

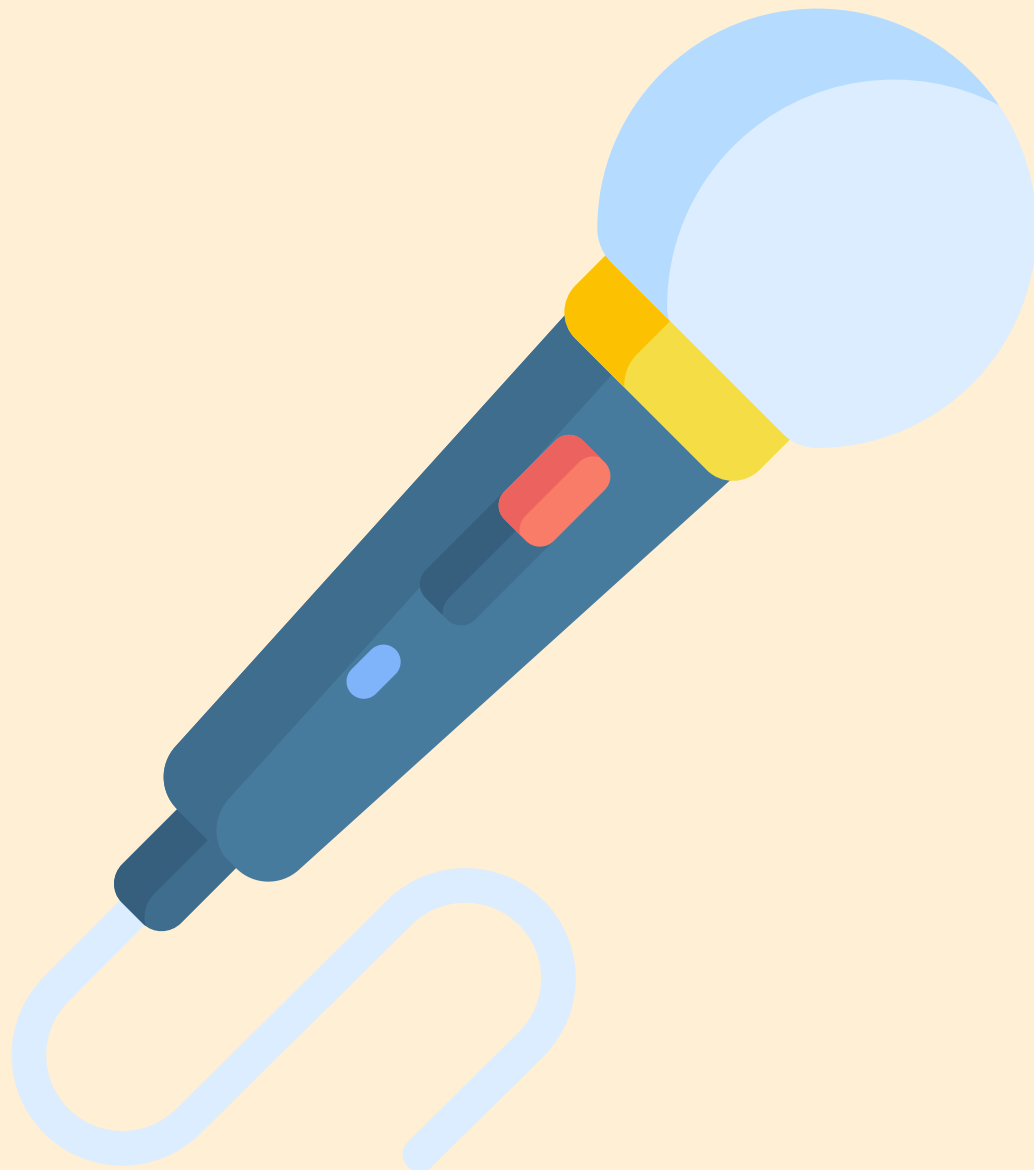
NEWVOSTRA TOOLBOX



CARD GAME



Dieses Card Game gibt einen Überblick über unsere Tools, die wir verwenden, um Herausforderungen effizient zu meistern.



MODERATION

Einsatzzweck

Die Zeit in einer kleinen Gruppe sinnvoll und wirksam nutzen durch eine neutrale Moderation.

Funktionsweise

- Ziele setzen
- Entscheidungen treffen
- Pendenzen aufnehmen / zuweisen





UNCONFERENCE

Einsatzzweck

Eine grosse Themenanzahl in einer grossen Gruppe wirksam behandeln und dabei möglichst wenig „Leerzeit“ haben.

