



VerbundLeben Projekt- Präsentation

SCRUM Team VerbundLeben
12.06.2024





Agenda

1. Zielsetzung und Projektübersicht (Patric)
2. Kommunikation und Teamzusammensetzung (Patric)
3. Ausgangslage klassische Methode vs. Agile Methode (Renato)
- 4.1 Nutzerzentrierung - Überblick (Johanna)
- 4.2 Nutzerzentrierung - Detaillierte Beispiele (Ecki)
5. Technologie und MVP von VerbundLeben
Das entwickelte Produkt (Marco)
6. Erfolge & Misserfolge innerhalb des Projekts (Alex A. / Elena)
7. Empfehlungen für die Zukunft (Niklas)
- 8 Zusammenfassung und Ausblick:
"Auf zu neuen Ufern" (Karsten Urban) (Alex Uber)
9. Fragen und Diskussionen (Ecki & SCRUM Team)

1. Zielsetzung und Projektübersicht

- Ziel der Präsentation
- Einführung in das Projekt "VerbundLeben"
- Projektname und Ziele
- Projektumfang



1. Zielsetzung und Projektübersicht

Eröffnung Tiny Haus Park 2023

Basierend auf der Eröffnung des Tiny-Haus und Mehrgenerations-Park in der Rheinhessische Toskana im August 2023, sind folgende Anforderungen & Wünsche bei unseren Parkbewohnern entstanden

- Der Rentner mit Bedarf an Unterstützung
- Der Student mit Zeit und Tatkraft
- Die Familie mit Versorgungslücke für die Kinder
- Das Rentnerehepaar mit freien Kapazitäten

Die Herausforderung:

Kommunikation und Koordination von Anfragen und Wünschen anzubieten...





1. Zielsetzung und Projektübersicht

Die Lösung:

Eine Plattform für das Miteinander

- **Ein Netzwerk für alle Lebenslagen**
- **Das Ergebnis: Eine Win-Win-Strategie**
- **Ein funktionierendes Netzwerk**

A small green seedling with several leaves is growing out of a crack in a grey asphalt surface. The background is a blurred, light-colored ground.

1. Zielsetzung und Projektübersicht

Einführung in das Projekt **VerbundLeben**

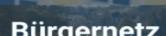
>**Unsere Vision**< ist eine vernetzte Gemeinschaft, in dem Menschen aller Altersgruppen und Lebenssituationen sich gegenseitig unterstützen, Isolation überwinden und gemeinsam eine höhere Lebensqualität erreichen.

Die Plattform **VerbundLeben** wurde entwickelt für:

- Soziale Inklusion
- Unterstützung im Alltag
- Flexibilität
- Intergenerationeller Austausch

1. Zielsetzung und Projektübersicht - Marktforschung

Nach intensiven **Recherchen** und einer umfassenden **Marktanalyse** kamen wir zu dem Ergebnis, dass es bereits **viele Anbieter** auf dem Markt gibt. Jeder bietet ein **breites Spektrum an Services**, doch den speziellen Service, bei dem User-Profil mit unterschiedlichen Service-Anforderungen zur Erbringung oder zur Lieferung einer Dienstleistung im Alltag verknüpft werden, haben wir so nicht gefunden.

Portal	Bedarf und Angebot	Lokale Vernetzung	Weitere Besonderheiten
	Gesuche und Angebote für Nachbarschaftshilfe	Verbindungen innerhalb der Nachbarschaft	Fokus auf Deutschland
	Marktplatz für lokale Dienstleistungen und Nachbarschaftshilfe	Verbindungen innerhalb der gleichen geografischen Gegend	Weltweit verfügbar, stark auf USA und Europa konzentriert
	Intelligente Vernetzung basierend auf Fähigkeiten und Bedürfnissen	Fokus auf Verbindungen innerhalb der Gemeinde	Unterstützung von Gemeindeprojekten
	Dienstleistungen auf Zeitbasis tauschen	Verbindungen innerhalb von Gemeinden	Zeit als Währung für Dienstleistungen
	Verbindungen basierend auf Wellness-Dienstleistungen	Fokus auf lokale Anbieter und Gemeinschaften	Spezieller Fokus auf Wellness- und Gesundheitsdienste
	Matchmaking basierend auf Betreuungspräferenzen und -fähigkeiten	Priorisiert lokale Verbindungen	Fokus auf Betreuungsdienste, einschließlich Senioren- und Kinderbetreuung
	Organisiert Treffen und Gruppen basierend auf gemeinsamen Interessen	Fokus auf lokale Veranstaltungen und Gruppentreffen	Weltweit verfügbar, breit gefächertes Interessensspektrum

Die Lösung: Ein agiler Ansatz

Unsere Lösung war ein agiler Ansatz mit Do-it-yourself-Charakter.

Daraus entstand die Plattform **VerbundLeben**. Diese Plattform ermöglicht es uns, flexibel und effizient auf die Bedürfnisse unserer Bewohner einzugehen und bietet eine einzigartige Kombination von Services, die bisher auf dem Markt fehlten.

Zielsetzung für das Projekt: VerbundLeben

DIE IDEE: Erstellung eines Alleinstellungsmerkmals

Entwicklung und Umsetzung von Zusatzfunktionen wie:

- Freiform-Antrag für nicht standardisierte Aufgaben
- Emergency Button
- Marktanalyse und Wettbewerbsvergleich
- Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
- Sicherheit und Datenschutz
- Kontinuierliche Verbesserung
- Integration einer Kommunikationsplattform mit Feedback-Mechanismen
- Einführung, Training und Support via Chatbot & Tutorials



Projekt Deliverables + Gesamtumfang

Wichtigste Deliverables für Plattform VerbundLeben

- Entwicklung der Plattformstruktur Ein intelligentes System, das basierend auf Präferenzen und Fähigkeiten Menschen miteinander verbindet (z.B. Rentner, die Unterstützung benötigen, mit Studenten, die helfen können).
- Integration von Dienstleistungen für verschiedene Altersgruppen Mobilität, Suchen & Finden, Kalenderfunktionen etc.
- Benutzerfreundliche Oberfläche für alle Anwendergruppen
- Sicherheits- und Datenschutzmaßnahmen
- Bedarf und Angebot: Ein intelligentes System, das basierend auf Präferenzen und Fähigkeiten Menschen miteinander verbindet (z.B. Rentner, die Unterstützung benötigen, mit Studenten, die helfen können).
- Lokale Vernetzung: Priorisiert Verbindungen innerhalb derselben Nachbarschaft oder Gemeinde.

Gesamtumfang des Projekts

- Umfasst die vollständige Implementierung und Bereitstellung der Plattform sowie die fortlaufende Wartung und Verbesserung.

2. Kommunikation im Team Erfolg durch Transparenz

Daily SCRUM

Transparenz, Synchronisation und schnelle Problemlösung.



Tools & Methoden

MS Teams für die tägliche Kommunikation

Asana, Kanban Board für Aufgabenmanagement, das Tracking von User Stories und das Reporting.

Scrum-Methodologie mit Sprints, Reviews, Retrospectives und kontinuierlicher Verbesserung.



Förderung offener Kommunikation

Feste Regeln wie:

Timebouding, Ausreden lassen, Kritik nur mit einem konstruktiven Gegenvorschlag, Im Video Call bitte „Video einschalten“

Teamzusammensetzung VerbundLeben

SCRUM Team

8 x Entwickler/Designern/Subject Matter
Experten für Plattform und App Entwicklung und
Integration

1 x SCRUM Master für das Coaching des Teams
und den Stakeholdern die zum Erfolg des
Projektes involviert waren

1 x Product Owner der die Anforderungen der
Plattform definiert hat und sicherstellte



Ausgangslage klassische Methode vs. Agile Methode

Klassisches Projektmanagement ist...

- Strukturierter Ansatz zur Planung
- Feste Strukturen schaffen Sicherheit
- Überblick über gesamte Projektstrecke
- Organisation und Kontrolle von Projekten
- Sicherheit durch feste Zuständigkeiten & Hierarchien
- Klare Phasen (Wasserfall Modell)
- Lineare Prozesse
- Feste Ziele

Ausgangslage klassische Methode vs. Agile Methode

Erkenntnisse aus vorangegangenen Projekten

- Mangelnde Agilität/ Flexibilität
- Verzögerte Kunden- und Stakeholder-Beteiligung
- Hohe Risiken und Unsicherheiten
- Geringe Transparenz und Kommunikation
- Geringe Anpassungsfähigkeit an Änderungen
- Langwierige Entwicklungszyklen
- Hohe Kosten und Ressourcenbindung



Primäre Gründe für die Veränderung

Ausgangslage klassische Methode vs. Agile Methode

Veränderliche Anforderungen: In unserem komplexen Projektverbund können sich die Bedürfnisse der Gemeinschaft schnell ändern, was im klassischen Ansatz schwer zu handhaben ist.

Nutzerzentrierung: Die späte Einbindung der Nutzer könnte dazu führen, dass die entwickelten Lösungen nicht den tatsächlichen Bedürfnissen der Gemeinschaft entsprechen.

Innovation und Kreativität: Der starre Prozess des klassischen Ansatzes könnte die Innovationsfähigkeit des Teams einschränken und kreative Lösungen behindern.

Ausgangslage klassische Methode vs. Agile Methode

Der Weg ist das Ziel!

- Wenige vorgegebene Strukturen
- Verbesserte Zusammenarbeit und Kommunikation
- Adaptive Planung
- Hohe Effektivität durch Selbstorganisation
- Hohe Transparenz durch tägliche Meetings und Austausch
- Erhöhte Flexibilität und Anpassungsfähigkeit
- Nutzer im Mittelpunkt
- Geringer Administrations- und Dokumentationsaufwand
- Minimierung von Risiken

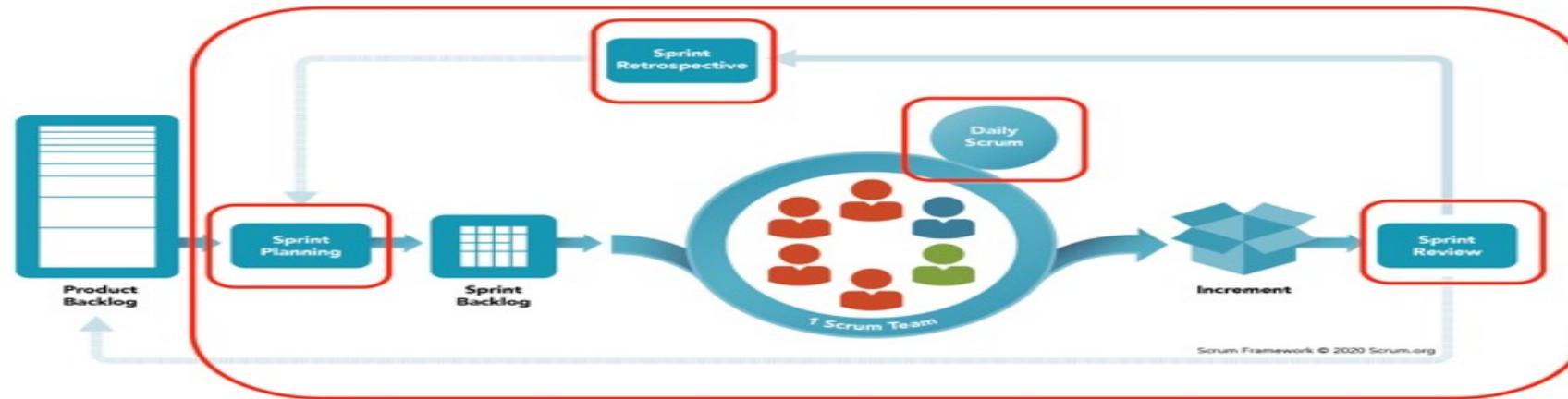
Ausgangslage klassische Methode vs. Agile Methode

- 3 Pillars → Transparency, Inspection, Adaption
- 5 Values → Commitment, Courage, Openess, Focus, Respect
- 3 Roles → Product Owner, Scrum Master, Developer
- 5 Events → Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektive
- 3 Artifacts → Product Backlog, Sprint Backlog, Increment

SCRUM
Rahmenwerk

Empirie

Lean-
Thinking



4.1 Nutzerzentrierung

Produkt
Vision



4.1 Nutzerzentrierung

Produkt
Vision



4.1 Nutzerzentrierung

Produkt
Vision

Nutzerzentrierung

VL-Antwort Herbert:
OK, 12.30 Uhr!
Es gibt heute
Frühlingsrollen
Mhm...Lecker☺



Verbund Leben



**Willkommen im Tiny House
Park "Verbund Leben"**

Verbund Leben heißt Zusammenleben,
Gemeinschaft und sich gegenseitig
unterstützen. Dabei soll diese App helfen

Weiterlesen

Mobilität

Damit unsere Bewohner:innen mobil bleiben und
ihren Alltag meistern können, verfügt unser Tiny



