Tools4AgileTeams

17. und 18. September 2015

www.tools4agileteams.com

ZUSAMMENARBEIT

Die Tools4AgileTeams versteht sich als Konferenz zum Austausch über den Sinn und Unsinn des Einsatzes von digitalen und analogen Tools in agilen Sofware-Entwicklungsteams sowie ihre optimale Nutzung. Sie findet nunmehr zum vierten Mal statt und ist damit schon eine schöne, kleine Erfolgsgeschichte, auf die wir ein bisschen stolz sind. Den inhaltlichen Schwerpunkt der diesjährigen Ausgabe bildet der Themenkomplex Zusammenarbeit – im Team, mit dem Management und anderen Teams, mit Kunden.

Auch in diesem Jahr erstreckt sich die Tools4AgileTeams über zwei Tage. Der erste Konferenztag (17.9.) ist für ein Open Space in Räumlichkeiten der CSC Akademie Wiesbaden reserviert. Im Anschluss findet ab 18:30 Uhr im Office von //SEIBERT/MEDIA die Agile Games Night mit Abendessen, Kaltgetränken und anregenden Teamspielen statt. Der 18. September ist ganztägig für mehr als 30 Vorträge, Mini-Workshops und interaktive Sessions vorgesehen, ebenfalls in der CSC Akademie.

Unser Ziel: Konkrete, anwendbare Learnings für Ihr Team und Ihr Unternehmen! Wenn wir auch dieses Mal Rückmeldungen wie die folgende aus dem letzten Jahr erhalten, haben wir vieles richtig gemacht:

> **Interessante Sessions, engagierte Leute, gute Location, toller Spirit. Alles gut. Kudos für die #t4at!**

Wir haben eine Menge vor.
Auf zwei Tage, die uns allen viel bringen und die Spaß machen!

OPEN SPACE

CSC AKADEMIE **Abraham-Lincoln-Park 1, Wiesbaden**

Wir starten um **13 Uhr** mit einer Einführung in die Open-Space-Technik und werden dann die Themen gemeinsam sammeln und den Zeitplan erstellen. Hier können ganz individuelle Fragestellungen eingereicht und mit den anderen Teilnehmern besprochen werden.

Open Spaces stehen für Interaktivität, Kommunikation und Austausch. Ein gemeinsames Grundthema (quasi als Rahmen), die Räume und bestimmte Zeit-Slots sind vorgegeben. Dann wird der Ball auch schon an die Teilnehmer abgegeben. Hier können wir individuelle Fragestellungen thematisieren, Erfahrungen wirklich austauschen und auch Antworten erhalten.

Tools4AgileTeams 17. September 2015

AGILE GAMES NIGHT

//SEIBERT/MEDIA OFFICE **Kirchgasse 6 (LuisenForum), Wiesbaden**

Im Anschluss an das Open Space wird es im Office von //SEIBERT/MEDIA ab **18:30 Uhr** eine Abendveranstaltung mit kühlem Bier, leckerem Essen, anregenden Spielen und gemütlichem Netzwerken geben.

Essen & Getränke sponsored by Atlassian

GEPLANTES PROGRAMM:

Es erwarten euch Spiele (Collaboration Games, das Abenteuerspiel Escape, Lean Procrastination Game), interaktive Workshops (Kreative „Hands-on"-Planungstechniken, Team-Chartering mit LEGO, Agile Teamkultur) und sogar ein Videoprototyping-Workshop für Product Owner – das Programm unserer Agile Games Night mit vier parallelen Slots für Spiele hat es in sich! Wir freuen uns auf einen aktivierenden, anregenden Abend!

RAUM B2 Zusammenarbeit im Team

08:00 Eintreffen, Anmeldung und Frühstück
09:00 Begrüßung und Eröffnung der Konferenz
09:30 Keynote: Lars Vollmer – „Mythos Tools – Warum Zusammenarbeit heute keine besseren Methoden braucht“
10:15 Selbst sind die Mitarbeiter – Erfolgsgeschichten von Selbstorganisation
11:30 „Wie agil sind wir eigentlich?“ – Agiles Self-Assessment im Team
12:00 The physical factor in agile – Synchronising the physical and digital worlds
12:30 Mittagspause
13:30 XXL-Agile-Skalierung – Backlog-Management bei weltweit verteilter Entwicklung
14:45 I am the Proxy!
16:00 Das verteilte Präsenzteam – ein Widerspruch?
16:30 *Dieser Vortrag wird noch bekanntgegeben.* *
17:00 Teamdynamik revisited – Jenseits von Tuckman
18:00 Abschlussrunde