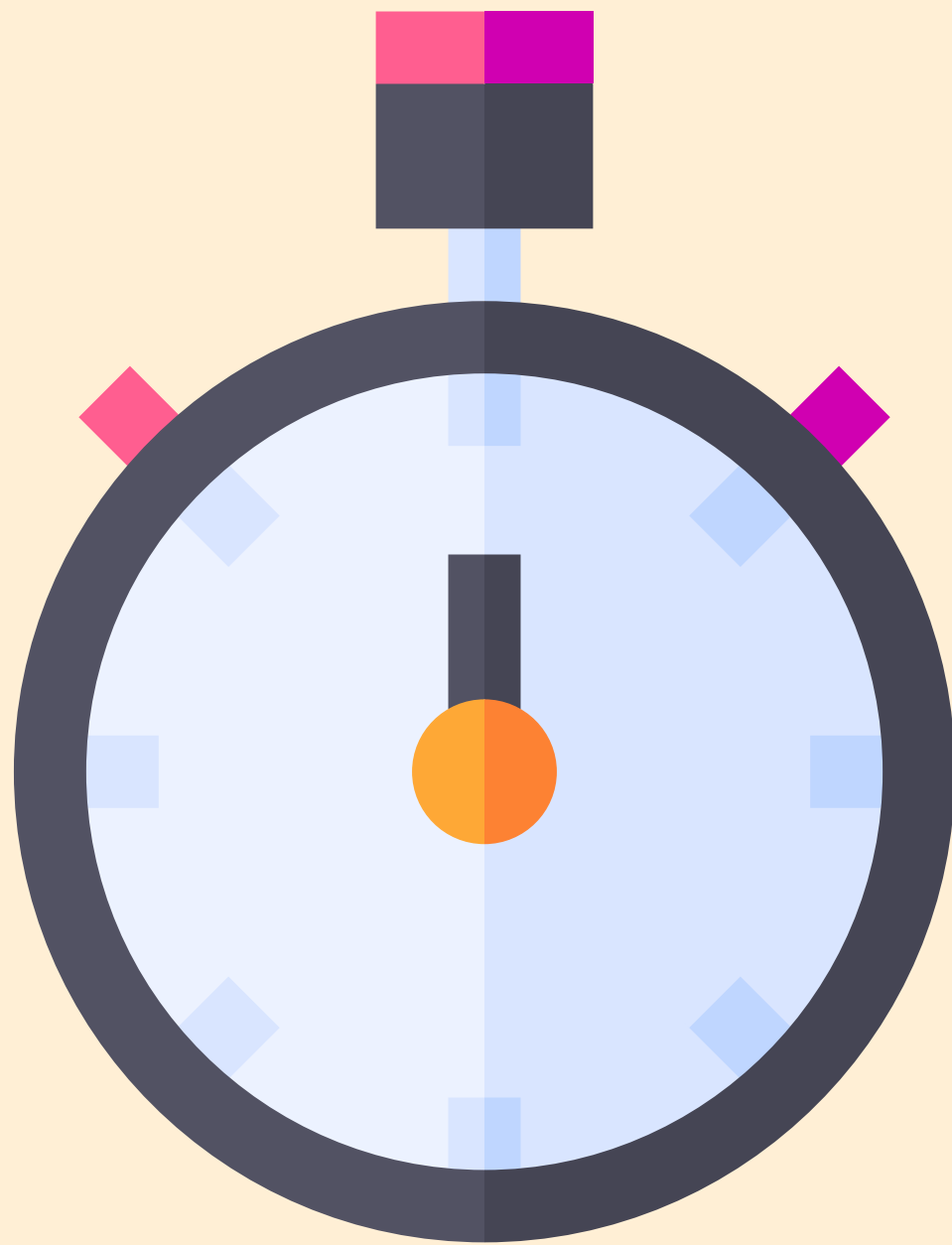
Funktionsweise

- Themen erheben (Backlog)
- Dot-Voting durchführen
- Sessions in parallelen Streams

Wichtig

Dynamische Team-Zuweisung sicherstellen und genügend Räume organisieren





DAILY

Einsatzzweck

Das Team stellt (unter/für sich) sicher, dass es frühzeitig erkennen kann, wenn jemand Hilfe braucht, um das gemeinsame Ziel zu erreichen.

Funktionsweise

Das Team verbringt 15 Minuten gemeinsam, in denen jedes Team-Mitglied drei Fragen beantwortet:

- Was habe ich gestern getan?
- Was werde ich heute tun?
- Was behindert mich?





SPRINT PLANNING

Einsatzzweck

Es geht darum, die Arbeitspakete der Delivery-Teams für den kommenden Sprint zu schnüren (Sprint Backlog).

Funktionsweise

Das Sprintziel und der Sprintumfang werden im Dialog mit dem Product Owner festgelegt und vereinbart. Offene Fragen werden geklärt und das Delivery-Team spricht sein Commitment aus.





SPRINT REVIEW

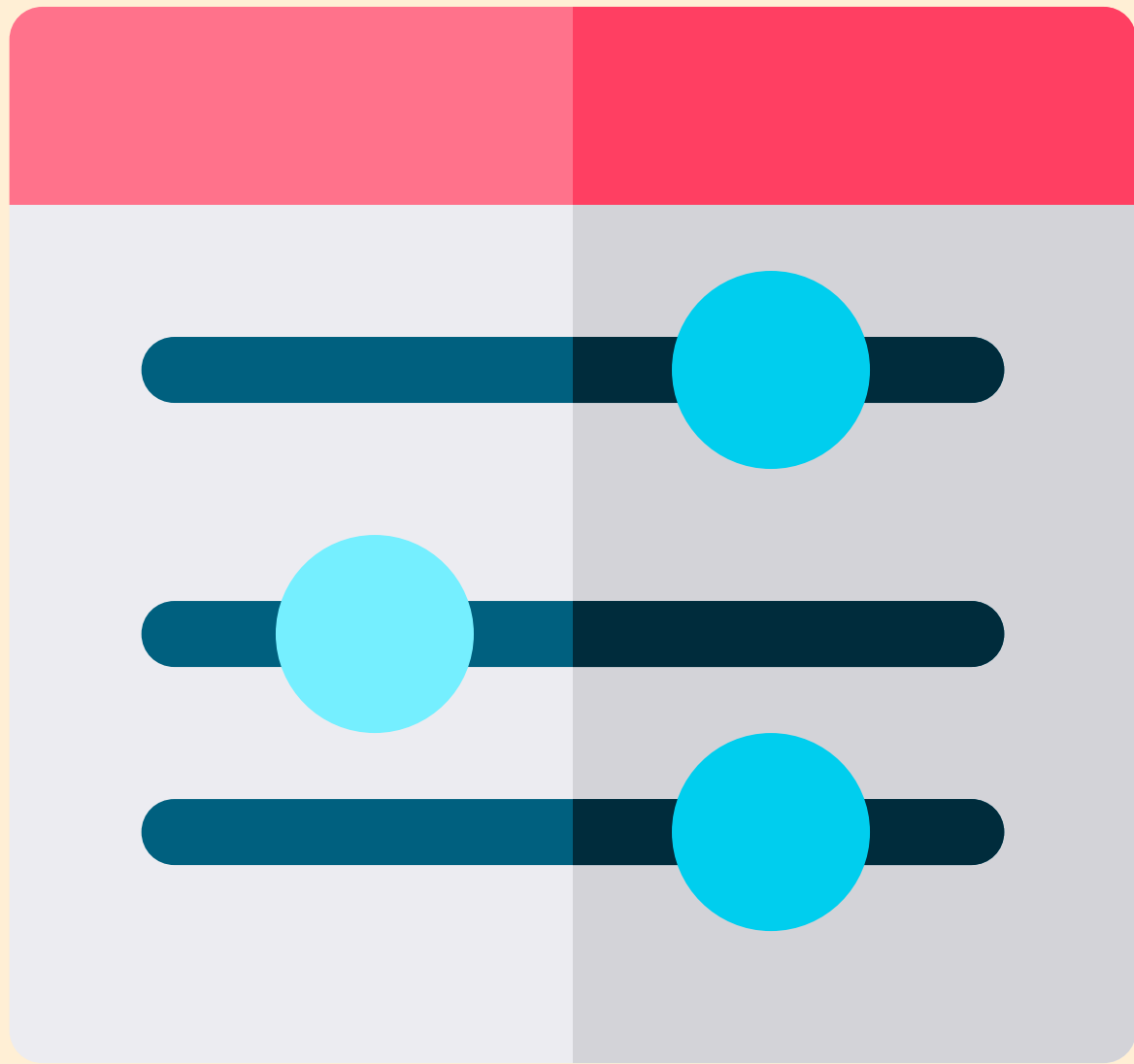
Einsatzzweck

Der Fortschritt wird durch das Sprint Review den anderen Projektmitgliedern gegenüber transparent gemacht.