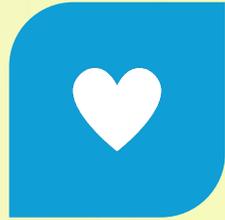
4.1 Nutzerzentrierung



STAKEHOLDER
MAP



PERSONA



EMPATHY
MAP



USER
JOURNEY

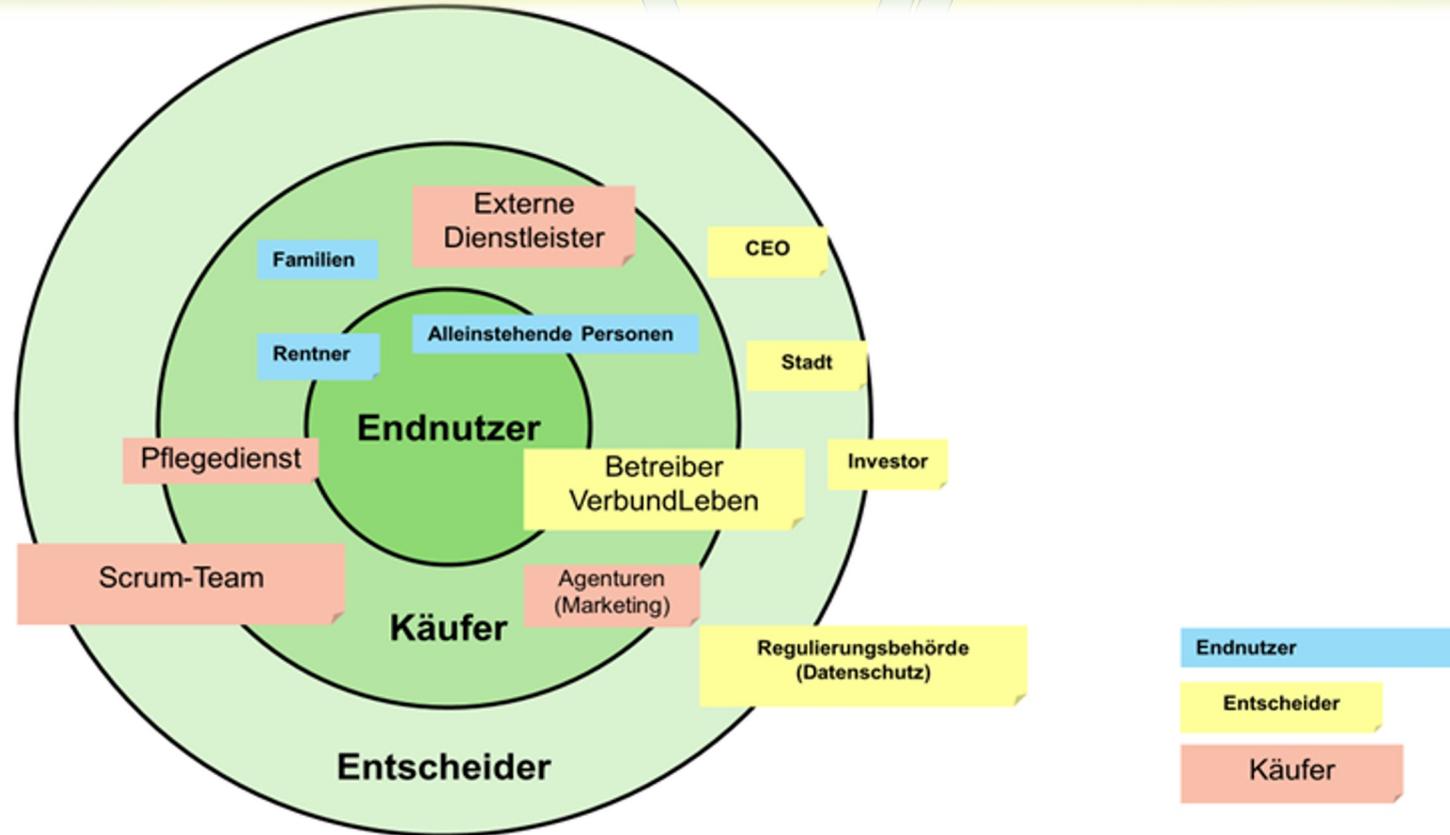


NUTZER-ZENTRIERTE
IDEATION



PRIORISIERUNG
FUNKTION

4.1 Nutzerzentrierung: Stakeholder Map



4.1 Nutzerzentrierung: Persona

Persona Studierende



Lisa Schneider

- 22 Jahre alt
- Medizin Studentin
- Lebt im 1 Zimmer
Appartement / Tiny Haus

„Meine Hoffnung für die Zukunft ist, dass ich mich mit meinen Fähigkeiten sinnvoll in die Gemeinschaft einbringen kann“

Aufgaben

- Vorlesungen und Bibliothek besuchen
- Fitness, Reisen, Kochen, Soziale Medien
- Partys und Sport
- Lernplattformen, Social Media, Online-Shopping, Streaming-Dienste

Ziele

- Zeitmanagement verbessern
- finanzielle Unterstützung finden
- soziale Kontakte pflegen

Eigenschaften

Technikaffin:



Preisbewusst:



Fleißig:



Detailorientiert:



Vorlieben

- Fitness
- Reisen
- Kochen
- Soziale Medien
- Engagement in einer NGO



Abneigungen

- Finanzielle Einschränkungen
- Stress durch das Studium
- Stress durch Termindopplungen

Persönlichkeit

Extrovertiert:

Gewissenhaft:

Spontan:

4.1 Nutzerzentrierung: Empathy Map



4.1 Nutzerzentrierung: Empathy Map

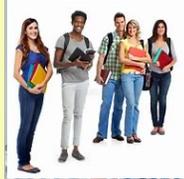


- Scrum Team kann sich in den Nutzer hineinversetzen
- Fokussierung auf Erlebnisse und Verhalten

4.1 Nutzerzentrierung: Empathy Map

<p>PERSONA Lisa Schneider</p> <ul style="list-style-type: none">▪ 22 Jahre alt▪ Medizin Studentin▪ Lebt im 1 Zimmer Apartment /▪ Sie liebt Partys▪ Unabhängigkeit▪ Sport	<p>Was sind ihre Ziele/ Motivation? Limitiertes Budget, Sozialer Idealismus, Abenteuer, Unabhängigkeit</p> <p>Was tut sie? Was sagt sie?</p> <ul style="list-style-type: none">- Preisgünstig wohnen und von meinen Eltern unabhängig sein- Trotzdem möchte ich das Gefühl von Gemeinschaft um mich herum <p>Was hört/ sieht sie? Uni, Kommilitone*innen, Bibliothek, Partys, Kolleg*innen (Nebenjob)</p> <p>Was denkt/ fühlt sie? Empfindet Leistungsdruck im Studium,</p>	<p>Pains</p> <ol style="list-style-type: none">1. Eingeschränkte Finanzielle Möglichkeiten2. Hoher Stressfaktor durch Studium <p>Gains</p> <ol style="list-style-type: none">1. wirtschaftliche Vorteile2. Stressfaktor senken3. Chillen & Auszeit
---	--	---

4.1 Nutzerzentrierung: User Journey



Aufgaben / Ziele:

Vormittag

- › Aufstehen
- › Frühstück
- › Anfahrt Universität
- 10 Uhr Start Vorlesungen
- Essen in der Mensa

Nachmittag

- › Lernen in der Bibliothek
- › Vorlesungen
- › Nebenjob inkl. Anfahrt
- › Sport inkl. Anfahrt
- › Lerngruppen
- › Private Treffen mit Freunden
- › Einkaufen Lebensmittel

Abend/Nacht

- › Lernen
- › Arbeiten
- › Dates
- › Fach-Stammtische
- › Sport oder sonstige Hobbys
- › Partys
- › Abendessen

Pains

- › Anbindungen an Universitäten ist schwierig
- › Müdigkeit wegen dem Vorabendprogramm (Lernen, Party)
- › Prüfungsangst

- › Anbindung an Uni
- › Lernstress
- › Arbeitsstress inkl. Anbindung
- › Zeitmanagement schwierig
- › Geldmangel
- › Prüfungsangst

- › Müdigkeit vom Tag
- › Prüfungsangst, Lernstress
- › Private Konflikte

Gains

- › Fahrgemeinschaften
- › Frühstücksangebot
- › Weckservice
- › Frühsport

- › Fahrgemeinschaften
- › Nebenjobs
- › Beratung/Prüfungsvorbereitung
- › Gruppenlernen – Communitys
- › Familienersatz durch Integration in der Gemeinschaft Tiny Haus Park
- › Mehr Zeit für sich selbst

- › Fahrgemeinschaften
- › Nebenjobs
- › Einladung zum Abendessen

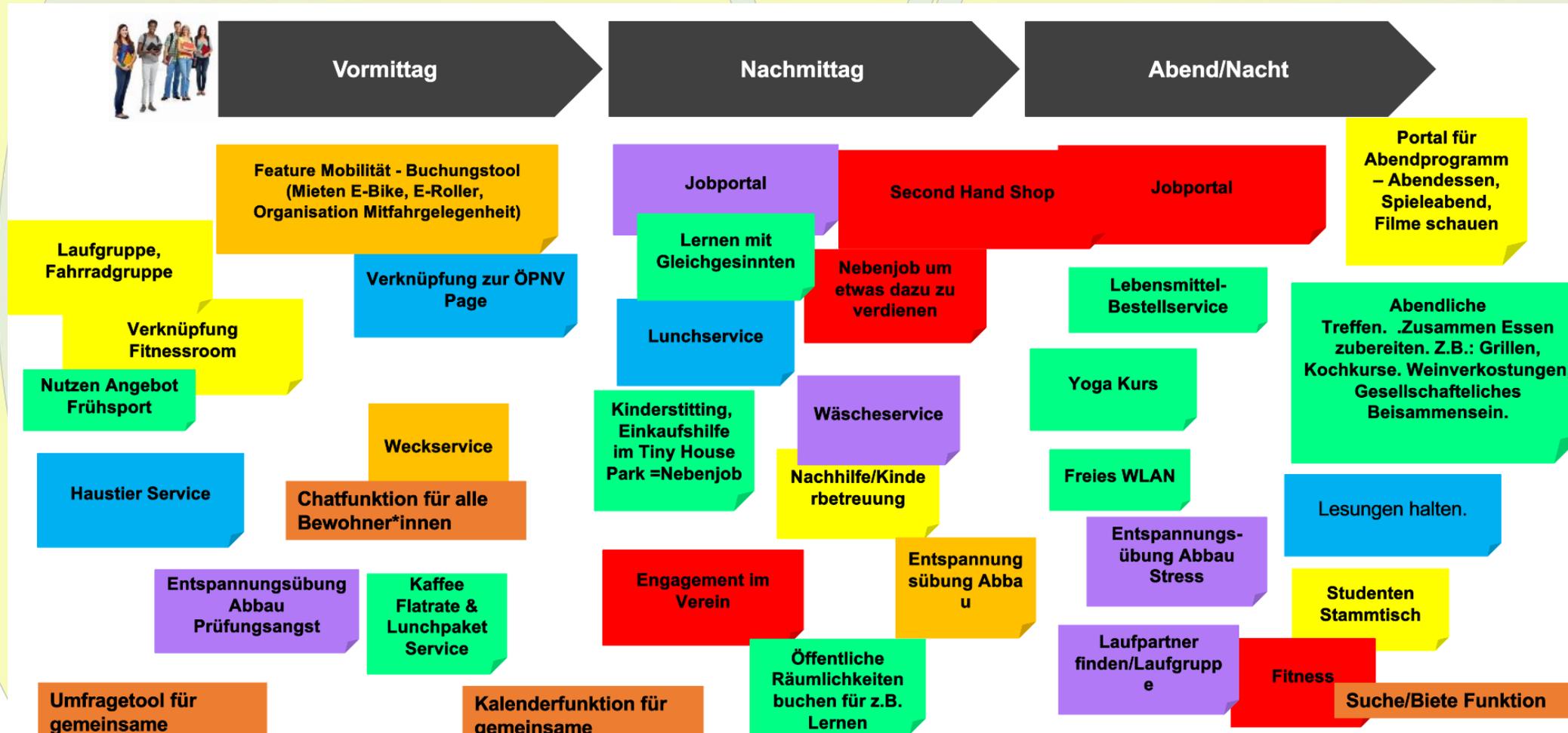
Touchpoints:

- › Handy, Social Media, ÖPNV-App, Outlook, Teams, Mensa Website, Uni schwarzes Brett, Studierende, Service Dienstleister, Internet, KI

- › Handy, Social Media, ÖPNV-App, Outlook, Teams, Mensa Website, Uni schwarzes Brett, Studierende, Service Dienstleister, Arbeitsumfeld, Freunde, Park Mitbewohner, Payback Karten, Internet, KI

- › Telefonate, Laptoparbeit, soziale Kontakte, Handy, Social Media, Medien Nutzung & Streaming, Studierende, Service Dienstleister, Arbeitsumfeld, Freunde, Park26 Mitbewohner, Payback Karten, Internet, KI