RAUM B3 Zusammenarbeit mit Kunden

10:15 Kunde & Entwickler – Freund oder Feind?
11:30 dodoo.me-App: Vision. Produkt im Playstore. Dazwischen vier Wochen. Geht.
12:00 „Hör’ mir zu!“ – Was der Kunde Ihnen wirklich sagen will mit Customer Development
12:30 Mittagspause
13:30 Specification by Example
14:45 Impact Maps und Story Maps: Liefern, was wirklich zählt
16:00 Die Product-Owner-Toolbox

Tools4AgileTeams 18. September 2015

16:30 Collaborative Design – Agile Kundeninteraktion im Produktdesign
17:00 Datenmodelle als Brücke zwischen Entwicklern und Kunden

RAUM C2 Zusammenarbeit mit anderen Teams und dem Management

10:15 Klarer Blick – gute Zusammenarbeit. Eine Werkschau.
11:30 Management und Agilität – Situationen aus der schönen neuen Managementwelt
12:00 Praxisbeispiel: Führungskräfteentwicklung bei einem Softwarehersteller
12:30 Mittagspause
13:30 Selbstorganisierende Teams mit Soziokratie 3.0
14:45 Volklaboration – Ist öffentliches Issue-Tracking das Richtige für Sie?
16:00 Pecha-Kucha-Session
17:00 Wie Visualisierungen uns die Augen öffnen! – Wie wir Einsichten generieren, die mutiges Handeln fördern

RAUM C3 Workshops

10:15 Basic Coaching Skills for Teams and their Partners
11:30 Das FlexTouch-Duell zwischen zwei agilen Teams (Findet im Foyer statt)
12:00 *Dieser Vortrag wird noch bekanntgegeben.* *
12:30 Mittagspause
13:30 Teamdiagnose – Mit Retrospektiven zum Performing
14:45 Höchstleistung durch eine gelebte Feedbackkultur
16:00 Distributed and on-site collaborative agile estimating with paper cards and Agile Games Poker for JIRA
16:30 *Dieser Vortrag wird noch bekanntgegeben.* *
17:00 Team Identity Workshop

* *Vortrag und Speaker werden kurzfristig via Twitter und Aushang bekanntgegeben.*

RAUM B2 Zusammenarbeit im Team

09:00 Paul Herwarth von Bittenfeld, //SEIBERT/MEDIA

BEGRÜSSUNG UND ERÖFFNUNG DER KONFERENZ

09:30 Lars Vollmer

KEYNOTE

„MYTHOS TOOLS – WARUM ZUSAMMENARBEIT HEUTE KEINE BESSEREN METHODEN BRAUCHT“

Die angemessene Organisation von Zusammenarbeit ist die zentrale Kompetenz von Organisationen. Und genau diese Fähigkeit waren wir im Begriff, dauerhaft zu verlieren, als wir uns dem süßen Gift mechanistischen Denkens und Handelns hingaben. Heute wird Arbeit wieder zum Leben erweckt, aber die mechanistischen Fallstricke lauern noch überall. Rezepte sind nicht die Lösung, sie sind das Problem. Und Tools?

10:15 Benjamin Seidler

SELBST SIND DIE MITARBEITER – ERFOLGSGESCHICHTEN VON SELBSTORGANISATION

Selbstbestimmung auf einem Atom-U-Boot? Unternehmensstrukturen ohne Manager? Mitarbeiter, die sich ihre Projekte selbst suchen? Klingt nach eher wirren Strukturen? Im Gegenteil! Das fragliche U-Boot ist eines der erfolgreichsten der U.S. Navy, Semco wurde in Brasilien zum Wunscharbeitgeber, und Valve entwickelt sehr erfolgreich Produkte. Solche Erfolgsgeschichten zeigen uns den gelungenen Einsatz von Selbstorganisation, warum es funktioniert und was wir daraus lernen können.

ToolsAgileTeams 18. September 2015

RAUM B2 Zusammenarbeit im Team

11:30 Oliver Zilken, REWE digital GmbH

„WIE AGIL SIND WIR EIGENTLICH?“ – AGILES SELF-ASSESSMENT IM TEAM

Das Thema „Agilität“ ist mittlerweile weit bekannt, und jeder, der schon mal in einem Scrum- oder Kanban-Team gearbeitet hat, hat ein eigenes subjektives Verständnis davon, was „Agilität“ für ihn bedeutet. Was passiert jedoch, wenn man einmal im Team versucht, ein einheitliches Verständnis und eine Selbstbewertung der eigenen „Agilität“ zu finden? Der Vortrag gibt Beispiele für eine sinnvolle Diskussion und stetige Verbesserung.