Funktionsweise

Die Teams präsentieren den Fortschritt, der während des Sprints erreicht wurde (kleine Meilensteine) und der Product Owner würdigt das Ergebnis.





REFINEMENT

Einsatzzweck

In Sessions Themen gemeinsam klären und zur Umsetzungsreife bringen.

Funktionsweise

- Kanban nutzen
- Canvas nutzen
- Moderation sicherstellen





CO-LOCATION

Einsatzzweck

Wirksame und spontane Kommunikation ermöglichen.

Funktionsweise

Ein interdisziplinäres Team, das grundsätzlich im gleichen Raum arbeitet.





SPRINT RETROSPEKTIVE

Einsatzzweck

Die Retrospektive ermöglicht es mit dem Team die „Lessons Learned“ zu teilen sowie die verschiedenen Aspekte eines Sprints zu besprechen.

Funktionsweise

- neutrale Moderation sicherstellen
- sich über aktuellen Stand austauschen und priorisieren, wo Potential zur Verbesserung besteht
- Einsichten gewinnen
- Massnahmen beschliessen





KONSENT

Einsatzzweck

- Neue Ideen zulassen
- Entscheidungsstau wird vermieden – Stillstand wird zugunsten von Flow/ Exploration vermieden

Funktionsweise

Anstelle eines Mehrheitsentscheids, werden Einwände im Team besprochen und wenn eine Idee als „good enough to try“ deklariert wird, für eine bestimmte Zeit ausprobiert. Niemand hat ein Veto, sondern schenkt dem Team einen Einwand.





SONATA

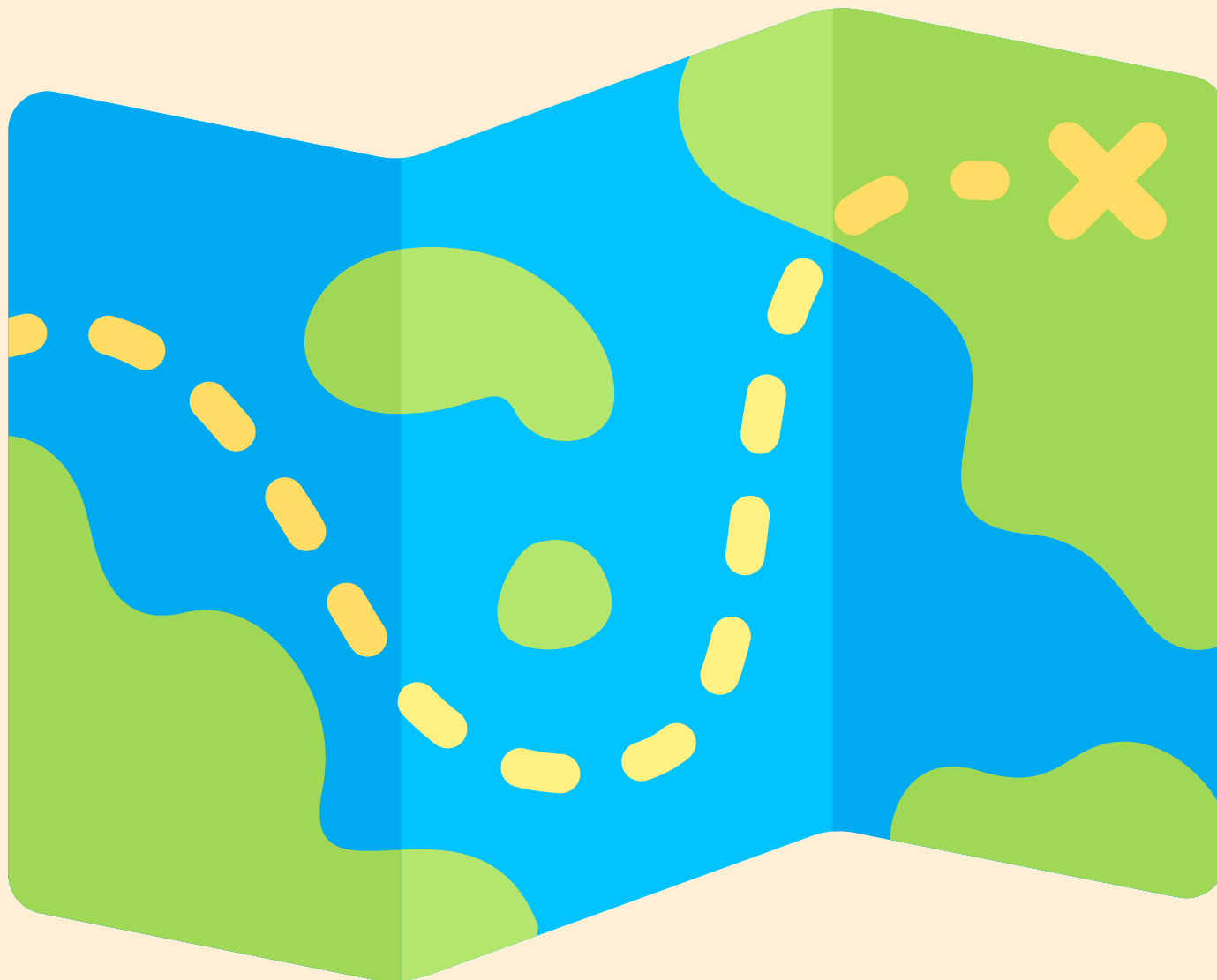
Einsatzzweck

Abbilden von nicht trivialen Prozessen, ohne die Übersicht zu verlieren.

Funktionsweise

Auf der Basis der Zustände und Zustandsübergänge komplexe Prozesse beschreiben. Im Gegensatz zu BPMN, das Aktivitätsabläufe beschreibt.