4.1 Nutzerzentrierung: Ideation Session

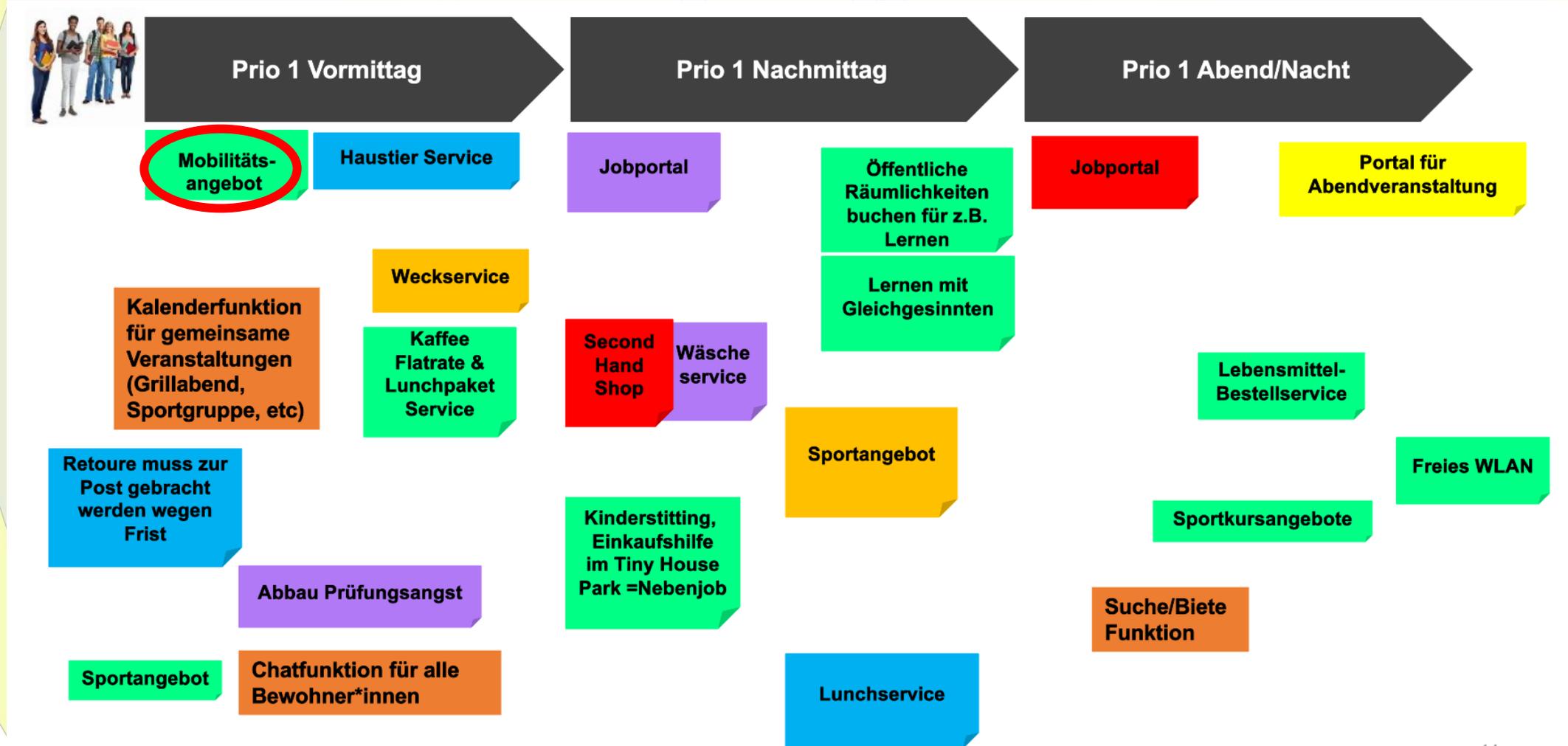


4.1 Nutzerzentrierung: **Priorisierung**

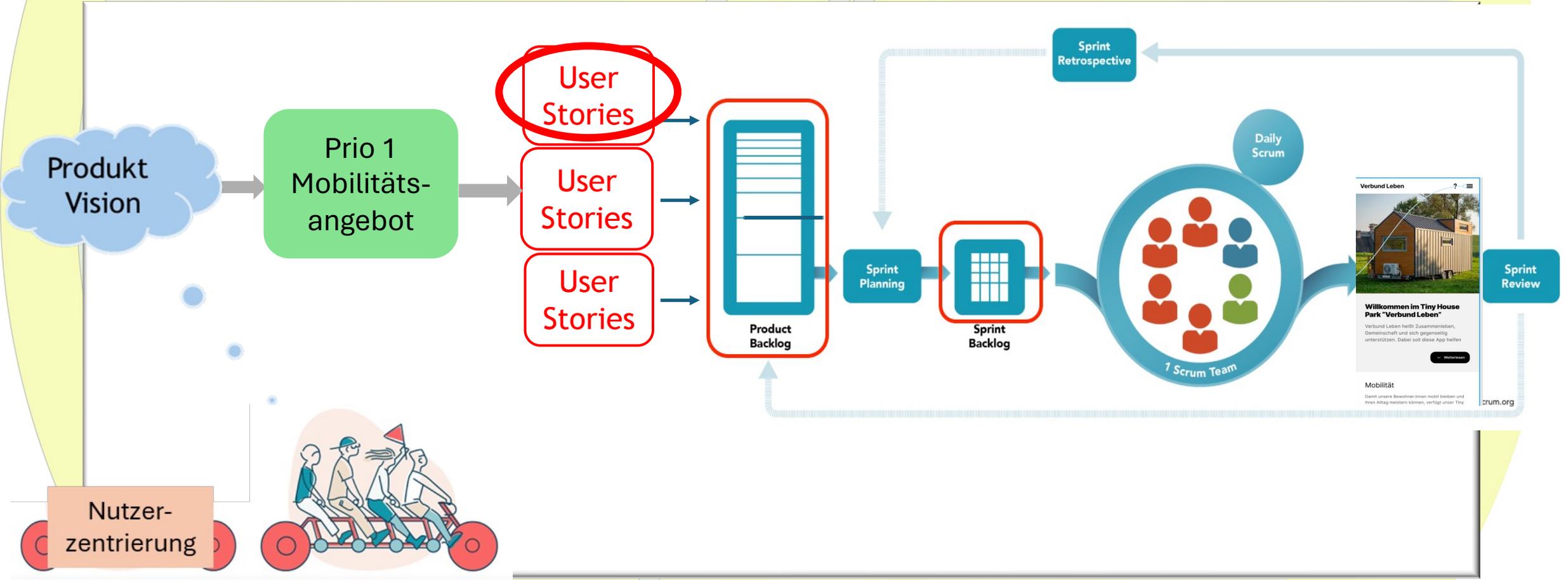
Welche Funktion hat das höchste Nutzungspotential?

Welche Funktion erwirtschaftet am schnellsten Rendite?

4.1 Nutzerzentrierung: Ideation Session



4.1 Nutzerzentrierung: User Stories



4.1 Nutzerzentrierung: User Stories

Reservierung eines Fahrzeugs über die Plattform VerbundLeben

Beschreibung

Schritt 2: **Eingabe von Wunschdatum und Uhrzeit (PRIO 2)**

User Story: „Ich möchte den Tag und die Uhrzeit für meine Reservierung eingeben können und eine direkte Auswahl an verfügbaren Fahrzeugen erhalten, damit ich sofort weiß, ob ein Fahrzeug verfügbar ist.“

4.1 Nutzerzentrierung: User Stories

Reservierung eines Fahrzeugs über die Plattform VerbundLeben

Beschreibung

Schritt 2: **Eingabe von Wunschkdatum und Uhrzeit (PRIO 2)**

User Story: „Ich möchte den Tag und die Uhrzeit für meine Reservierung eingeben können und eine direkte Auswahl an verfügbaren Fahrzeugen erhalten, damit ich sofort weiß, ob ein Fahrzeug verfügbar ist.“



Plattform für die Produktentwicklung

4.1 Nutzerzentrierung: Akzeptanzkriterien

Schritt 2: **Eingabe von Wunschdatum und Uhrzeit (PRIO 2)**

User Story: „Ich möchte den Tag und die Uhrzeit für meine Reservierung eingeben können und eine direkte Auswahl an verfügbaren Fahrzeugen erhalten, damit ich sofort weiß, ob ein Fahrzeug verfügbar ist.“

Akzeptanzkriterium:

- Als User möchte ich das Datum aus einem Kalender auswählen können, weil ich das am einfachsten finde.
- Als User möchte ich im zweiten Schritt eine Uhrzeit von - bis aus einer Zeitslotvisualisierung auswählen.

(keine Scrollfunktion)

4.1 Nutzerzentrierung: Akzeptanzkriterien

Schritt 2: **Eingabe von Wunsdatum und Uhrzeit (PRIO 2)**

User Story: „Ich möchte den Tag und die Uhrzeit für meine Reservierung eingeben können und eine direkte Auswahl an verfügbaren Fahrzeugen erhalten, damit ich sofort weiß, ob ein Fahrzeug verfügbar ist.“

Akzeptanzkriterium:

- Als User möchte ich das Datum aus einem Kalender auswählen können, weil ich das am einfachsten finde.
- Als User möchte ich im zweiten Schritt eine Uhrzeit von - bis aus einer Zeitslotvisualisierung auswählen.

(keine Scrollfunktion)



Entwickler können konkrete Funktionen ableiten
Produktnutzen maximieren

4.1 Nutzerzentrierung

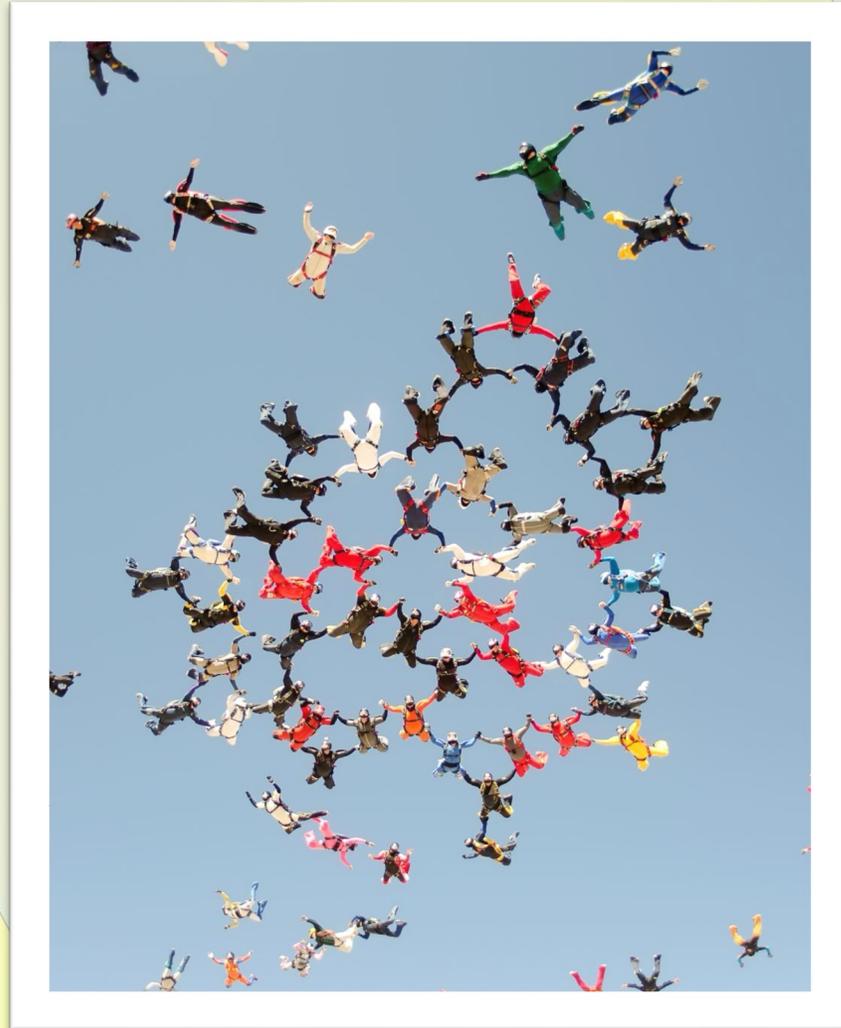
Der Nutzer steht im Mittelpunkt

Wir Entwickler identifizieren sich mit dem User

Wir Entwickler wissen konkret was der Nutzer braucht

Wir Entwickler verstehen die Erwartungen der Nutzer

4.1 Nutzerzentrierung



Der Nutzer wird zufriedengestellt.

Die Nutzererwartung wird übertroffen.

Risikominimierung im Prozess.

Regelmäßige Produktanpassung

Praktische Beispiele für Nutzerzentrierung Methoden:

1. Stakeholder Map

Eine Stakeholder Map ist ein visuelles Werkzeug, das relevante Stakeholder eines Projekts und ihre Beziehungen zueinander darstellt. Hier ein praktisches Beispiel:

Projekt: Bau eines neuen öffentlichen Parks

- Die Stakeholder sind u.A.:
- **Anwohner:** Bewohner in der Nähe des Parks, interessiert an der Nutzung und Auswirkungen des Parks.
- **Stadtverwaltung:** Genehmigt und überwacht den Bau und Betrieb des Parks.
- **Umweltschutzorganisationen:** Achten auf umweltfreundliche Gestaltung des Parks.
- **Bauunternehmen:** Verantwortlich für den Bau des Parks.
- **Öffentliche Verkehrsbetriebe:** Stellen Transportmöglichkeiten zum Park bereit.
- Umweltschutzorganisationen Stadtverwaltung Öffentliche Verkehrsbetriebe
- Nutzen der Map:
- Einfluss und Interessen: Wer ist wichtig und wie stark ist ihr Einfluss?
- Kommunikation: Wer muss informiert und einbezogen und überzeugt werden?

Praktische Beispiele für Nutzerzentrierung Methoden:

2. Persona

Eine Persona ist eine fiktive, aber detaillierte Beschreibung eines idealen Nutzers oder Kunden, die auf Daten und Forschung basiert. Sie hilft, die Bedürfnisse, Ziele und Verhaltensweisen der Zielgruppe zu verstehen und Produkte oder Dienstleistungen entsprechend zu gestalten.

- Projekt: Entwicklung einer neuen Fitness-App
- Persona: "Fit-Fiona,, - Name: Fiona Müller - Alter: 29 Jahre - Beruf: Marketing-Managerin
- Hintergrund: Lebt in einer Großstadt, hat einen stressigen Job und wenig Zeit für Fitnessstudios.
- Ziele: Möchte fit bleiben und Stress abbauen, sucht nach flexiblen und schnellen Workout-Lösungen.
- Verhalten: Nutzt oft Smartphone-Apps, bevorzugt kurze, effektive Trainingsvideos und Ernährungspläne.
- Diese Persona hilft dem Entwicklungsteam, die Fitness-App so zu gestalten, dass sie Fionas Bedürfnisse und Vorlieben erfüllt.

Praktische Beispiele für Nutzerzentrierung Methoden:

3. Empathie Chart (Empathy Map)

- Eine Empathy Map ist ein Werkzeug, das hilft, die Gedanken, Gefühle, Bedürfnisse und Verhaltensweisen eines Nutzers oder Kunden zu verstehen. Sie besteht aus vier Quadranten: **Sagt, Denkt, Fühlt und Tut.**
- Projekt: Entwicklung eines neuen Online-Lernprogramms
- Persona: "Lern-Lukas"
- Empathy Map für Lukas:
- **Sagt:** "Ich habe nicht genug Zeit, um lange Kurse zu absolvieren."
- **Denkt:** "Ich möchte schnell neue Fähigkeiten erlernen, die meine Karriere voranbringen."
- ***Fühlt:** Überwältigt von der Fülle an Informationen, aber motiviert, sich weiterzubilden.
- **Tut:** Nutzt kurze Lernvideos und interaktive Übungen, bevorzugt flexible Lernzeiten.

Diese Empathy Map hilft dem Team, das Lernprogramm so zu gestalten, dass es auf Lukas' Bedürfnisse und Vorlieben abgestimmt ist.

Praktische Beispiele für Nutzerzentrierung Methoden:

4. Usability-Tests

Usability-Tests sind Verfahren zur Bewertung, wie benutzerfreundlich und effektiv eine Website, App oder ein Produkt für die Nutzer ist. Dabei beobachten Tester, wie echte Nutzer Aufgaben mit dem Produkt durchführen, um Probleme und Verbesserungspotentiale zu identifizieren.

Projekt: Entwicklung einer neuen E-Commerce-Website

- 1. Teilnehmerauswahl: Zehn potenzielle Nutzer, die regelmäßig online einkaufen.
- 2. Testaufgaben: Teilnehmer sollen bestimmte Produkte finden, in den Warenkorb legen und den Kauf abschließen.
- 3. Beobachtung: Die Tester beobachten, wie die Teilnehmer navigieren, suchen, klicken und ob sie auf Schwierigkeiten stoßen.
- 4. Feedback: Nach den Aufgaben geben die Teilnehmer Feedback zu ihrer Erfahrung.
- Lösung: Vereinfachung der Suchfunktion und klare Strukturierung der Produktinformationen.
- Durch diese Tests wird die Benutzerfreundlichkeit der Website verbessert, was zu einer höheren Zufriedenheit und besseren Konversionsraten führt. Lernen, um die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern.

Praktische Beispiele für Nutzerzentrierung Methoden:

5. User Journey

Eine User Journey beschreibt die Schritte, die ein Nutzer durchläuft, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Beispiel: Gernot möchte online ein Paar Schuhe kaufen.

1. Entdeckung: Gernot sieht eine Werbeanzeige für Schuhe auf Instagram.
2. Erwägung: Gernot klickt auf den Link, besucht die Website und durchsucht das Angebot.
3. Entscheidung: Gernot wählt ein Paar Schuhe aus und legt sie in den Warenkorb.
4. Kauf: Gernot geht zur Kasse, gibt seine Zahlungsinformationen ein und schließt den Kauf ab.
5. Nach dem Kauf: E Gernot erhält eine Bestätigungs-E-Mail und eine Woche später die Lieferung der Schuhe.

