



---

# Agile Projektmanagement-Methoden in einer Nussschale.

Teams organisieren, schnell Produkte liefern, anpassungsfähig bleiben.

---

#kommitment | @moeglichewelten

---

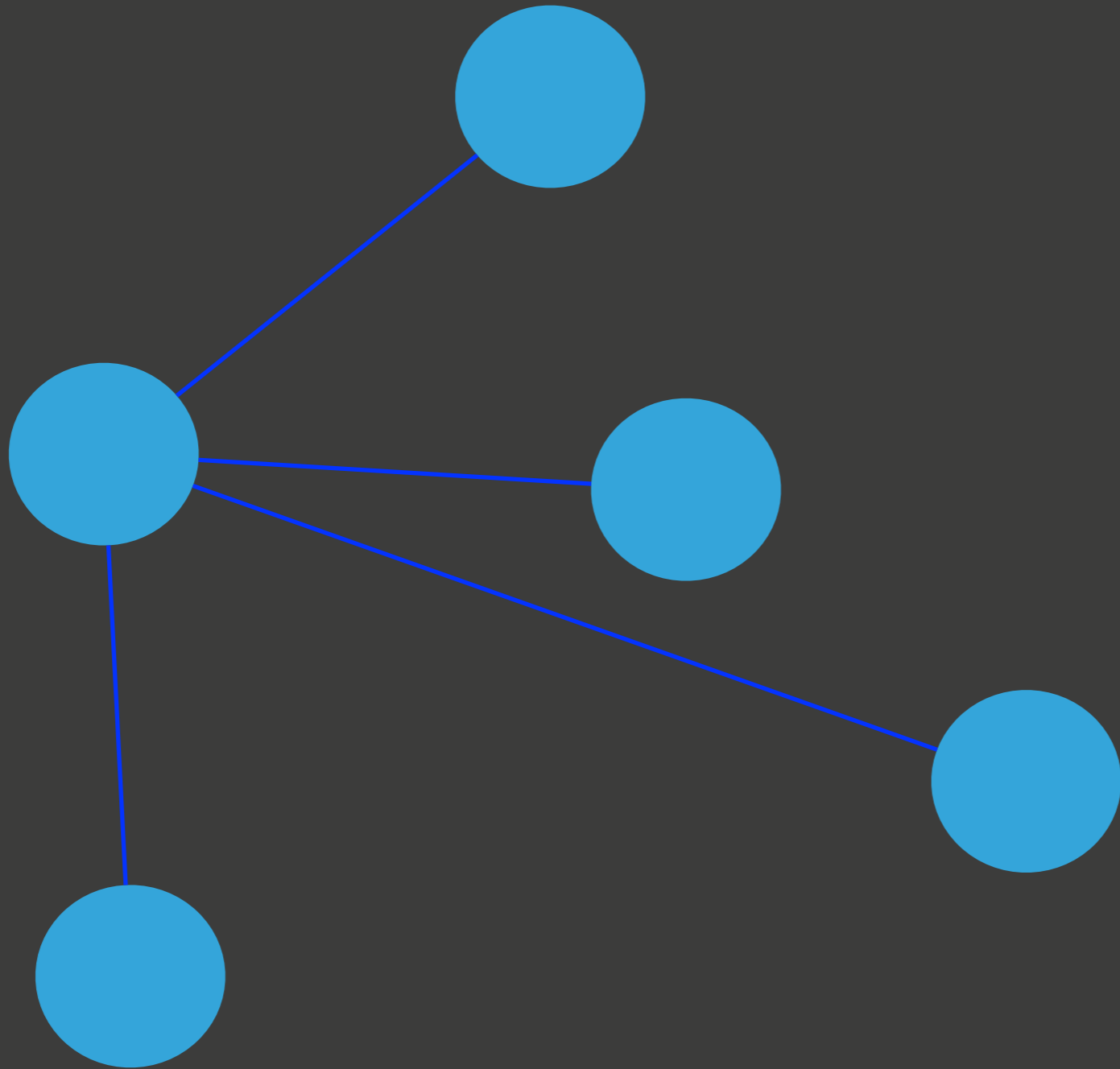


- **Zusammenarbeit in Projekten ist kompliziert.**
- **Nicht alle mögen Kommunikation.**