RELEASE ROADMAP

Einsatzzweck

Eine Roadmap für ein komplexes Projekt aufstellen und so darstellen, dass sie beherrschbar ist und das Wesentliche visualisiert. Sicherstellen, dass zum Ende des Projekts alles, was zum minimalen Funktionsumfang gehört auch realisiert wurde.

Funktionsweise

- Use Case Notation anwenden („Eier“)
- keine Funktionen, sondern Kundenmehrwert / – Statements abbilden
- Eier mit Release-Terminen dekorieren
- Eier werden ausgefärbt mit Farben für „erledigt“, „in Arbeit“, „nächster Schritt“ und „für später“
- Eier mit JIRA als Epics abbilden





RELEASE PLANNING

Einsatzzweck

Eine tragfähige Vereinbarung zwischen Product Owner und Team für den gesamten Release erstellen.

Funktionsweise

Ein Zwischen-Release (PI) im Rahmen der Planung

- verstehen
- Mehrwert erkennen
- auf Vollständigkeit prüfen
- betreffend Abhängigkeiten beleuchten
- auf Risiken untersuchen
- bestätigen (commiten)





PRODUCT OWNER

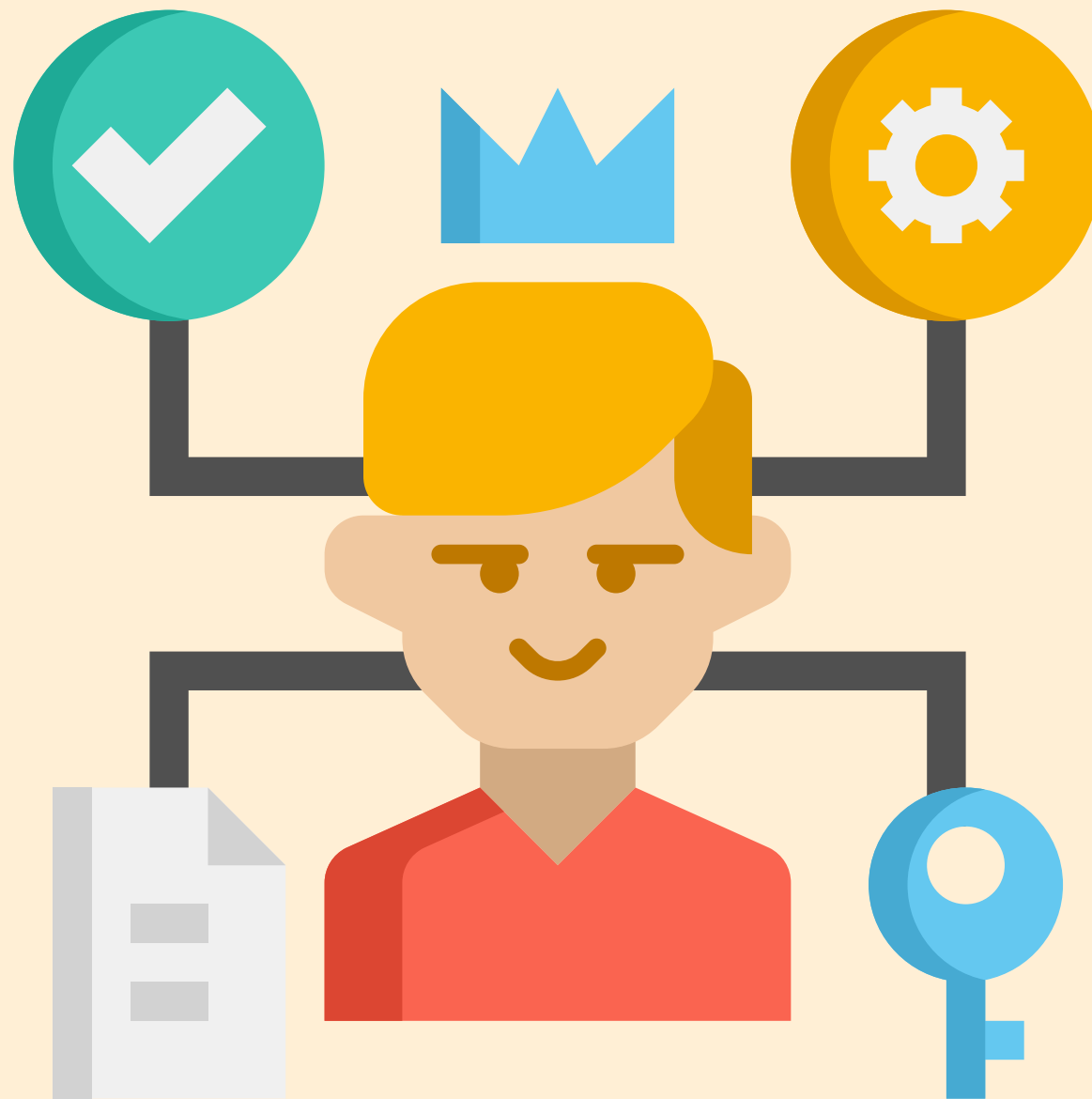
Einsatzzweck

- Gesamtübersicht einbringen
- beraten
- priorisieren
- Stakeholder-Interessen vertreten
- Zielkonflikte auflösen
- abnehmen der Zwischenergebnisse

Funktionsweise

- Release-Roadmap verantworten
- Abnahme der Sprints
- Sparring-Partner für die Teams





SCRUM MASTER

Einsatzzweck

Gruppendynamik richtig deuten und adäquat lenken. Methoden vermitteln und richtig einsetzen.