Praktische Beispiele für Nutzerzentrierung Methoden:

5. User Journey

Eine User Journey beschreibt die Schritte, die ein Nutzer durchläuft, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Beispiel: Gernot möchte online ein Paar Schuhe kaufen.

1. Entdeckung: Gernot sieht eine Werbeanzeige für Schuhe auf Instagram.
2. Erwägung: Gernot klickt auf den Link, besucht die Website und durchsucht das Angebot.
3. Entscheidung: Gernot wählt ein Paar Schuhe aus und legt sie in den Warenkorb.
4. Kauf: Gernot geht zur Kasse, gibt seine Zahlungsinformationen ein und schließt den Kauf ab.
5. Nach dem Kauf: E Gernot erhält eine Bestätigungs-E-Mail und eine Woche später die Lieferung der Schuhe.

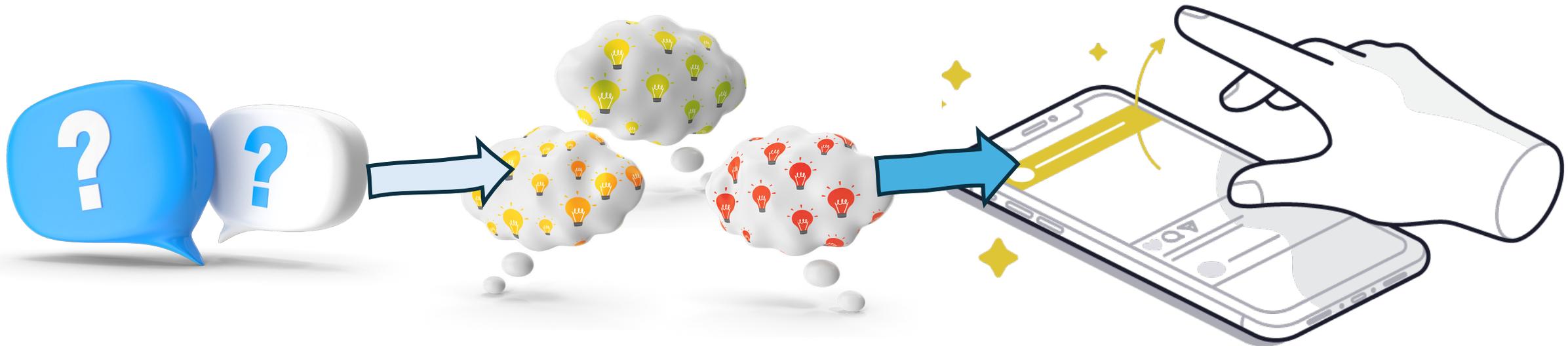
MVP & Technologie

Erkenntnisse und Mehrwert aus der App-Entwicklung nach SCRUM mit einem branchenfremden Team



Minimum Viable Product (MVP)

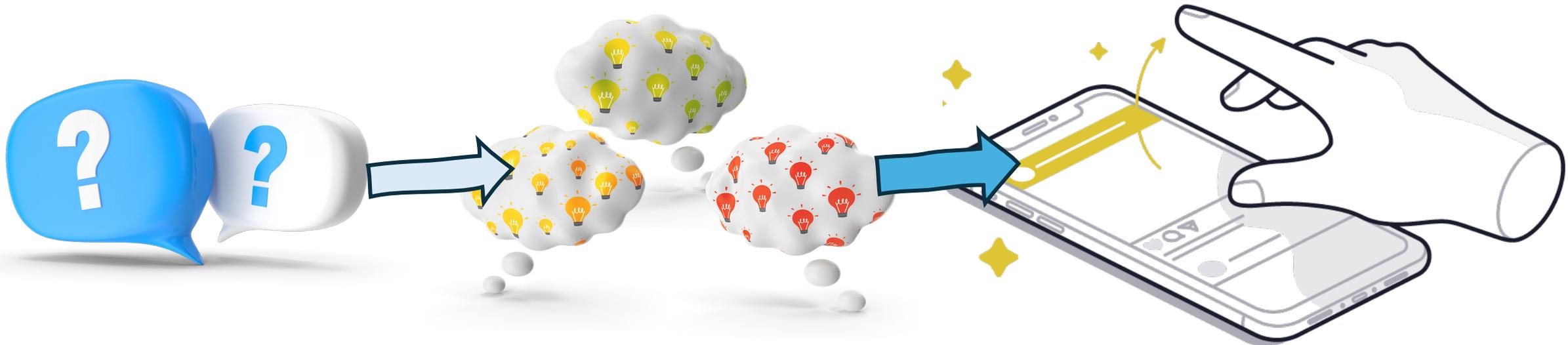
- **Definition:** Minimale, funktionsfähige Produktversion.
- **Ziel:** Schnelles Nutzerfeedback und Marktvalidierung.
- **Fokus:** Wesentliche Funktionen priorisieren.
- **Iterativ:** Basis für kontinuierliche Verbesserungen.
- **Risiko-Reduktion:** Frühzeitige Markttests minimieren Risiken.



MVP: Gemeinsames Produktverständnis

- **Klarheit und Ausrichtung:**
Produktvision wurde konkretisiert und sichergestellt, dass alle Teammitglieder und Stakeholder dieselben Erwartungen und Ziele teilen.
- **Frühe Validierung:**
Ermöglichte frühzeitiges Feedback, um sicherzustellen, dass die entwickelte Funktion den tatsächlichen Bedürfnissen entsprechen.

Unser Ziel, dass alle Beteiligten eine einheitliche Vorstellung des Produkts haben, wurde erreicht.

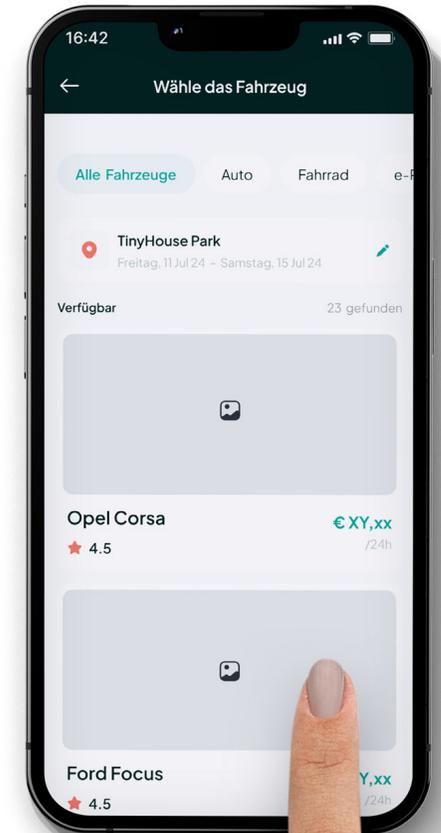
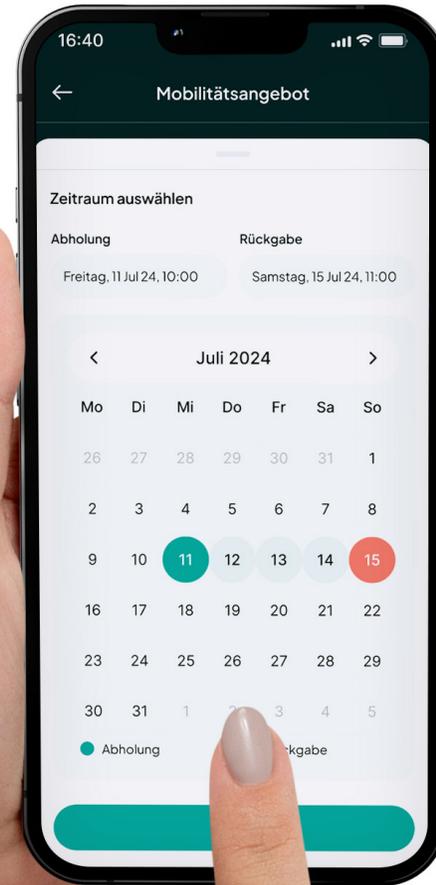


MVP: Auswahl und Priorisierung

- Workshops zur Auswahl und Priorisierung als Grundlage der Entscheidung
- Beteiligte Funktionen: Mobilitätsangebot, Kalenderfunktion, internes Jobportal
- Entscheidungsfindung durch Konsensentscheidung:
 - WinWin-Situation für Anbieter und Nutzer durch "Mobilitätsangebot"
 - relativ kurzfristige Möglichkeit für zusätzliche Einnahmen
 - Anhand der Nutzerzentrierung das Feature mit höchster Nachfrage
 - Mehrwert durch schnelle Umsetzbarkeit und direkte Verbesserung des sozialen Miteinanders

MVP: VerbundLeben

- Benutzerfreundliche, kalenderbasierte **Reservierung** zur Buchung von Fahrzeugen auf Zeit
- Anzeige der **Verfügbarkeit von Fahrzeugen in Echtzeit**, basierend auf Benutzeranfragen sowie Verfügbarkeitsstatus.
- Integration einer benutzerfreundlichen **Checkout-Funktion**, um Reservierung abzuschließen.
 - sichere Abwicklung mittels Paymentprovider





Viele technologische Herausforderungen, unterschiedliche Wissensstände und verschiedene Vorstellungen mussten in begrenzten Zeitfenstern für unser Szenario überwunden werden.

Das Team profitierte auch ohne technische Vorkenntnisse von der Scrum-Methode.

Viele technologische Herausforderungen, unterschiedliche Wissensstände und verschiedene Vorstellungen mussten in begrenzten Zeitfenstern überwunden werden.

Ganzheitlicher Ansatz:

Interdisziplinärer Ansätze zur Lösung komplexer Probleme in verschiedenen beruflichen Kontexten.

Kreatives Denken:

Finden innovativer Lösungen ohne tiefgehende technische Vorkenntnisse.

Iteratives Arbeiten:

Flexibilität und kontinuierliche Anpassung an neue Herausforderungen.

Agile Denkweise:

Förderung einer flexiblen, anpassungsfähigen und wertorientierten Arbeitsweise.

Erkenntnisse und zukünftige Ziele

Priorisierung stärken:

Aufgaben priorisieren und den Fokus auf die wichtigsten und wertschöpfendsten Aktivitäten zu legen.

Zeit- und Ressourcenmanagement optimieren:

Projekte effizient planen und begrenzte Ressourcen optimal nutzen.

Effizienz in Meetings:

Prägnant kommunizieren, zum Punkt zu kommen und dadurch die Effektivität von Besprechungen zu steigern.

Interdisziplinäre Kommunikation:

Komplexe technische Konzepte verständlich erklären und präsentieren.

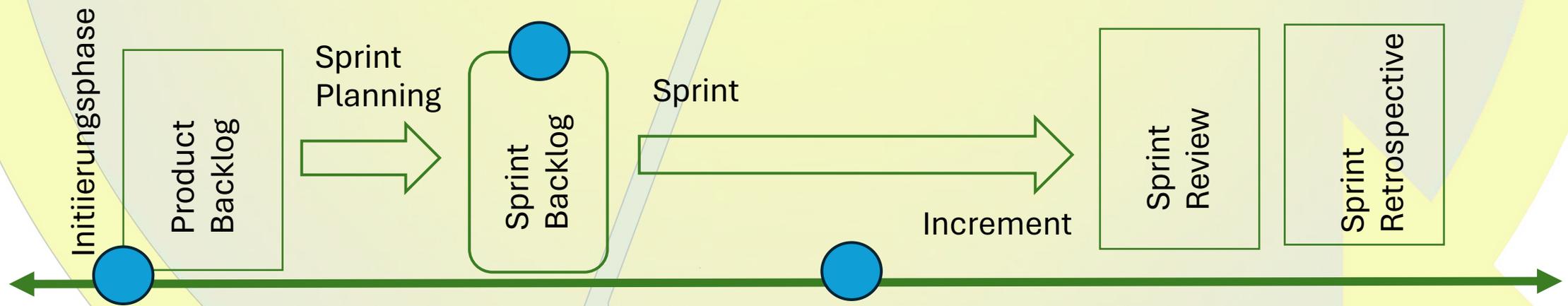
Erfolge im agilen Management

Schnelle Reaktion auf Veränderungen:

- Das agile Management hat es uns als Team ermöglicht, flexibel auf Änderungen bei Anforderungen und Prioritäten zu reagieren. Das Team hat sich oft selbst reguliert.

Verbesserte Zusammenarbeit:

- Durch agile Ansätze fördern wir die Zusammenarbeit zwischen Teammitgliedern und Stakeholder, was zu effektiver Kommunikation und Teamarbeit führt.
- Durch regelmäßigen Austausch konnten wir unmittelbar reagieren und einen Konsens erzielen. Wir fühlten uns gleichberechtigt gehört.



Team Vereinbarungen:

- Konstruktive Kritik
- Jeden ausreden lassen, alle werden gehört
- Respektvoller Umgang miteinander
- Hand heben, wenn man sprechen möchte
- ELMO ist erlaubt
- Kamera an (motiviert)
- "Daily Scrum": jeder 1,5 Minuten, jeder hat die Möglichkeit Fragen zu stellen, Hindernisse anzusprechen, besprechen was der nächste Schritt ist
- Daily Scrum max. 15 Minuten (Standartregel)
- Jeder übernimmt einen Part der Projektarbeit im Hinblick auf die Präsentation / Prüfung
- Timeboxing einhalten in den Events

◇ User Story: Eingabe von Wunschdatum und Uhrz...       

