz von Scrum werden vermittelt. In diesem Workshop erarbeiten die Führungskräfte des Unternehmens in einem selbstorganisierenden, collaborativen Prozess ihre speziellen Aufgaben.*

*1 bis 2 Tage*

## **Zur Person**

Uta Kapp ist *Professional Scrum Trainer (Scrum.org)* und hat mehr als 20 Jahre Erfahrung in der Software-Entwicklung als Entwicklerin, Projektleiterin, Trainerin und Unternehmensberaterin. Sie ist Informatikerin und ausgebildet als systemischer Coach. Diese Erfahrung bringt sie in ihre Workshops ein, um zu jedem Zeitpunkt im Lebenszyklus eines Softwareprojektes, dieses an seiner kritischsten Stelle auf Erfolgskurs zu bringen. Die Kombination aus detailliertem Know How in modernen Softwareentwicklungstechnologien, Kenntnisse über systemdynamische Zusammenhänge und die Erfahrung mit gruppendynamischen Prozessen in Teams, ermöglicht ihr den Entscheidungs-Workshop für technologisch anspruchsvolle Projekte durchzuführen.

## **Kontakt**

Uta Kapp

Chopinstr. 23

70195 Stuttgart

Telefon +49-711-2384024

Mobil +49-172-3068503

Email [info@utakapp.de](mailto:info@utakapp.de)

Web [www.utakapp.de](http://www.utakapp.de)



training and certification programs by Scrum.org™