Funktionsweise

- Rolle eines Moderators übernehmen
- Zeremonien leiten
- Methoden-Coaching übernehmen
- Team befähigen





SESSION

Einsatzzweck

- grosse Themen zerlegen
- konzentriert beim Thema bleiben
- mehrwertorientiert arbeiten

Funktionsweise

- time-boxed
- zielorientiert
- ergebnisoffen
- moderiert
- interdisziplinär





KANBAN / SCRUMBOARDS

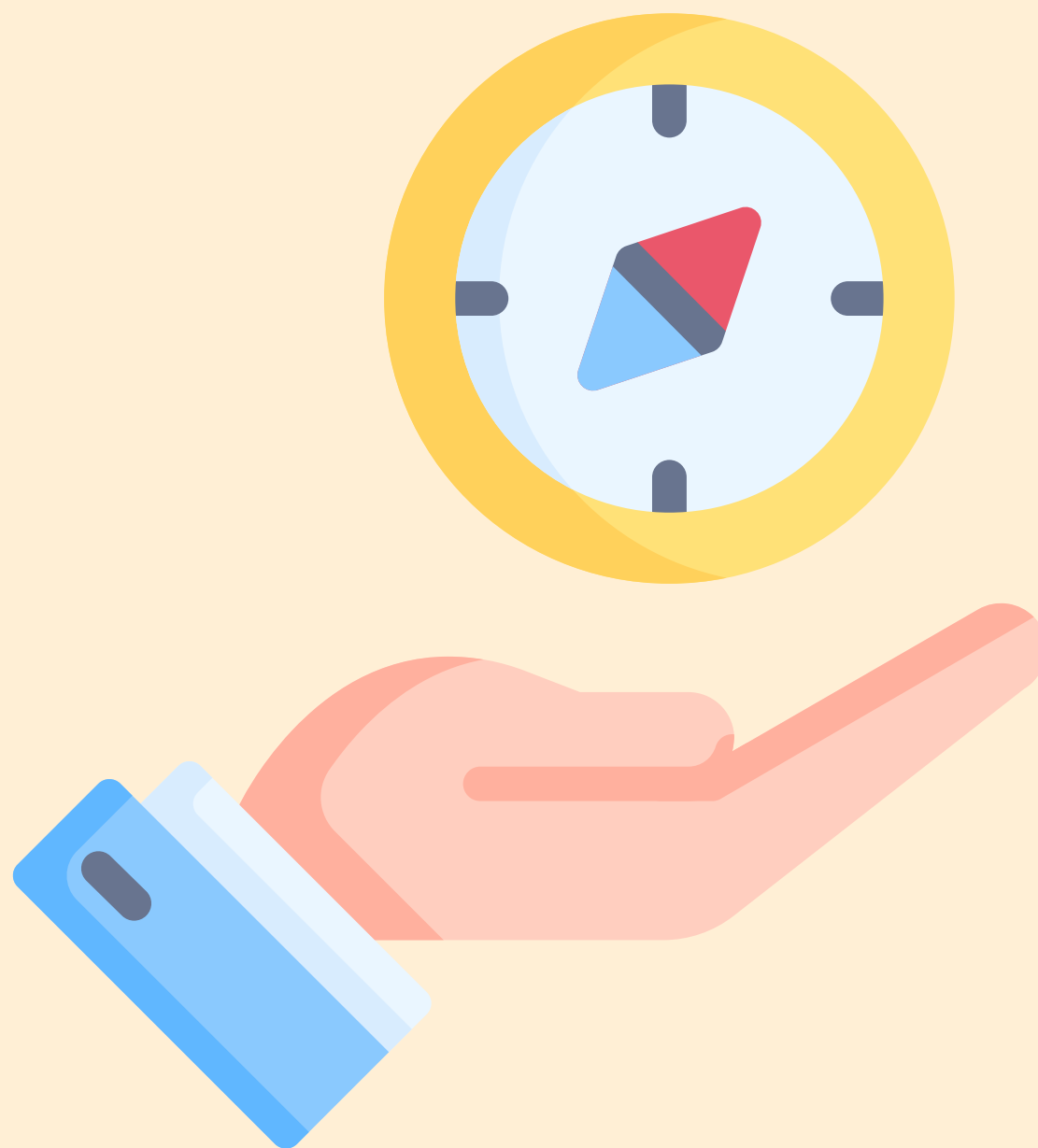
Einsatzzweck

- Arbeitsvorrat visualisieren
- mögliche Engpässe aufzeigen
- Probleme frühzeitig erkennen

Funktionsweise

- physisches Board
- vordefinierte Stati durchlaufen (bspw. Backlog, in Fokus, in Kennenlernen, in Arbeit, erledigt)