✓ 11. ****Release Readiness****

+ Unteraufgabe hinzufügen

Kommentare Alle Aktivitäten

 **renato.culjak@gmx.de** hat diese Aufgabe erstellt · Vor 6 Tagen

[4 weitere Kommentare](#)

 **elena.frickmann@gmail.com** · Vor 4 Tagen 

 **patric.maschke@googlemail.com** Lieber PO, bitte um Rücksprache bezügl. Timeslots

 **Johanna Schuster** · Vor 4 Tagen 

Besprechung in der DEV Gruppe: Wegen Zeiteinteilung, Rücksprache gehalten mit den andern Entwicklern

 **Johanna Schuster** · Vor 4 Tagen 

Ergebnis: Änderung von 15 Minuten in 30 Minuten

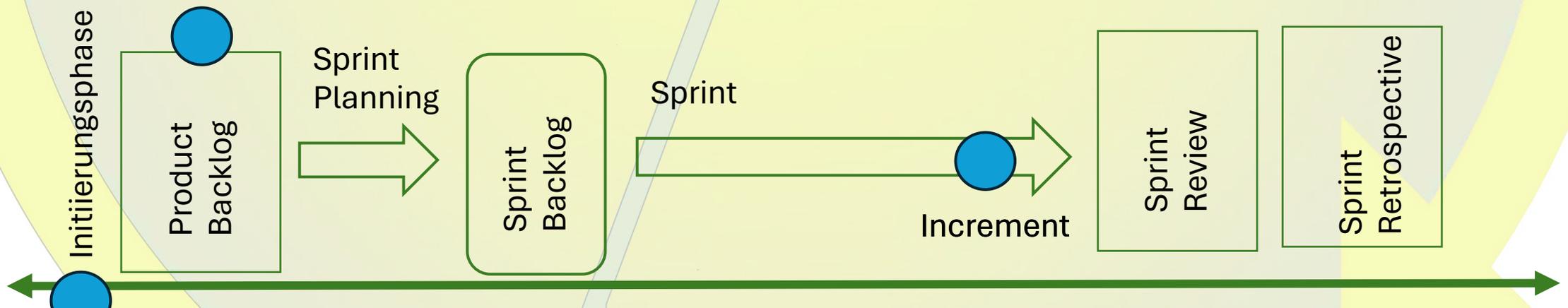


Beteiligte    +  Meilenstein verlassen

Erfolge im agilen Management

Meilensteine:

- Klare Vision unserer Nutzer*innen durch ausführliche Stakeholder Map und Persona Erstellung
- Daraus resultierende klare Definition von Features für das Product Backlog inklusive ausführlicher User Stories
- Ausführliche Auseinandersetzung der Developer mit der Frage zur Capacity und entsprechend gute Sprint Planung
- Abschluss des ersten Sprints mit vollständigem Buchungstool



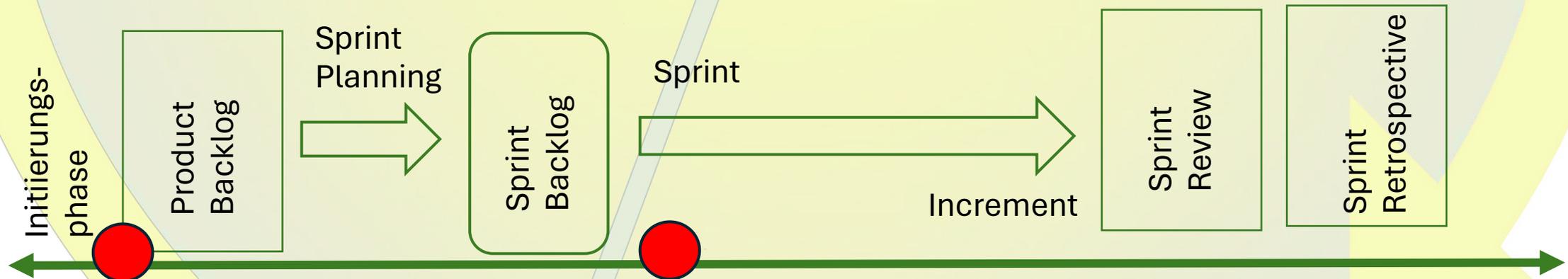
Misserfolge im agilen Management

Fehlende Erfahrung im Team:

- Wenn Teammitglieder nicht mit agilen Methoden vertraut sind, kommt es auch zu Schwierigkeiten bei der Umsetzung. Die Vorgehensweise war oft unklar.
- Fehlende Erfahrung im Umgang mit Projektmanagement Tools

Unklare Anforderungen:

- Wenn Anforderungen nicht klar definiert sind oder sich im Laufe des Projekts ändern, kann dies zu Missverständnissen und dadurch zu Problemen im Projekt führen.
- Arbeitsschritte nehmen die falsche Richtung ein, die im Laufe des Teamgesprächs (Daily Scrum) wieder gelenkt werden müssen.



Hindernisse

Elena
Frickmann

Verantwortlich



Keine verantwortliche Person

Fälligkeitsdatum



Kein Fälligkeitsdatum

Projekte

■ Verbund Leben Sprint Review ▾ ×

Zu Projekten hinzufügen

Abhängigkeiten

Abhängigkeiten hinzufügen

Felder

⌵ Status

—

Beschreibung

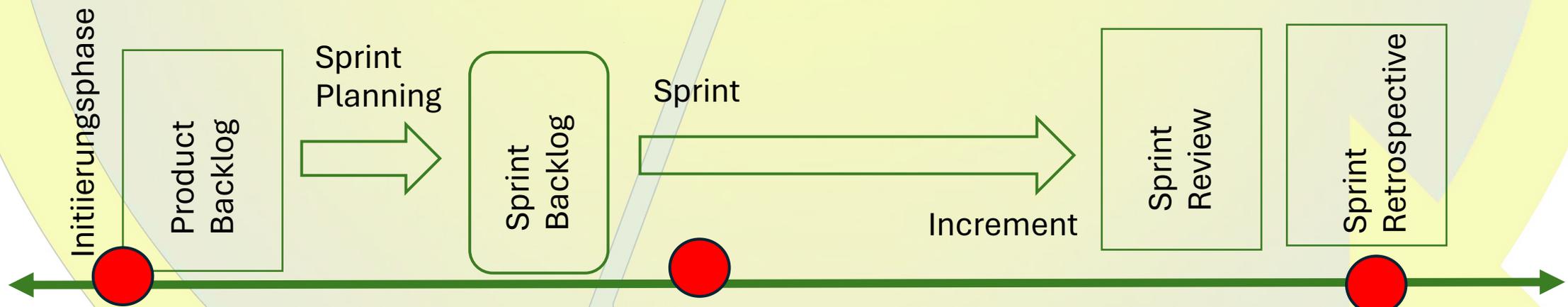
Wie wird ein Schadensfall geregelt? Insbesondere bei Auto, bei Rollern eher nicht
Feedbackfunktion: in der App die Möglichkeit bei der Abgabe eine Mitteilung zu machen
für einen Defekt, Schaden, wer haftet?

Folge: Impediments: PO/SM ist verantwortlich für die
Klärung mit Rechtsabteilung.

Gefahren im agilen Management

Überlastung der Teammitglieder:

- Agile Methoden erfordern eine hohe Beteiligung und Engagement der Teammitglieder, was zu Überlastung führen kann.
- ⇒ **Bestimmte Nischen-Kompetenzen (wie beispielsweise Designexpertise) führen dazu, dass Einzelpersonen mehr Arbeit übernehmen und eine Disbalance im Team stattfinden kann. Crossfunctional Teams sind daher wichtig.**

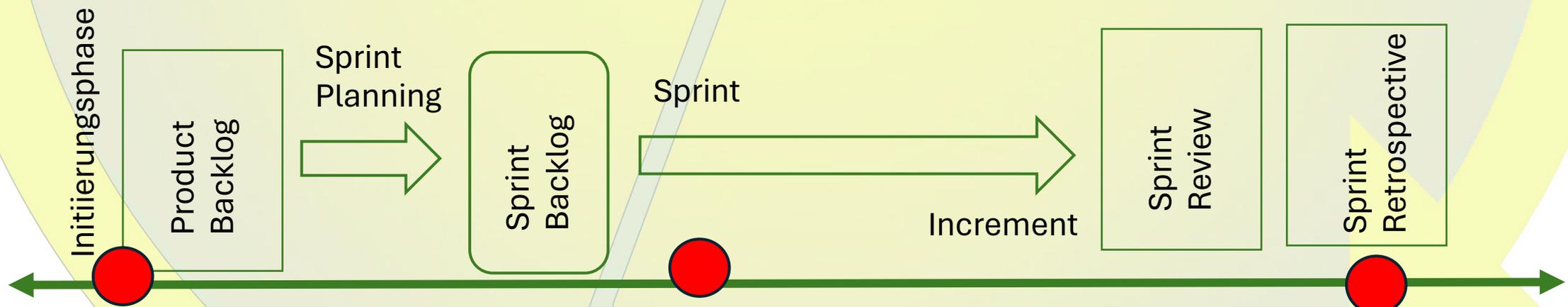


Gefahren im agilen Management

Fehlende Dokumentation:

- Aufgrund des Fokus auf funktionierende Software kann es passieren, dass wichtige Dokumentation vernachlässigt wird.

⇒ **PO hat uns zu Beginn Github vorgestellt, sodass alle Developer genau wissen, wie und wo eine Dokumentation erstellt werden muss. Der Punkt Dokumentation ist zudem Teil unserer DoD, womit stets sichergestellt wird, dass ein Increment nicht fertig ist, bevor es über eine Dokumentation verfügt.**



Definition of Done VerbundLeben



1. **Code Standards**

- Der Code ist nach den definierten Coding-Guidelines geschrieben.
- Code ist dokumentiert und kommentiert, wo nötig.
- Der Code ist sauber (Lesbarkeit/Einfachheit/Kommentiert/Konform) und refaktoriert (Verbesserte Struktur/Keine Redundanzen/Optimiert).

2. **Tests**

- Alle neuen Funktionen haben Unit-Tests (automatische Tests), die bestanden werden.
- Integrationstests sind durchgeführt und bestanden.
- Funktionale Tests sind abgeschlossen und bestanden.
- Keine kritischen Bugs in der neu entwickelten Funktionalität.

3. **Code Review**

- Der Code wurde von mindestens einem anderen Teammitglied überprüft und freigegeben.
- Alle Kommentare aus dem Code Review sind adressiert.

4. **Dokumentation**

- Benutzer- und Entwicklertools sind aktualisiert.
- Release-Notizen sind erstellt und kommuniziert.

5. **Build und Deployment**

- Der Build ist erfolgreich und fehlerfrei.
- Die neue Funktionalität ist auf der Testumgebung bereitgestellt.

ef Kommentar hinzufügen

Beteiligte rc pm +

Aufgabe beitreten

Definition of Done VerbundLeben



6. **Akzeptanzkriterien**

- Alle Akzeptanzkriterien der User Stories sind erfüllt.
- Die Funktionalität ist vom Product Owner abgenommen.

7. **UI/UX Standards**

- Das Design entspricht den definierten UI/UX-Richtlinien.
- Alle neuen UI-Elemente sind auf verschiedenen Geräten und Browsern getestet.

8. **Performance**

- Die Leistung der Anwendung ist überprüft und entspricht den Performance-Anforderungen.
- Keine signifikanten Einbußen in der Reaktionsgeschwindigkeit der Anwendung.

9. **Sicherheit**

- Sicherheitsprüfungen sind durchgeführt und bestanden.
- Alle relevanten Sicherheitsrichtlinien sind umgesetzt.

10. **Usability Testing**

- Benutzertests sind durchgeführt und Feedback wurde gesammelt und integriert.

11. **Release Readiness**

- Die Funktionalität ist produktionsreif und könnte sofort in die Live-Umgebung überführt werden.
- Alle benötigten Ressourcen und Zugriffsrechte sind eingerichtet.

ef Kommentar hinzufügen

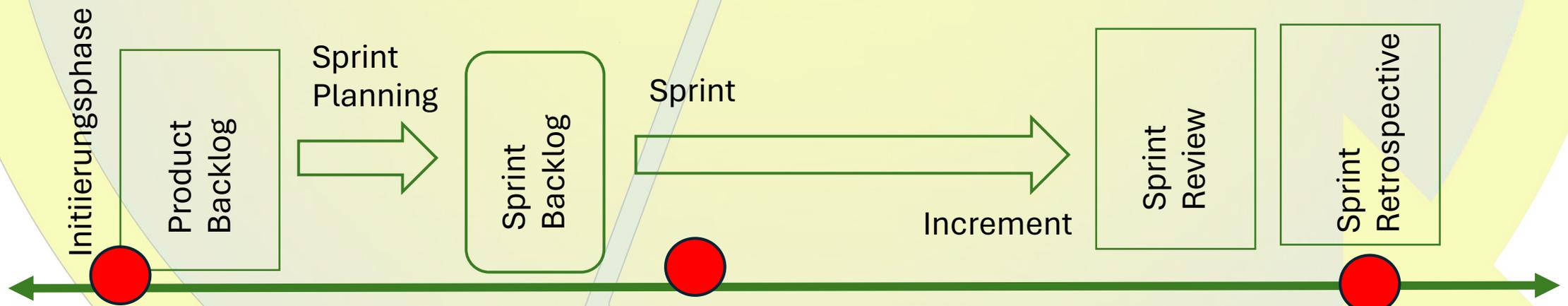
Beteiligte rc pm +

Au

Gefahren im agilen Management

Konflikte innerhalb des Teams:

- Die Selbstorganisation und Eigenverantwortung der Teams können zu Konflikten führen, wenn nicht alle Teammitglieder an einem Strang ziehen.
- ⇒ **Wir haben festgestellt, dass unklare Ziele und Visionen dazu führen, dass Teammitglieder in unterschiedliche Richtungen arbeiten, sodass wir viel Zeit damit verbracht haben, diese Fragen genau zu klären, um uns in eine gemeinsame Richtung zu bewegen.**

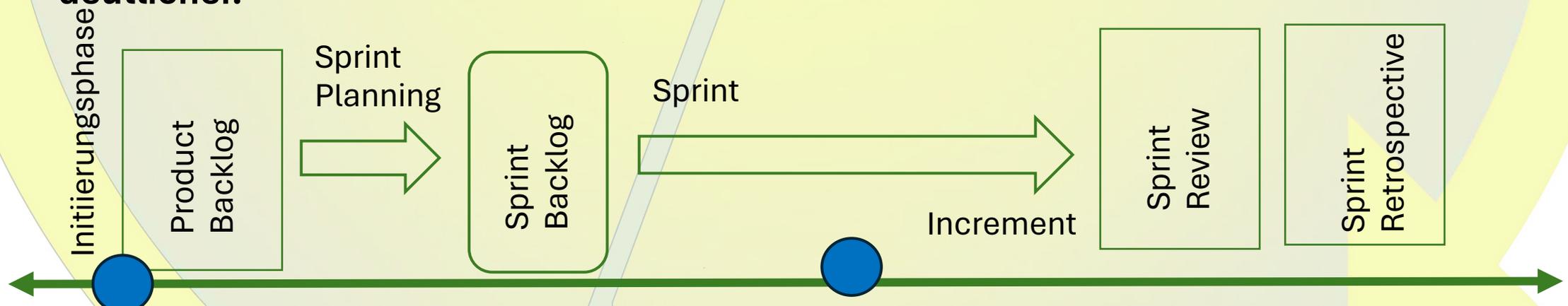


Lernkurven im agilen Management

Lernkurven im agilen Management beziehen sich auf den Prozess, in dem Teams neue Arbeitsweisen und Methoden erlernen, um effektiver zu arbeiten. Dies kann anfangs zu Herausforderungen und Unsicherheiten führen, aber mit der Zeit können Teams ihre Fähigkeiten verbessern, effizienter zusammenarbeiten und bessere Ergebnisse erzielen. Es ist wichtig, die Lernkurven im agilen Management zu berücksichtigen und kontinuierlich zu reflektieren, um den Erfolg des Projekts langfristig zu sichern.