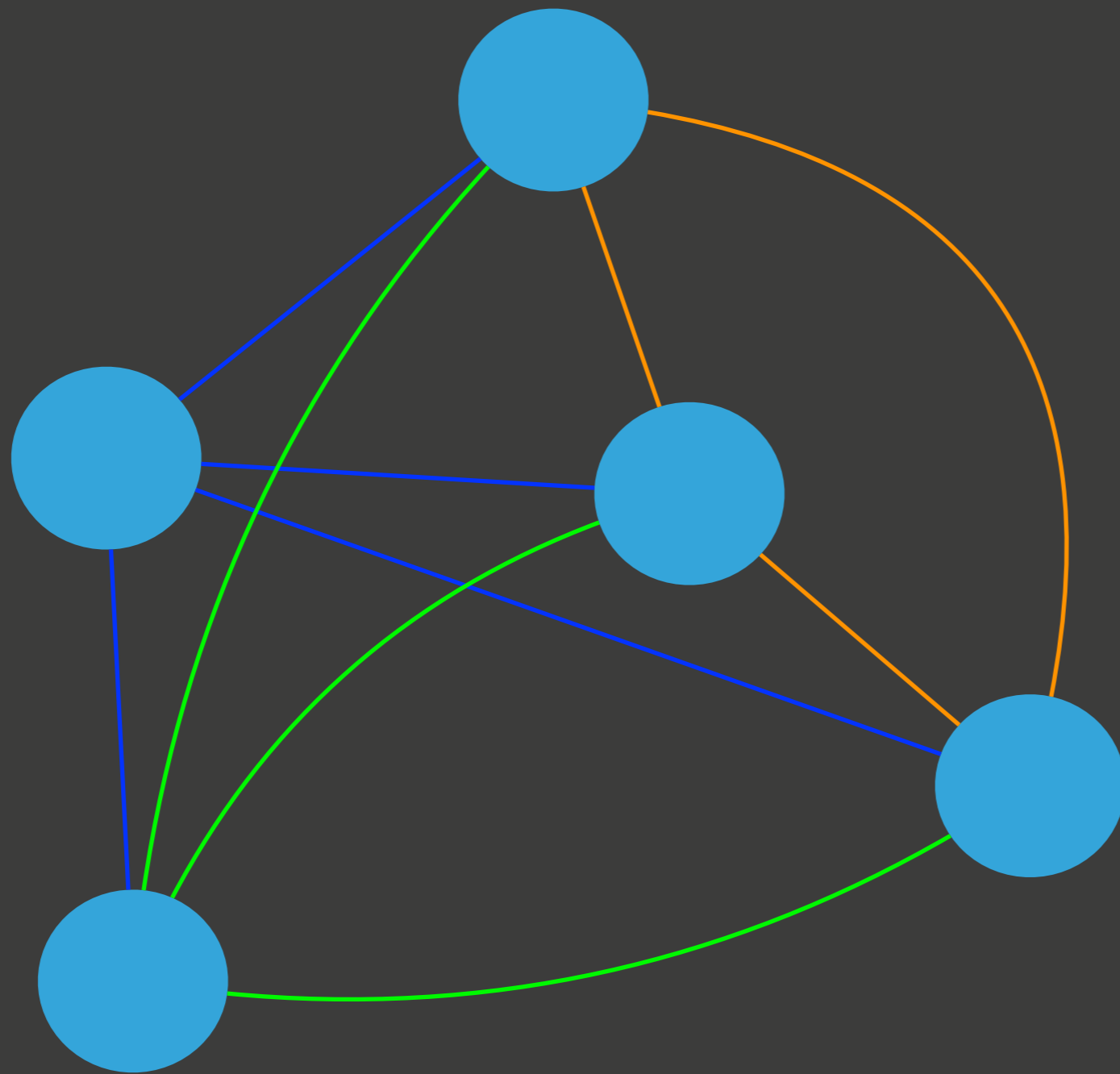
- **Entscheidungen treffen.**
- **Kommunikation.**