SERVANT LEADERSHIP

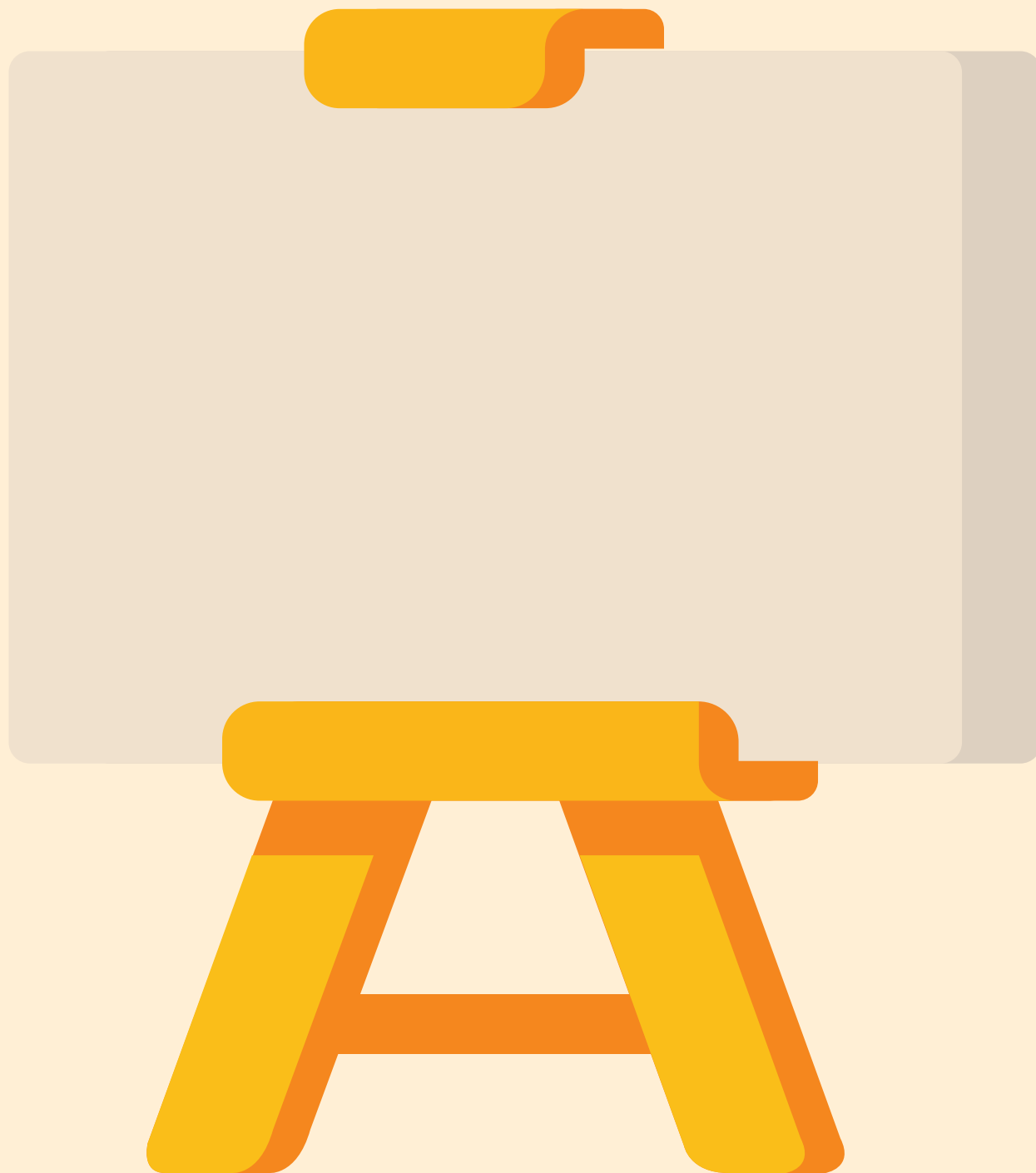
Einsatzzweck

Einen Rahmen schaffen, damit ein Team autonom handeln kann – eigene Entscheide treffen, aber auch Verantwortung übernehmen.

Funktionsweise

- unterstützen statt intervenieren
- verstehen statt vorgeben
- befähigen statt beauftragen





CANVAS

Einsatzzweck

Qualität eines Dialogs verbessern durch Visualisierung, um dadurch Co-Creation zu ermöglichen. Kann bei Transformationen oder komplexen Themen wie Refinement von Schnittstellen unterstützen.

Funktionsweise

Canvas aufzeichnen und gemeinsam mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmer befüllen.





IMPEDIMENTS

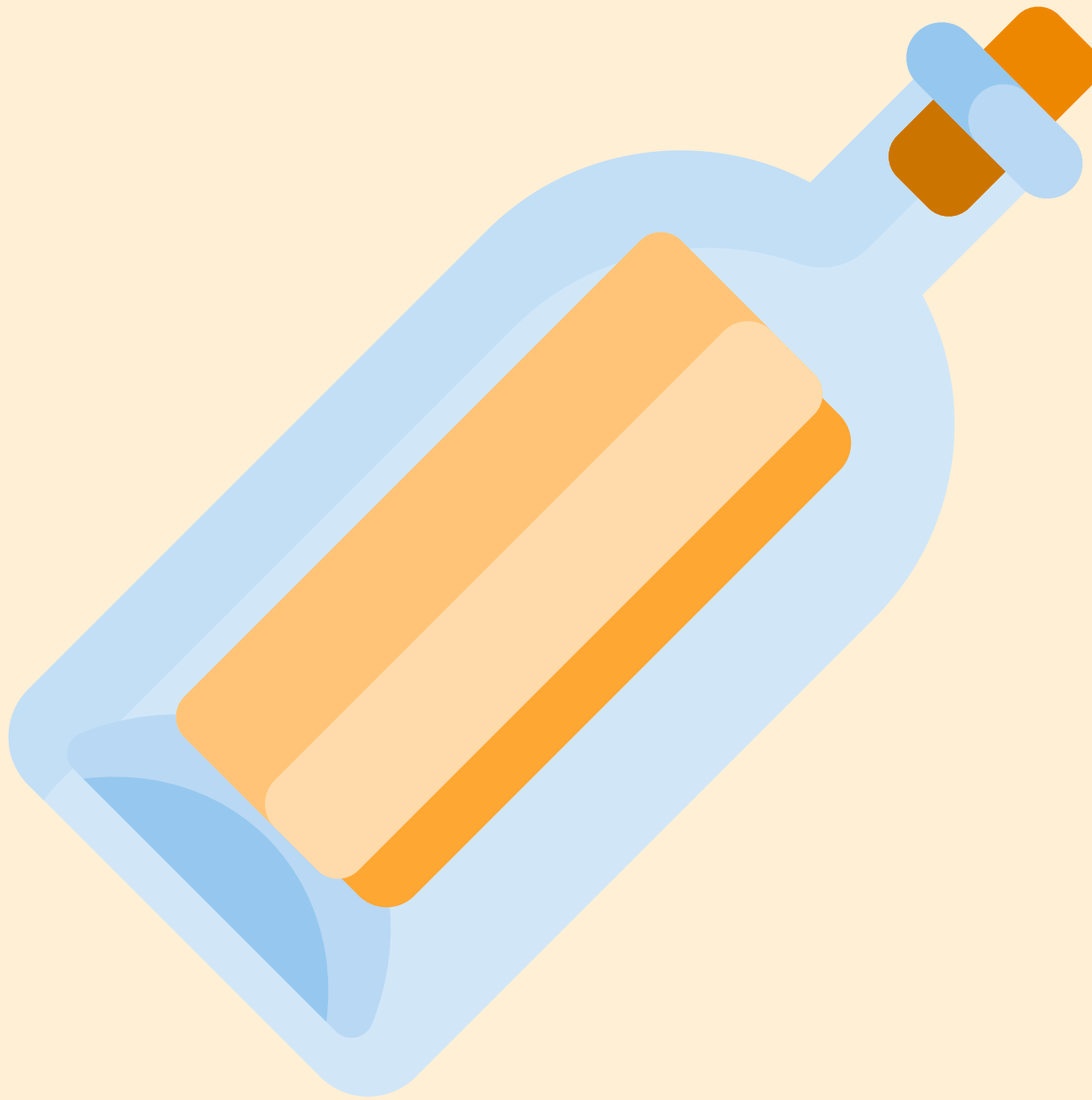
Einsatzzweck

Hindernisse benennen können und einen Verantwortlichen dafür definieren.

Funktionsweise

Backlog mit Impediments führen und regelmäßig aktualisieren.





LOST 'N' FOUND & BACKLOG

Einsatzzweck

Kleinere aber wichtige Hinweise laufend deponieren können, um sie dann im richtigen Moment mit dem Team zu teilen und das Kurzzeitgedächtnis zu entlasten :).