Anfangsphase: In dieser Phase müssen sich die Teammitglieder mit den agilen Prinzipien vertraut machen und lernen, wie sie effektiv zusammenarbeiten können.

⇒ **Die Wichtigkeit des Scrum Masters wurde im gesamten Verlauf des Projekts immer deutlicher.**



Lernkurven im agilen Management

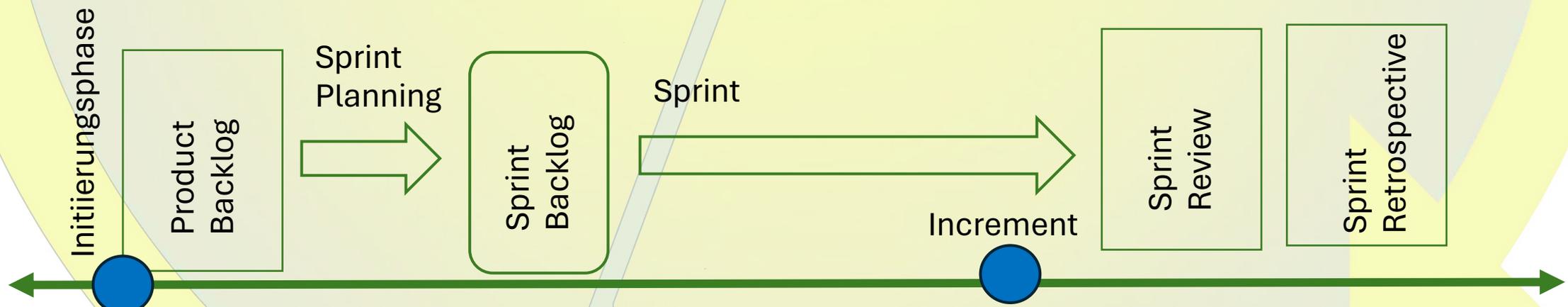
Umsetzungsphase: Während des Projekts bleiben die Teammitglieder kontinuierlich transparent.

⇒ Klare Definition und Refinement des Product Backlogs durch den PO ebenso wichtig.

Mit der Zeit verbessern sich alle Mitglieder des Scrum Teams. Anfänglich kann der PO Schwierigkeiten haben, die Anforderungen der Stakeholder zu verstehen u. effektiv zu priorisieren. Mit der Zeit und durch Erfahrung kann der PO seine Fähigkeiten verbessern.

Wichtig: kontinuierliches Lernen und sich an neue Herausforderungen anpassen!

Der PO muss klar mit den Stakeholdern und seinem Team kommunizieren und ist sich seiner Servant Leadership-Rolle bewusst.

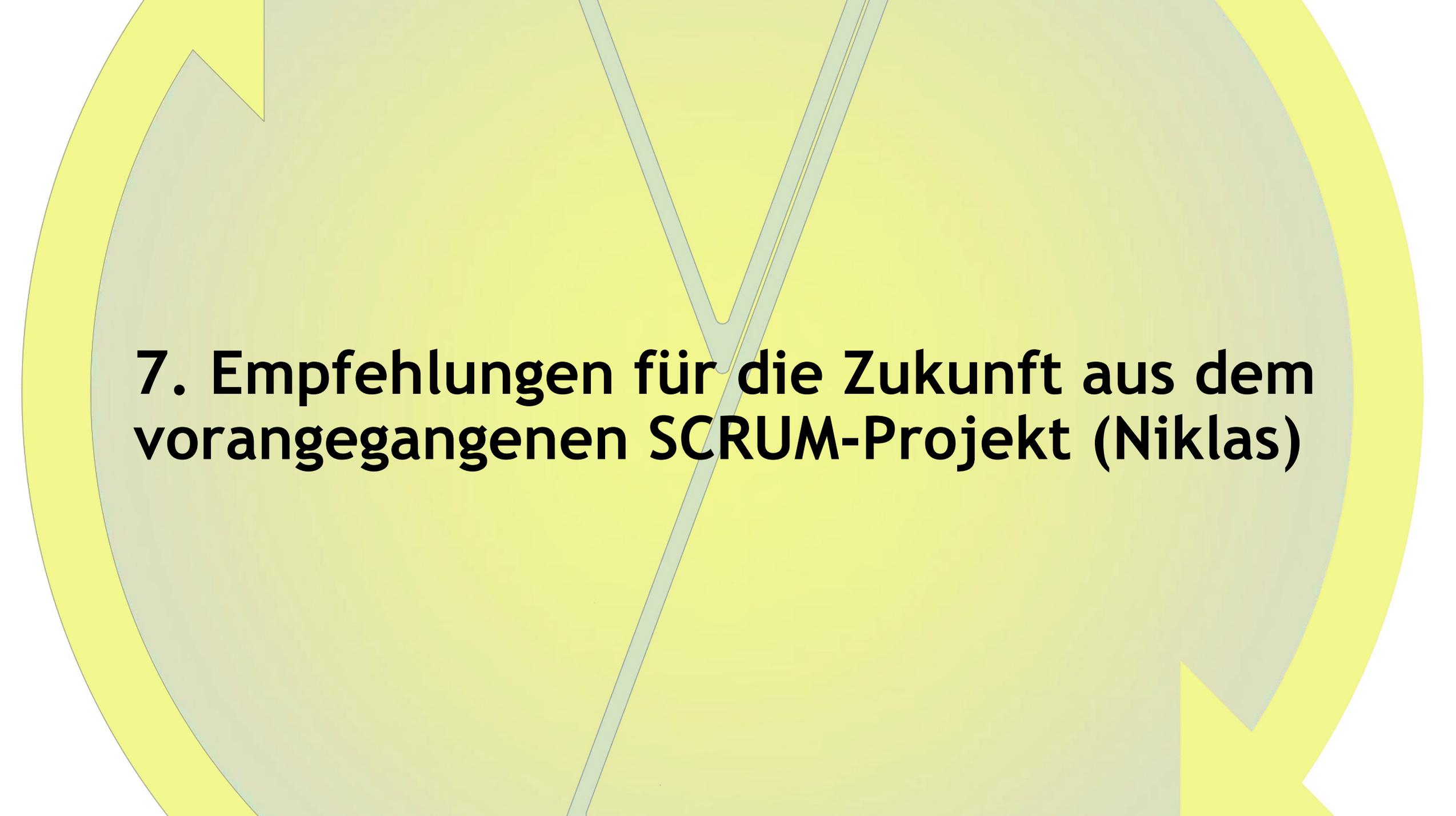


Summary: Herausforderungen

- Unerfahrenheit im Umgang und der Anwendung mit dem SCRUM Framework und Projektmanagement Tools
- Timeboxen einhalten, gleichberechtigte Kommunikation
- Unklare Visionen, Ziele, Definitionen (Offene Fragen)
- Daraus resultierend zu hohem Anspruch ("Zu viel wollen")

Summary: Lösungsansätze

- Scrum Master involvieren bei Fragen zum Framework
- Selbstregulierung durch Kommunikation
- Regeln etablieren für Kommunikation Mehr und gezieltere Fragen stellen, um klarere Antworten zu bekommen (Vision, Ziele, DoD, etc.) ⇒ Sprints nicht überlasten, Sprint Goal klar definieren
- Gleichberechtigung, flache Hierarchien und Kommunikation auf Augenhöhe

The background features a large, light green 'V' shape centered on a pale yellow background. A thick, bright yellow circular arrow surrounds the 'V', pointing clockwise. The text is centered horizontally and vertically within the 'V' shape.

7. Empfehlungen für die Zukunft aus dem vorangegangenen SCRUM-Projekt (Niklas)

Einsatz agiler Methoden in zukünftigen Projekten

- **Kontinuierliche Verbesserung**
 - Regelmäßige Retrospectives
- **Flexibilität und Anpassungsfähigkeit**
 - Daily Scrum
- **Fokus auf den Kunden**
 - Einbeziehung der Stakeholder in den Entwicklungsprozess



Schnellere Umsetzung von künftigen Projekten

- **Sprints & Timeboxing**
 - Kürzere Sprints für schnellere Ergebnisse
 - Striktes Timeboxing zur Beschleunigung
- **Das MVP - Minimum Viable Product**
 - Fokus auf die Entwicklung eines MVP's, um schnelles Feedback zu erhalten und Werte zu liefern
- **Automatisierung**
 - Zeitersparnis durch automatisierte Prozesse
 - Beispiel: Testing Prozesse (Code)

Effizientes Stakeholdermanagement



- **Transparenz**
 - Regelmäßige Sprint Reviews
- **Einbindung**
 - Erwartungen und Bedürfnisse besser verstehen
- **Erwartungsmanagement**
 - Klare Kommunikation der Projektziele



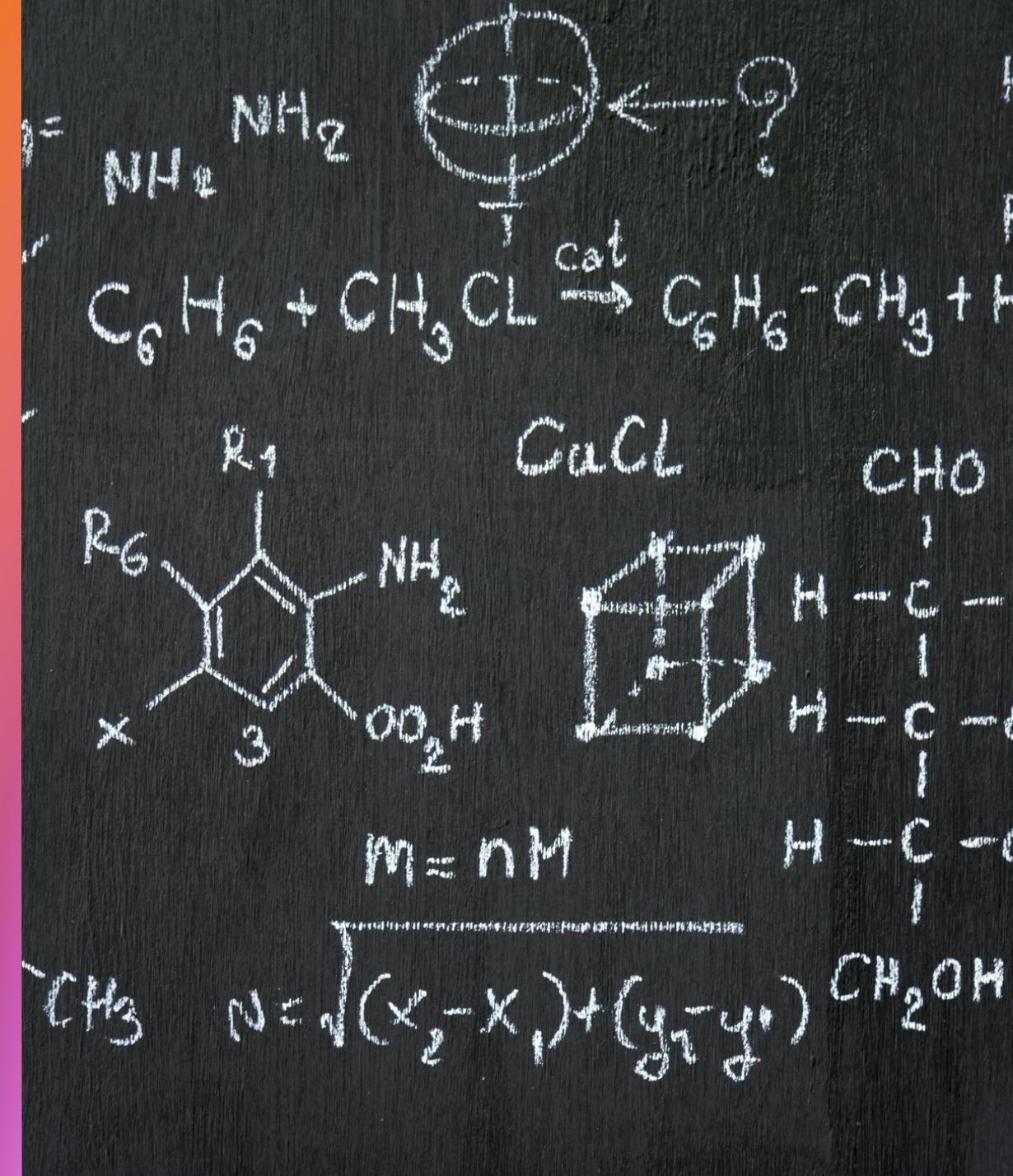
Schnelle Reaktion auf Marktveränderungen

- **Marktbeobachtung**
 - Analyse von Veränderungen
- **Anpassungsfähigkeit**
 - Veränderte Prioritäten durch neue Anforderungen
- **Innovation**
 - Kultur der Experimentierfreude schaffen und fördern