12:00 Wojciech Seliga, Spartez

THE PHYSICAL FACTOR IN AGILE – SYNCHRONISING THE PHYSICAL AND DIGITAL WORLDS

This is the first public presentation of the new technology Spartez has developed and released to support effective use of paper cards by agile teams. It promotes hands-on collaboration without the expense of time-consuming manual synchronisation of your digital and physical boards. Now you can have your cake and eat it. With the help of Atlassian JIRA and the Agile Cards plugin.

13:30 Boris Kneisel, SAP AG &
Roberto Dominguez, Comalatech

XXL-AGILE-SKALIERUNG – BACKLOG-MANAGEMENT BEI WELTWEIT VERTEILTER ENTWICKLUNG

Inhaltsangabe wird kurzfristig via Twitter und Aushang bekanntgegeben.

RAUM B2 Zusammenarbeit im Team

14:45 Stefan Höhn, AOE GmbH & Christof Braun, ManageAgile

I AM THE PROXY!

ScrumMaster, PO, Dev-Team: Rollen im Scrum-Guide. Da kommt man sich als Proxy schon ganz schön fehl am Platz vor! Quasi eine kollaborative Sinnkrise! Wo es doch so viele davon gibt, muss doch was dran sein, oder? Bin ich jetzt toll, doll oder ein Tool? Schlimm soll ja die Mischform PO-Proxy sein! Wusstet ihr, dass es auch noch andere Mischformen gibt? Begleitet uns einfach auf unserer Sinnkrisen-Reise.

16:00 Vincent Tietz, Saxonia Systems AG

DAS VERTEILTE PRÄSENZTEAM – EIN WIDERSPRUCH?

Warum sollten agile Teams nicht verteilt zusammenarbeiten? Was macht ein erfolgreiches Präsenzteam aus? Kann man dies auf verteilte Teams übertragen? Auf dem Weg zum verteilten Präsenzteam genügt es nicht, Technik und Tools dem Team hinzuwerfen, sondern es braucht Führung, Skills und Eigenverantwortung.

17:00 Michael Mahlberg, TCG The Consulting Guild GmbH

WORKSHOP

TEAMDYNAMIK REVISITED – JENSEITS VON TUCKMAN

Warum funktioniert kein Team permanent gleich gut? Was ist nötig, damit sich Teammitglieder finden? Wie kommt ein Team zum zuverlässigen „Performen“? Das Tuckman-Modell hat das Verständnis der Teamdynamik entscheidend geprägt, doch es gibt noch weitere Modelle, die man kennen sollte, um Performance zu erreichen.

ToolsAgileTeams 18. September 2015

RAUM B3 Zusammenarbeit mit Kunden

10:15 Björn Schotte, Mayflower GmbH

KUNDE & ENTWICKLER – FREUND ODER FEIND?

Es passiert es immer wieder, dass wir Entwickler und ITler mit Fragen nach Projektbudgets, Feature-Kosten und ähnlichem gelöchert werden. Sieht denn der Kunde nicht, wie wichtig dieses technische Feature ist? Der Vortrag lädt dazu ein, sich die Schuhe des Kunden (der Fachabteilung …) anzuziehen und wieder Freunde zu werden.

11:30 Andreas Apeldorn, Christian Jansohn, Sascha Nordquist, Christoph Spies

DODOO.ME-APP: VISION. PRODUKT IM PLAYSTORE. DAZWISCHEN VIER WOCHEN. GEHT.

Hier ein Startup und seine Idee für eine neue App. Dort ein agiles IT-Unternehmen. Bei beiden: Die Leidenschaft für agile Methoden, hypothesengetriebene Entwicklung und Lean Startup. Wir schildern, wie dies unsere Zusammenarbeit beflügelt hat und wie es eine Vision in vier Wochen zum lieferfähigen Produkt schaffen kann.

12:00 Daniel Bartel, klickreform

„HÖR’ MIR ZU!“ – WAS DER KUNDE IHNEN WIRKLICH SAGEN WILL MIT CUSTOMER DEVELOPMENT

Auf der Suche nach Innovationen und nachhaltigem Wachstum ist es insbesondere in der SaaS-Branche wichtig zu verstehen, was der Kunde wirklich will und braucht. „Friss oder stirb!“ funktioniert nicht mehr. Man muss Empathie aufbauen und verstehen, welche Lösung und später welche Features relevant sind. Zum Glück schafft Customer Development Abhilfe.