Funktionsweise

- physischer Backlog mit Post-Its zur Verfügung stellen
- regelmässig mit dem Team durchgehen
- Zettel wegschmeissen, sobald es erledigt ist





TRAFO PLATTFORM

Einsatzzweck

Schnelles und wirksames Arbeiten an der Vorgehensweise.

Funktionsweise

offen:

Diejenigen, die einen Beitrag leisten können und wollen, sind herzlich dazu eingeladen.

verbindlich:

Die Entscheidungen, welche in der Plattform getroffen werden, gelten für das gesamte Team.

good enough to try:

Es werden keine perfekten Lösungen gesucht, sondern ein Konsent über den weiteren versuchenswerten Schritt hergeleitet.

moderiert:

Jemand schaut dazu, dass der Verlauf dem verbindlichen Prozessrahmen folgt.





CHECK-IN & CHECK-OUT

Einsatzzweck

Check-in:

Alle im Team sind angekommen und starten fokussiert in den Tag. Eignet sich bei gemeinsamen langen Projekttagen.

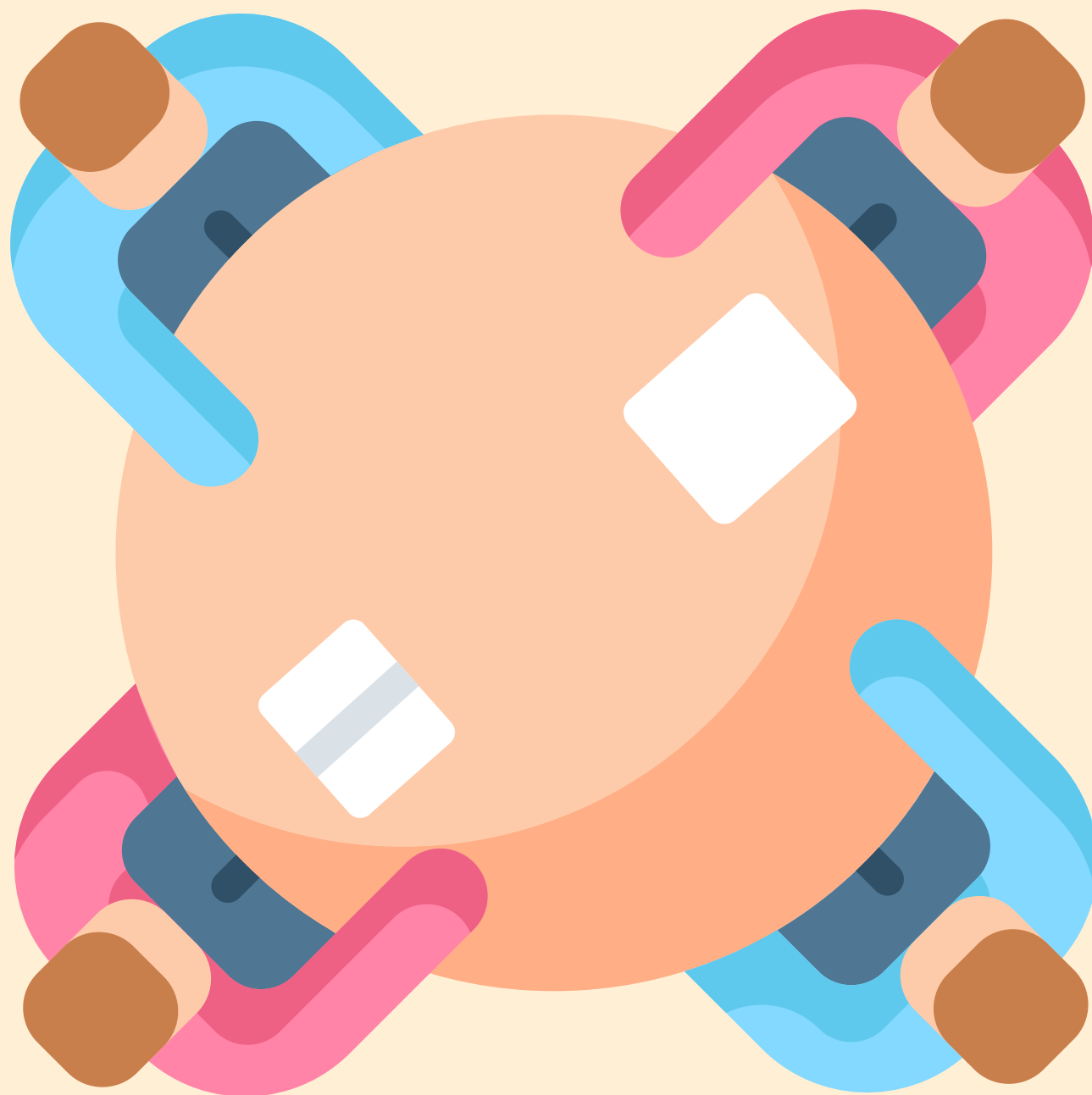
Check-out:

Gemeinsam einen Projekttag beenden, indem kurz der Mehrwert, Überraschendes, Erfreuliches, Erschwerendes formuliert wird.

Funktionsweise

- kurze Episode, kleines Erlebnis erzählen oder erzählen lassen, kleine Spiele
- alle Treffen sich an einem vordefinierten Ort und alle sind frei sich zu melden





ROUND TABLE

Einsatzzweck

Hauptziel:

Eine Aussprache in einem geschützten Rahmen ermöglichen, um gegenseitiges Vertrauen zu fördern.

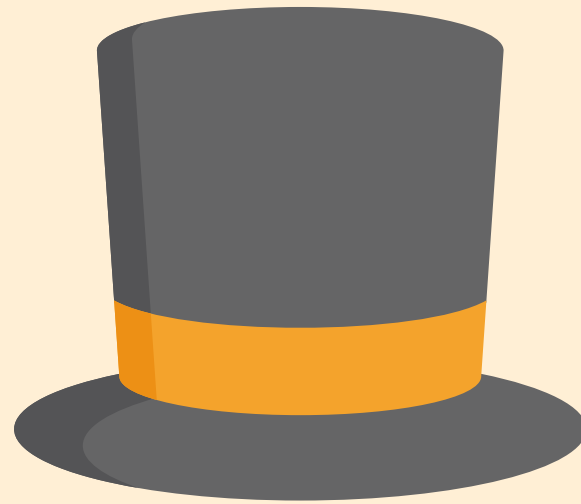
Gemeinsamer Austausch über eine aktuelle, zwischenmenschlich herausfordernde Situation – ohne eine Entscheidung zu forcieren.