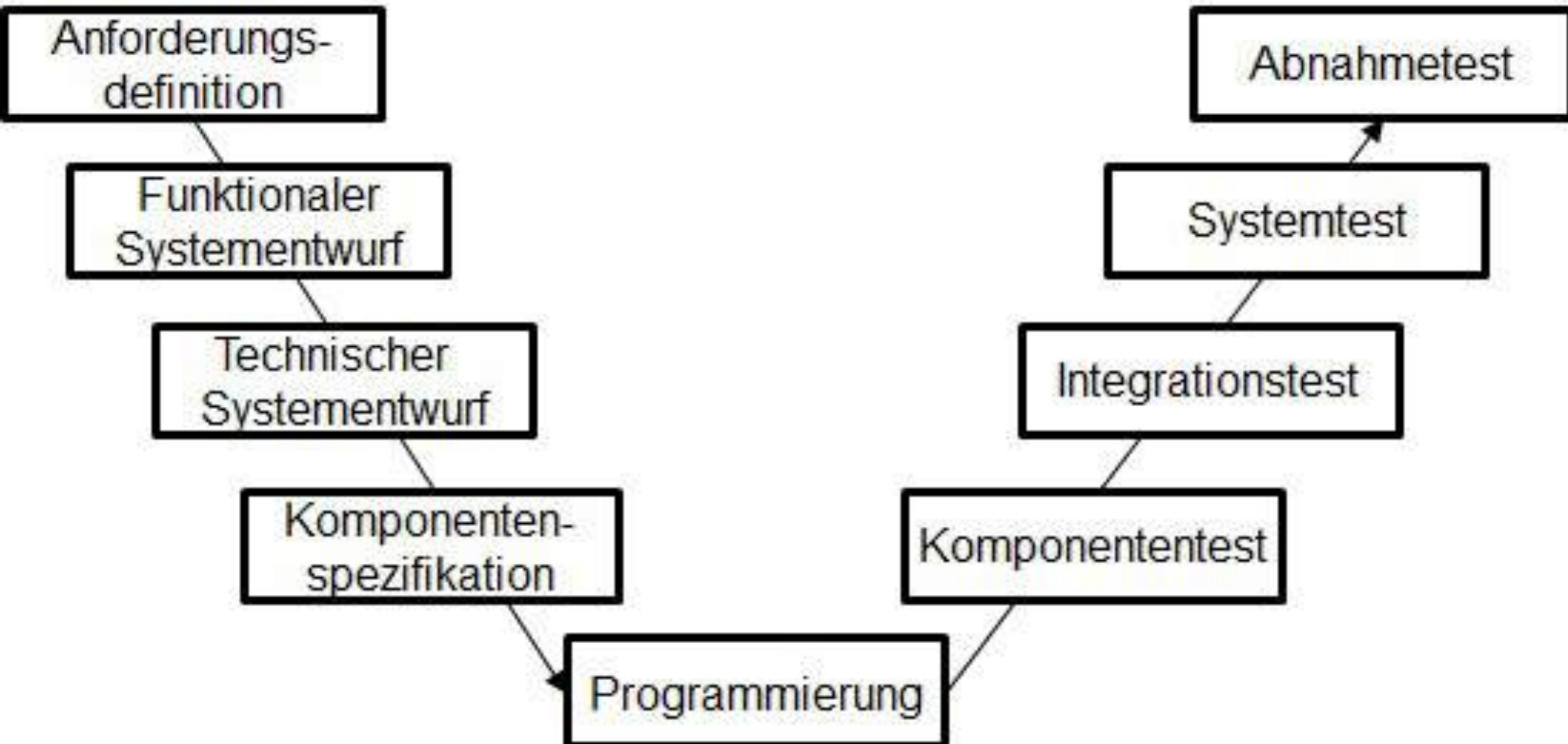




$$n \cdot (n-1) / 2$$

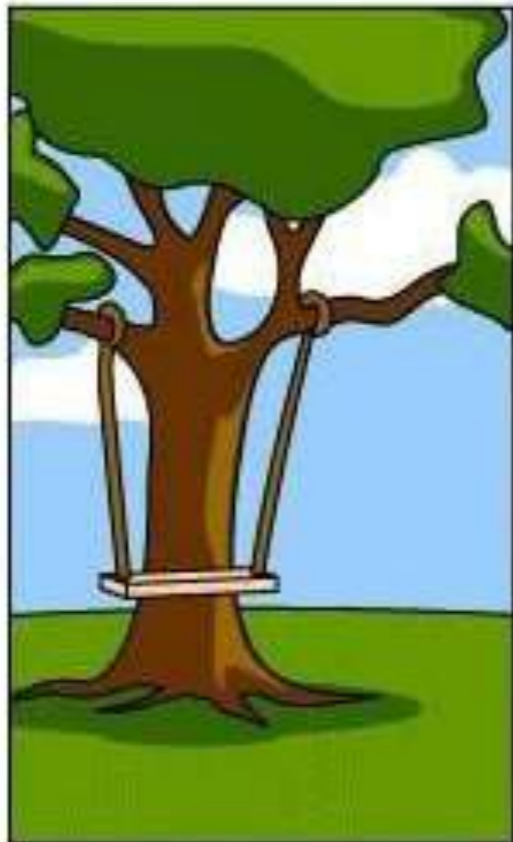
$$n^2 - n$$







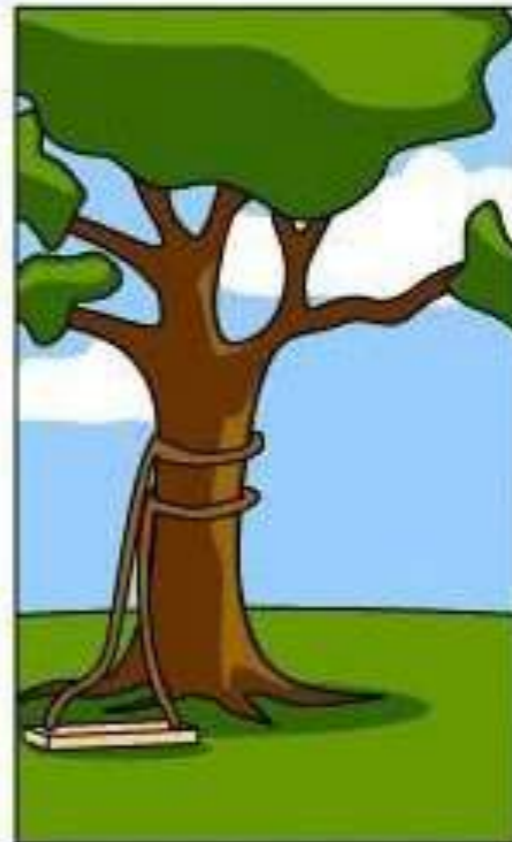
Was der Kunde erklärte



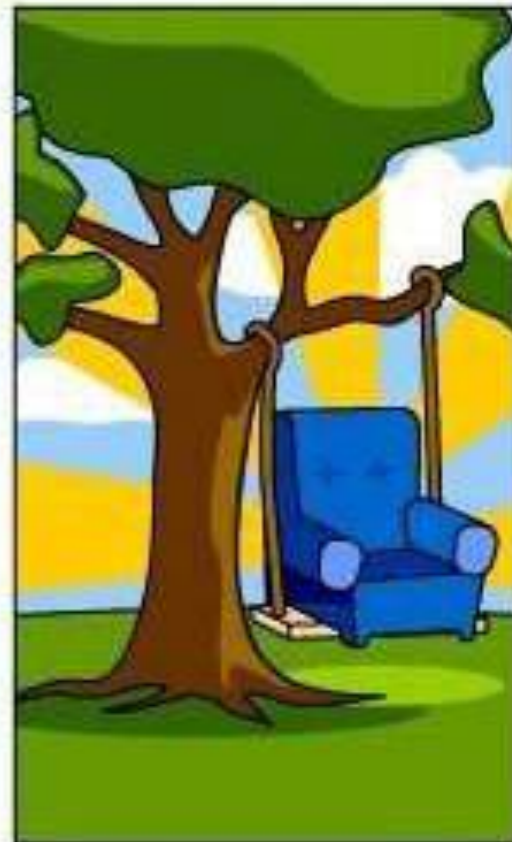
Was der Projektleiter verstand



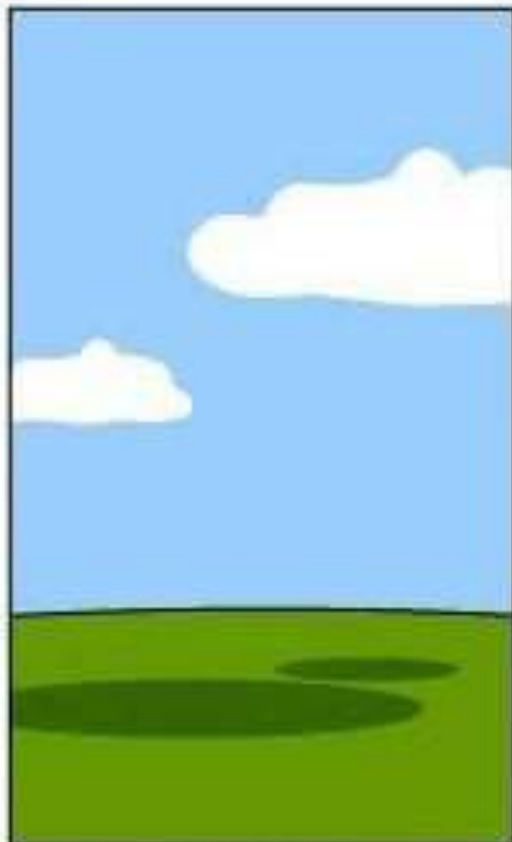
Wie es der Analytiker entwarf



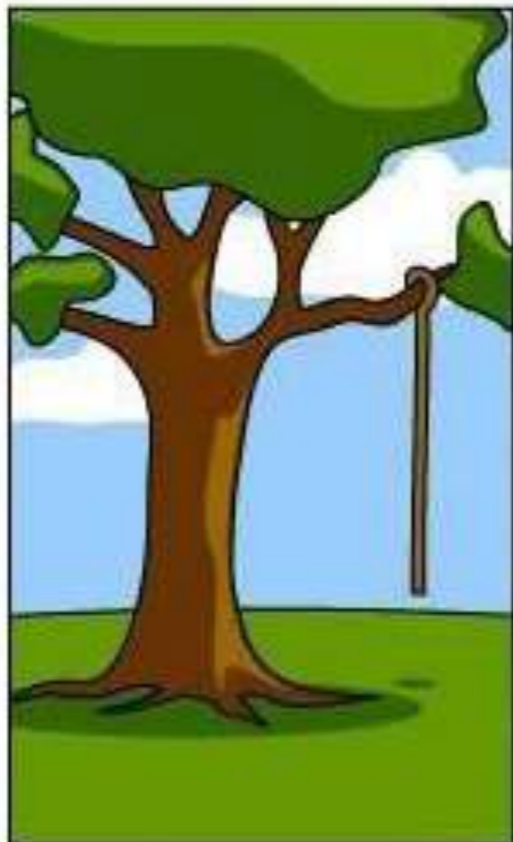
Was der Programmierer programmierte



Was der Berater definierte



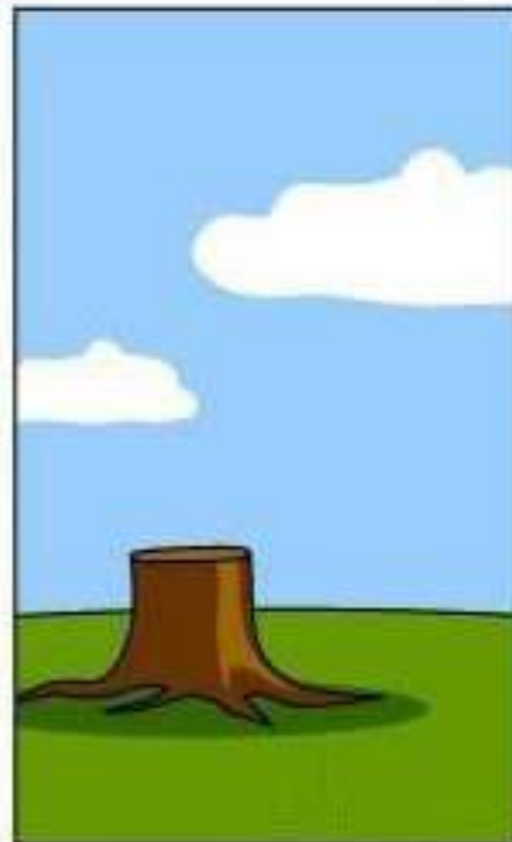
Wie das Projekt dokumentiert wurde



Was installiert wurde



Was dem Kunden in Rechnung gestellt wurde



Wie es gewartet wurde



Was der Kunde wirklich gebraucht hätte