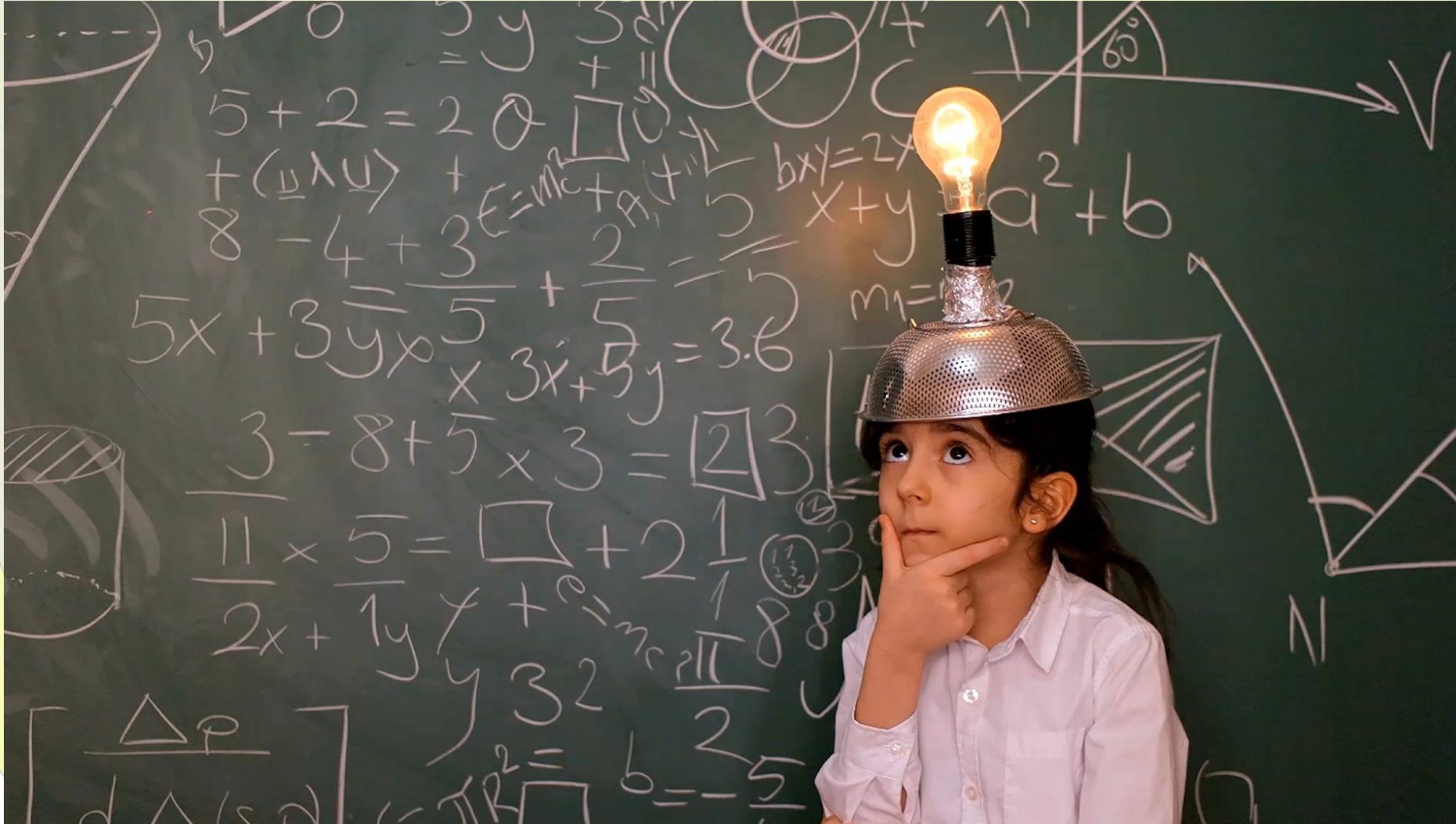
Skalierung Agiler Methoden

- Bei künftig noch größeren Projekten ist es eventuell erforderlich, dass wir mit mehreren Teams an einem gemeinsamen Projekt arbeiten. Hierfür benötigen wir folgendes:

- Skalierungs Frameworks
- Cross-Functional-Teams
- Koordination & Kommunikation
 - SCRUM OF SCRUMS



8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"



8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"

(Alex Uber, Karsten Urban)

Flexibilität

Zusammenarbeit

Kundenbedürfnisse

Commitment

Transparenz

Inspection

Adaptation

Focus

Mut

Iteration

Respect

Increment

Offenheit

Artefakte



Product Backlog

Devinition of Done

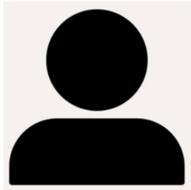
Ivents

Daily Scrum

8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"

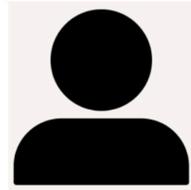
Johanna
Elena
Renato
Marco
Ecki
Alex A.
Alex U.

Patric

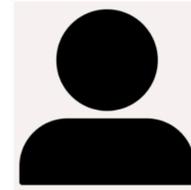


1 x Product Owner

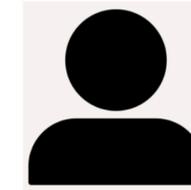
Niklas/ Karsten



1 x SCRUM Master

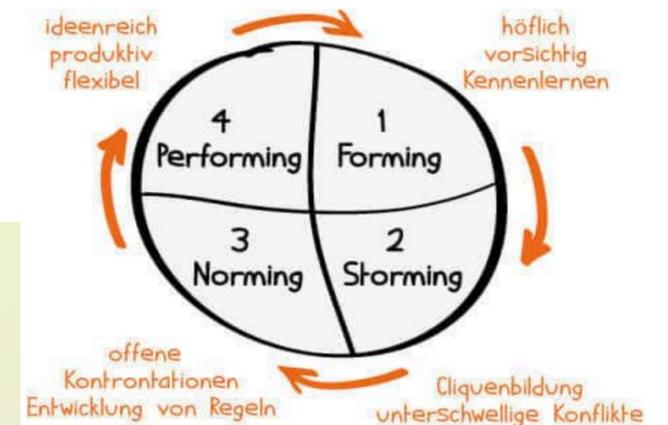


3-8 Entwickler



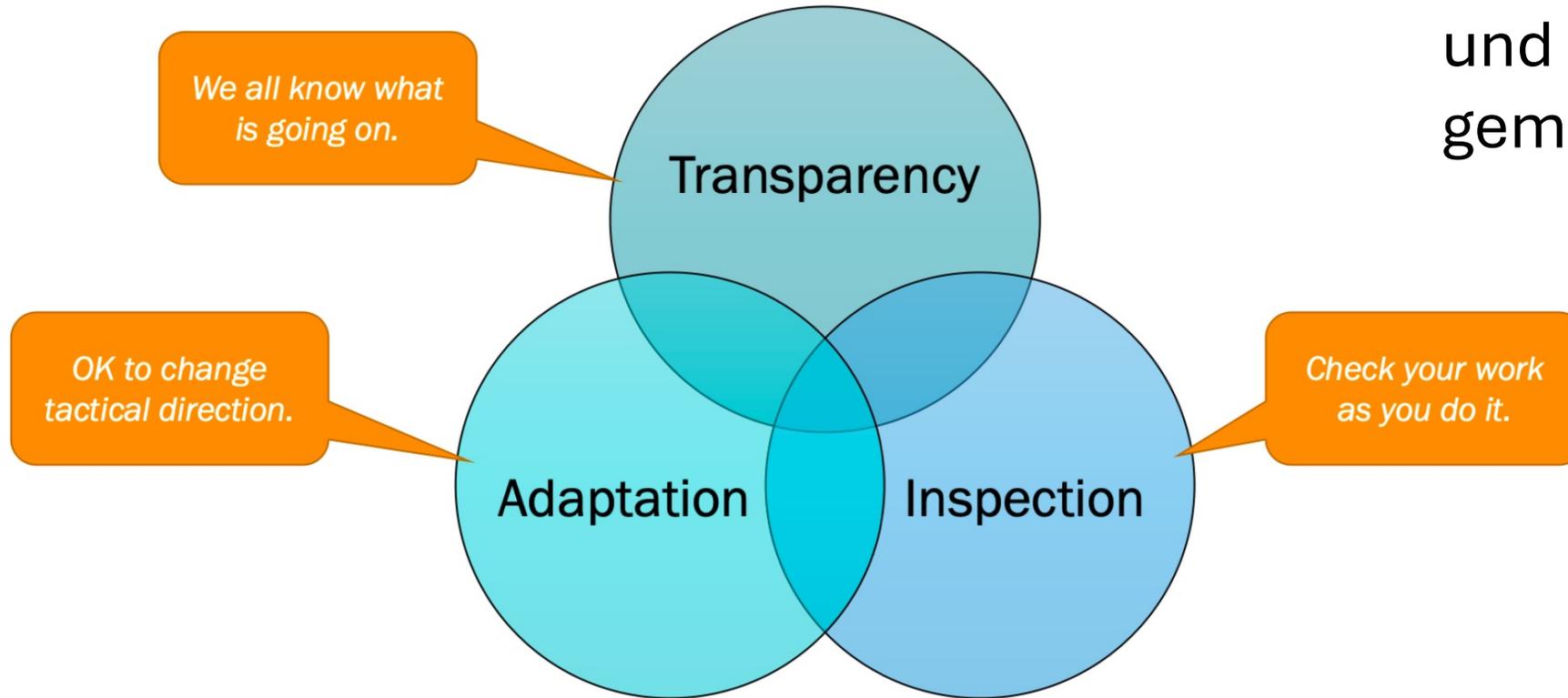
Stakeholder

SCRUM Team



8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"

Wir haben so gearbeitet
und es hat Spaß
gemacht!!!

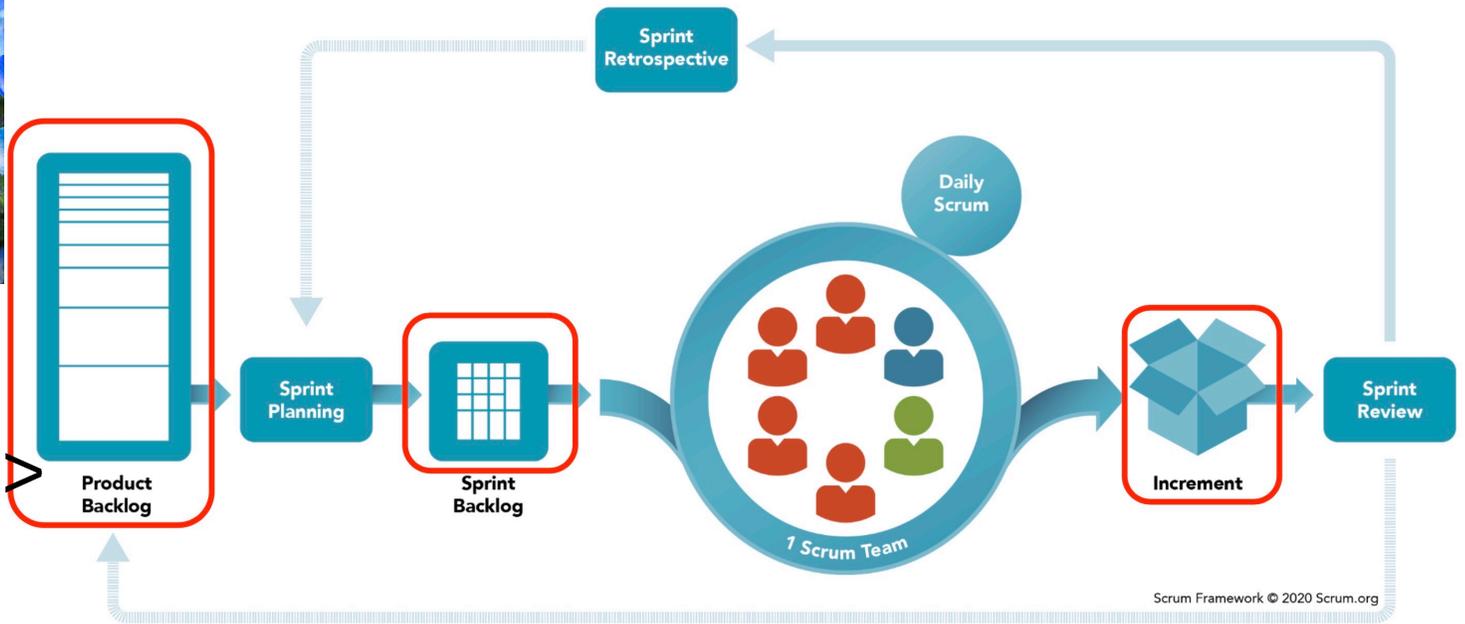


8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"