Funktionsweise

Jede Person/Rolle formuliert Sätze zuhanden der restlichen Rollen/Personen mit:

- I wish...
- I like...





WERTBEITRAG

Einsatzzweck

Unabhängig von der Rolle diejenigen Aufgaben übernehmen, die für das Team den grössten Mehrwert bieten. Sich entfalten und eigene Grenzen austesten.

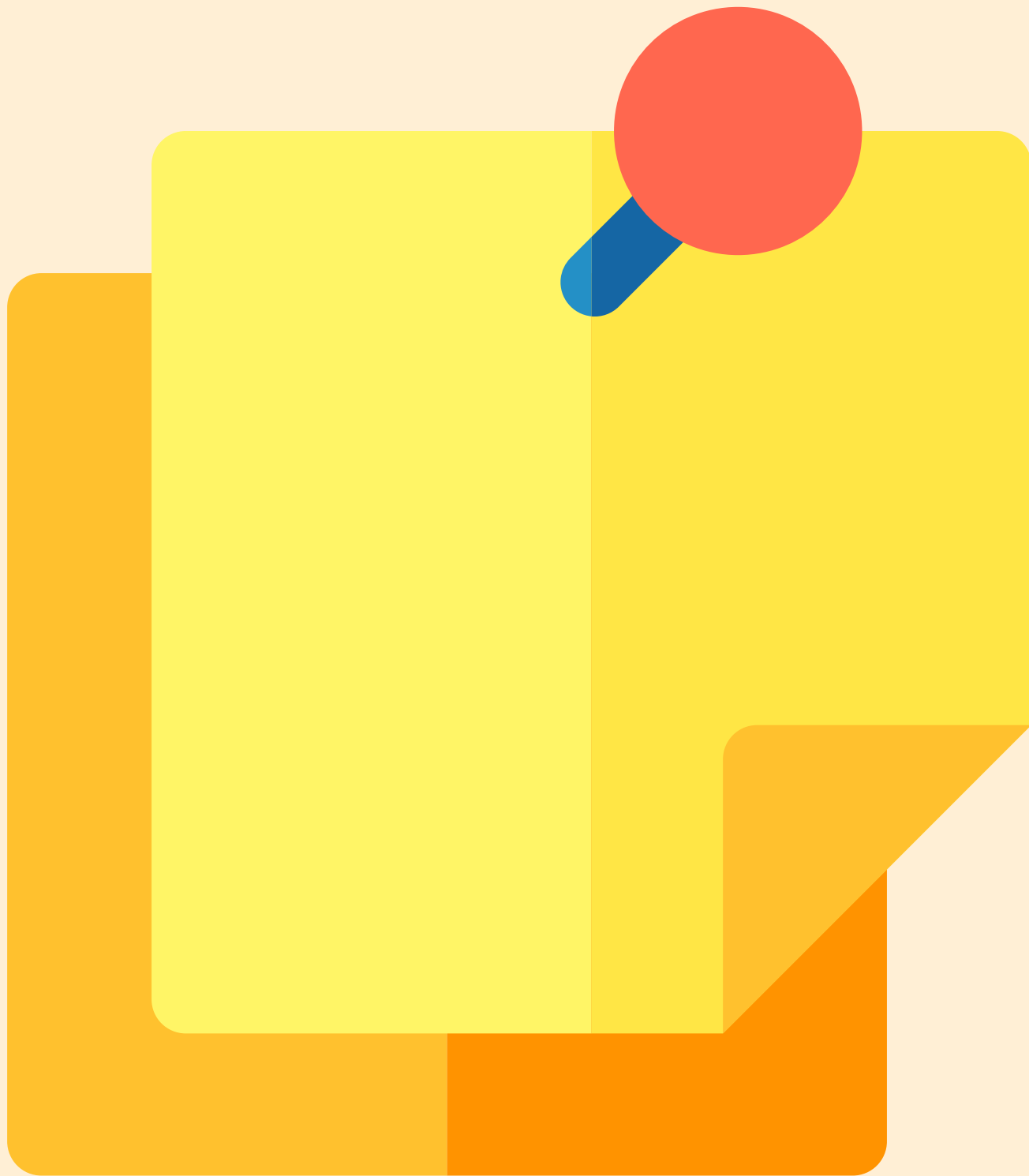
Funktionsweise

- in unterschiedlichen Situationen eine neue Rolle einnehmen und Feedback erhalten
- eigenen Wertbeitrag immer wieder prüfen und identifizieren (Retrospektive)

Wichtig

Sich hinter einer Rolle zu verstecken ist das typische Anti-Pattern hierfür





POST-IT KULTUR

Einsatzzweck

Visualisieren. Kurz, knapp, klar.

Funktionsweise

- Inhalt muss auf einem Post-It Platz haben
- Post-Its werden weitergegeben „nimmst du das mit?“
- E-Mails werden vermieden
- Inhalt auf dem Post-It ist vergänglich





PEER REVIEW

Einsatzzweck

Diese Praktik heisst in NewVOSTRA auch 1st Look oder Code-Review. Es ist eine kollegiale Kontrolle bevor etwas komplett fertiggestellt ist, um die Qualität sicherzustellen und Frust zu vermeiden.

Funktionsweise

- Mindestens ein zweites Teammitglied (Peer) prüft den Inhalt und die Qualität
- keine Protokolle
- direkte, persönliche Kommunikation





PULL

Einsatzzweck

- Selbstständiges, selbst organisiertes Arbeiten in den Teams ermöglichen
- Falschen Ressourceneinsatz aufgrund von Fehlaufträgen vermeiden

Funktionsweise

- Ziele und Mittel werden zur Verfügung gestellt, jede Person oder jedes Team entscheidet selbst, wann was benötigt wird.
- Vertrauen schenken





KILL THE SYSTEM

Einsatzzweck

Exploratives, auf eine Anwendung fokussiertes Testen, um Fehlverhalten aufzudecken, welches durch systematische Tests wegen des Tunnelblicks nicht zum Vorschein kommt.

Funktionsweise

- Bereich und Team für Test bestimmen
- innert 60' gleichzeitig unabhängig testen
- wird moderiert
- Bugs werden erfasst und analysiert
- Tester mit den meisten Bugs wird belohnt