# Manifest für Agile Softwareentwicklung

Wir erschließen bessere Wege, Software zu entwickeln,  
indem wir es selbst tun und anderen dabei helfen.

Durch diese Tätigkeit haben wir diese Werte zu schätzen gelernt:

**Individuen und Interaktionen** mehr als Prozesse und Werkzeuge  
**Funktionierende Software** mehr als umfassende Dokumentation  
**Zusammenarbeit mit dem Kunden** mehr als Vertragsverhandlung  
**Reagieren auf Veränderung** mehr als das Befolgen eines Plans

Das heißt, obwohl wir die Werte auf der rechten Seite wichtig finden,  
schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.

Kent Beck  
Mike Beedle  
Arie van Bennekum  
Alistair Cockburn  
Ward Cunningham  
Martin Fowler

James Grenning  
Jim Highsmith  
Andrew Hunt  
Ron Jeffries  
Jon Kern  
Brian Marick

Robert C. Martin  
Steve Mellor  
Ken Schwaber  
Jeff Sutherland  
Dave Thomas



- **Crossfunktionale, selbstorganisierte, verantwortliche Teams.**
- **Auf Arbeitsebene entscheiden.**
- **Interaktionen managen.**
- **Kurze Zyklen, schnell liefern.**
- **Auf Veränderungen reagieren.**
- **Kontinuierlich lernen.**
- **Feedbackschleife Team - Stakeholder - Kunde.**



- ~~Wunder~~
- ~~Von 0 auf 100 in nullkommanichts~~
- ~~Transformation~~



# KOMMITMENT

#KOMMITMENT

#ORGANISATIONSENTWICKLUNG

#DIGITALMINDSET



**Anke Nehrenberg**

Consultant, Projektmanagerin, Strategin

[anke.nehrenberg@kommitment.biz](mailto:anke.nehrenberg@kommitment.biz)



# Workshop-Teil: Agile Methoden erleben

Beispielhaft im BallPoint-Game



# BALLOON GAME : TEAM ①

श्री

NR.	PLAN	IST	F	SUMME
1	16	<del>19</del> 19		14
2	17	21	 	13
3	18	22		17



LEARNINGS



→ VERHÄLTNISS SPRINT / RETRO

→ TEAM ZÄHLT

→ ANNÄHERN AN OPTIMUM

→ IM PROZESS BEGRENZT

→ PLAN BEEINFLUSSBAR

→ EIGENE ZIELE  
EIGENE VERANTWORTUNG



BALL POINT GAME : TEAM ②

NR. PLAY QST F SUMME

1 6 IIII IIII IIII 5  
II II

2 15 ~~IIII~~ 14 IIII II

3 18 20 II 0





LEARNING  
ID

- RUTIGER → FLOW
- INTERAKTION
- FOKUS AFS TUN