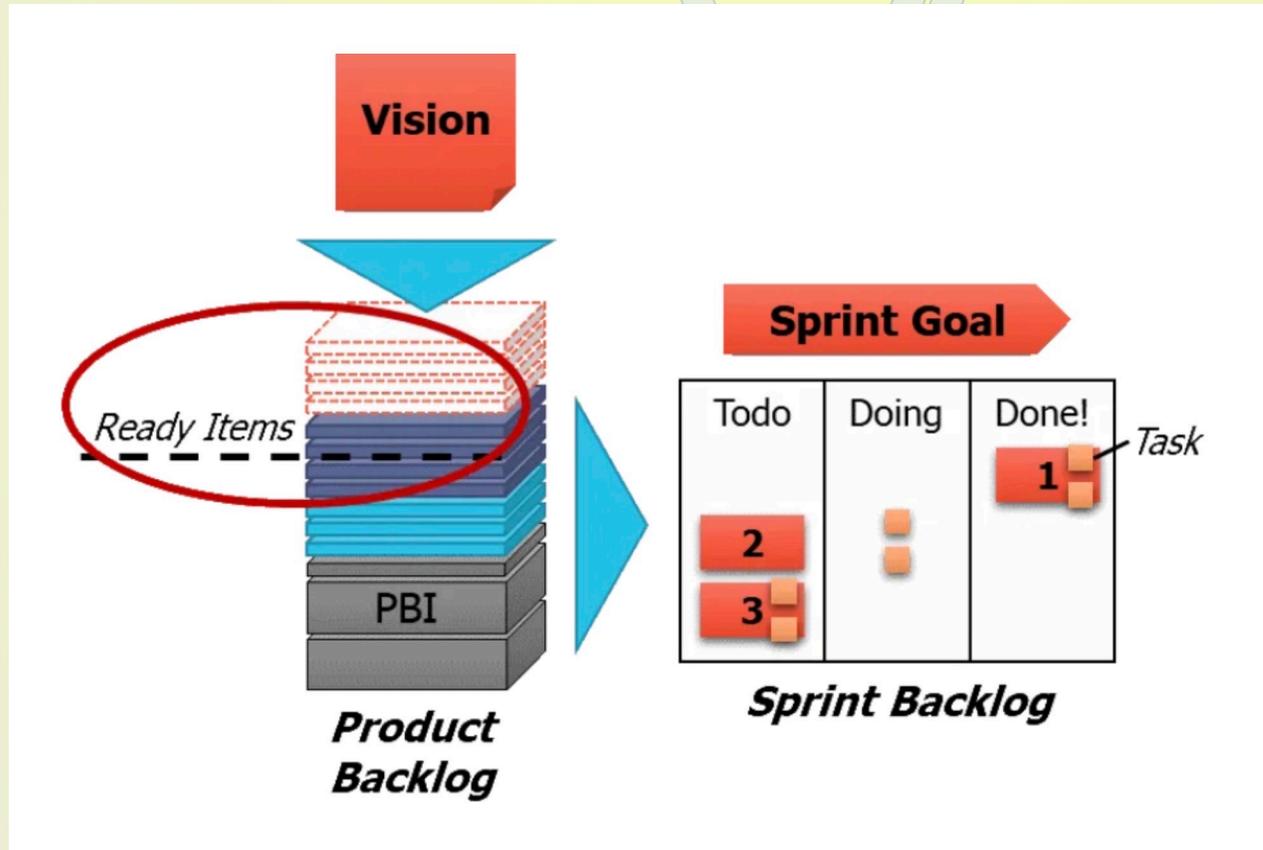


INITIALISIERUNG >>>>

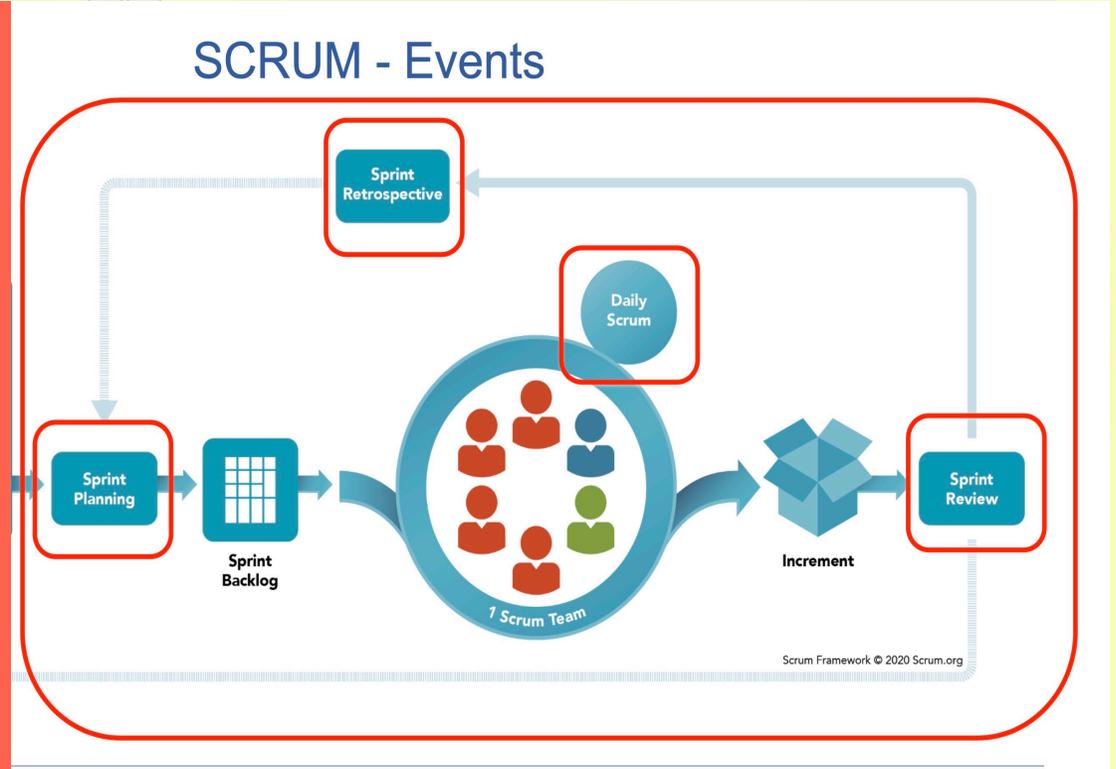
SCRUM - Artefakte



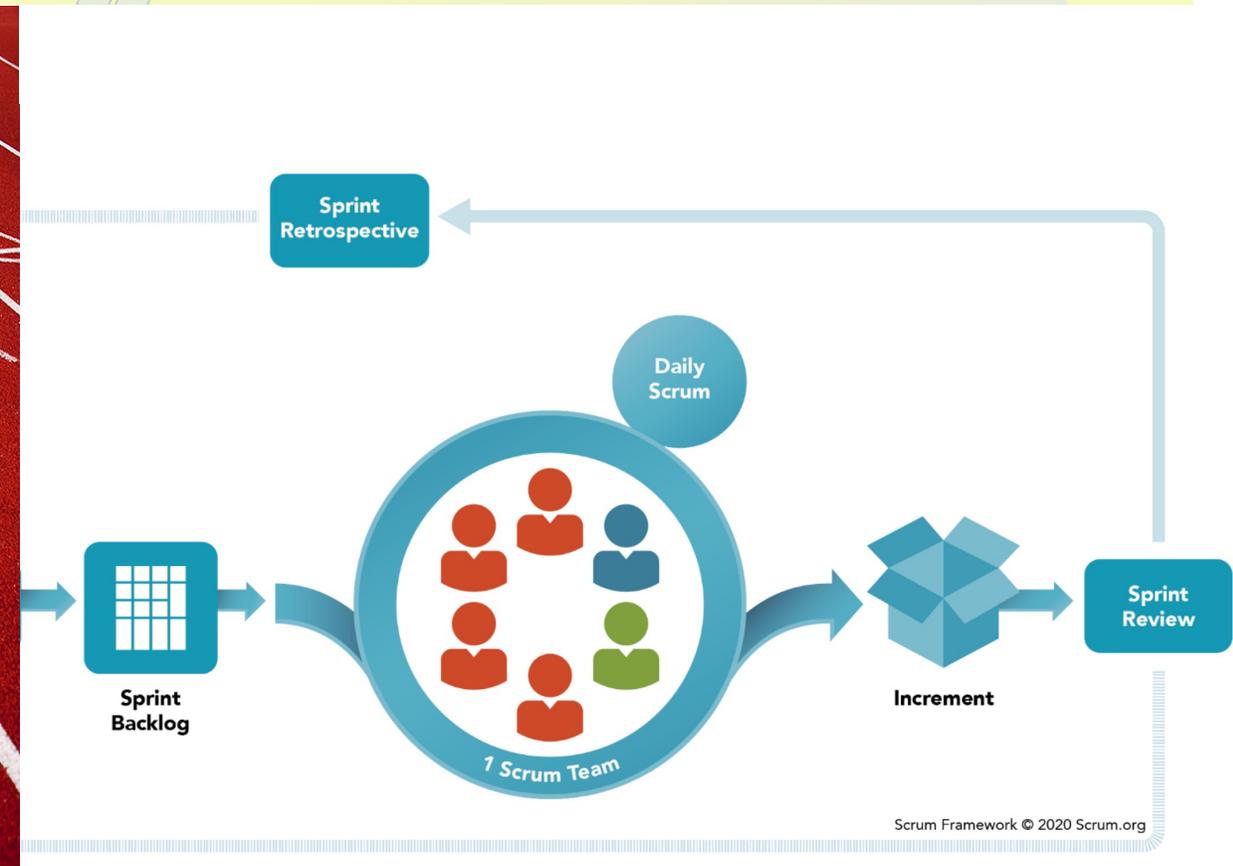
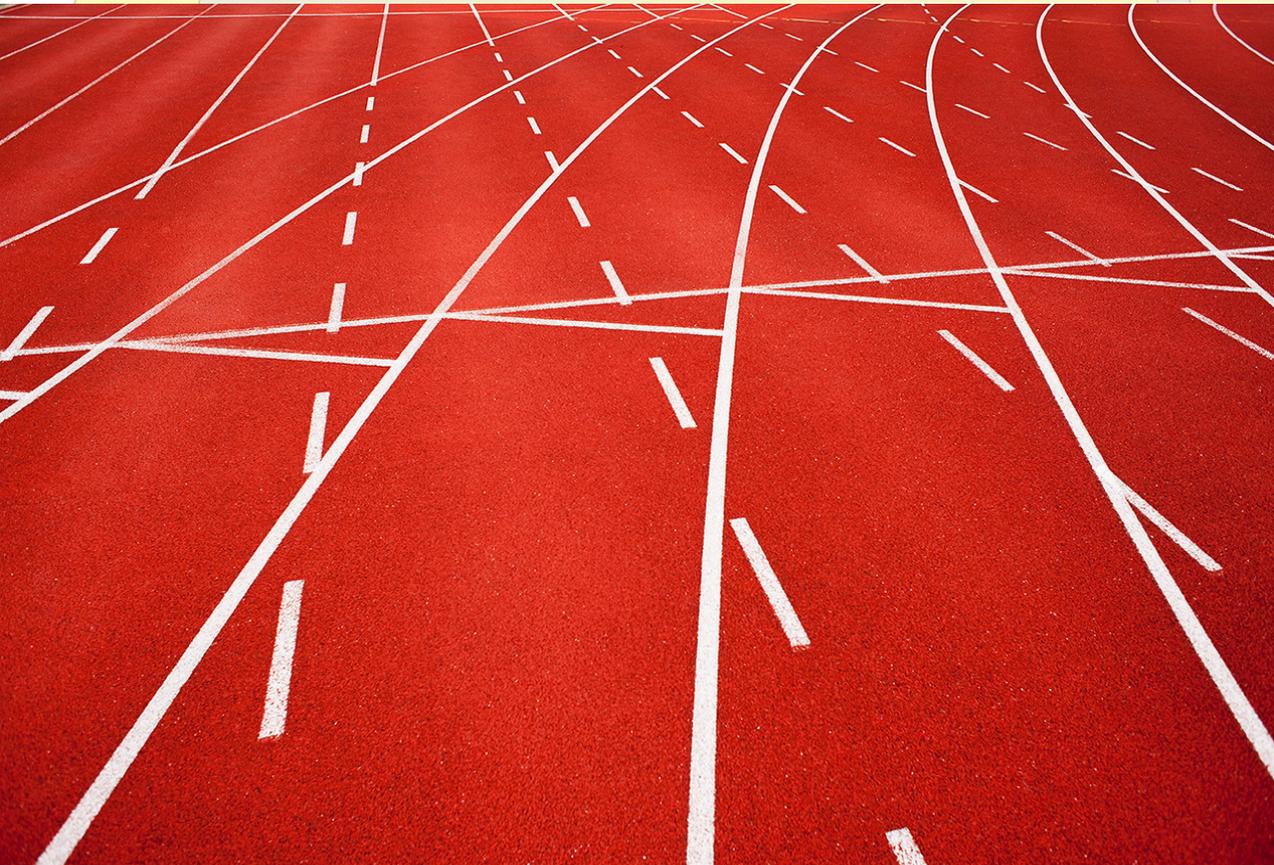
8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"



8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"



8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"



8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"

Das Sprint Review mit allem Drum und dran.
PO, SM, DV und kritische Stakeholder!!!!



8. Zusammenfassung und Ausblick: "Auf zu neuen Ufern"



Zur Verbesserung der
Arbeitsweise im Team

Sprint Retrospektive



Team Fazit zu SCRUM

Interessante
Erfahrung: Scrum
ist ***immutable &
agile***. Johann
a

Alles Easy!
Dank Scrum
Niklas K.

Hervorragendes
Werkzeug
-
SCRUM braucht
Unterstützung!

Alexander
Ache

Dank Scrum muss
ich endlich nicht
mehr in der Grube
stehen!
Student Herbert
28 Jahre

Endlich kann
ich damit etwas
anfangen.
Renato C. Bühl

So wollte ich
schon immer
arbeiten"
K. Urban

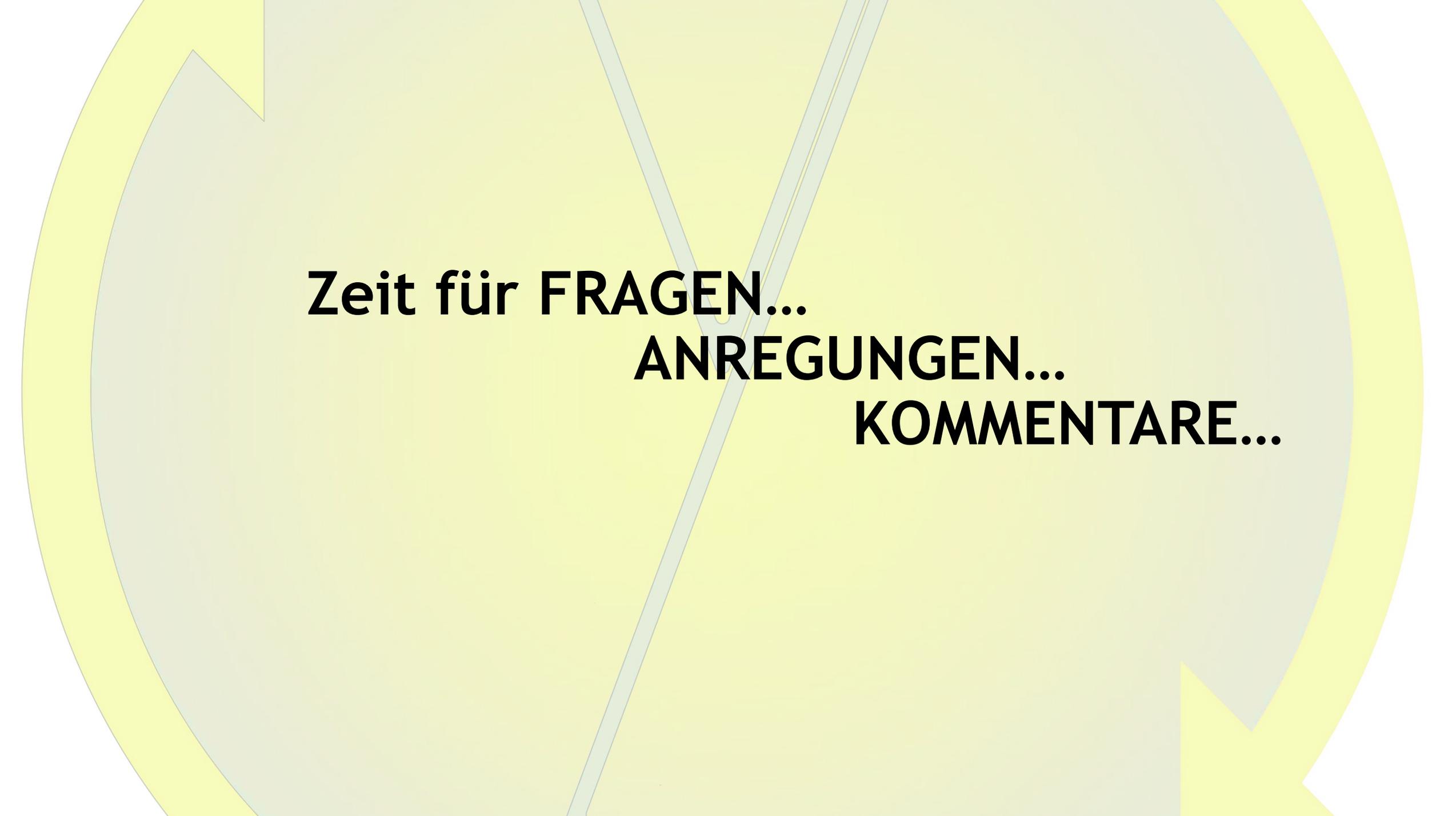
SCRUM hat
meinen
Horizont
erweitert...
P. Maschke

Dank SCRUM
mehr Zeit
füreinander...
Stakeholder
Familie Müller

Es
war eine neue Erfah
rung
A. Uber

"SCRUM hat
mein Leben
verändert."

„Endlich
werden wir
Rentner
verstanden“
Stakeholder
Erwin R.



Zeit für FRAGEN...

ANREGUNGEN...

KOMMENTARE...