RAUM B3 Zusammenarbeit mit Kunden

13:30 Nicole Rauch

WORKSHOP

SPECIFICATION BY EXAMPLE

Specification by Example hilft, gleich im ersten Anlauf die richtige Software zu entwickeln und damit unzufriedenen Kunden und frustrierten Entwicklern vorzubeugen. Der Vortrag zeigt, wie diese Technik bei Anforderungsanalyse, Tests und Dokumentation sowie beim Design der Software zum Einsatz kommt.

14:45 Christian Hassa, TechTalk

IMPACT MAPS UND STORY MAPS: LIEFERN, WAS WIRKLICH ZÄHLT

Häufig verfehlen Softwarelösungen die Erwartungen der Kunden, weil dem Team nur zu entwickelnde Funktionen kommuniziert werden, nicht aber das eigentliche Problem und der zu erzielenden Nutzen. Impact Maps und Story Maps bieten eine einfache, schnelle Visualisierung der Problemstellung und möglicher Lösungsoptionen und unterstützen so die Zusammenarbeit zwischen Team und Kunde.

16:00 Gerrit Beine, adesso AG

DIE PRODUCT-OWNER-TOOLBOX

Als Product Owner hat man eine ganze Menge Werkzeuge, die in keinem der üblichen PO-Seminare vorgestellt werden. Dieser Vortrag geht auf eben jene Werkzeuge ein, die dem Product Owner das Leben erleichtern, ökonomische Entscheidungen ermöglichen und Brücken zwischen agilen Teams, Kunden, Investoren jenseits von User Stories bauen.

Tools4AgileTeams 18. September 2015

RAUM B3 Zusammenarbeit mit Kunden

16:30 Fabian Biegel, groom solutions

COLLABORATIVE DESIGN – AGILE KUNDEN-INTERAKTION IM PRODUKTDESIGN

Design-getriebene Unternehmen sind durchschnittlich doppelt so erfolgreich wie ihre Wettbewerber, und dennoch stellen viele Produkthersteller ihre Kunden nicht ins Zentrum ihrer Überlegungen. Mit Design Thinking und cleveren Softwarelösungen lassen sie von Anfang an ihre Kunden entscheiden, was wirklich wichtig ist.

17:00 Klaus Reichenberger & Claudia Baumer, intelligent views gmbh

WORKSHOP

DATENMODELLE ALS BRÜCKE ZWISCHEN ENTWICKLERN UND KUNDEN

Kunden / Product Owner müssen Datenmodelle mitgestalten können. Folge: Nicht-IT-ler brauchen einen einfachen Zugang zu Datenbanken. Dafür stehen semantische Graphdatenbanken mit grafischer, beispielbasierter Modellierung und Schemaänderungen zur Laufzeit. Der Vortrag stellt den Einsatz an Projektbeispielen vor.

RAUM C2 Zusammenarbeit mit anderen Teams und dem Management

10:15 Jasmine Zahno, Control€xpert GmbH & Holger Koschek

KLARER BLICK – GUTE ZUSAMMENARBEIT. EINE WERKSCHAU.

Wie funktioniert Zusammenarbeit in einem Unternehmen, in dem einige Bereiche agil arbeiten? Wie schafft man Überblick und gegenseitiges Verständnis? Wie kann ich beim Verschieben von Prioritäten die Auswirkungen sofort erkennen? Mit mehr Transparenz! Und der Besinnung auf die ersten Werkzeuge, die wir als Kinder kennengelernt haben: Papier und Stift.

11:30 Klaus-Jürgen Kroner & Robert Eppig, Amadeus Germany

MANAGEMENT UND AGILITÄT – SITUATIONEN AUS DER SCHÖNEN NEUEN MANAGEMENTWELT

Ein Manager (Robert Eppig) und ein Management-Trainer (Klaus-Jürgen Kroner) kommen ins Gespräch über die Veränderung des Managementstils mit fortschreitender agiler Transformation. Wir können u.a. beleuchten, wie sich die Zusammenarbeit (Collaboration) zwischen dem Management und den Mitarbeitern verändert, aber auch welche Unsicherheiten es auf beiden Seiten gibt.

12:00 Frank Waible, ConnectingPeopleOnline

PRAXISBEISPIEL: FÜHRUNGSKRÄFTEENTWICKLUNG BEI EINEM SOFTWAREHERSTELLER

Der Vortrag stellt eine Führungskräfteentwicklung von SAP vor, die den Teilnehmern ein besseres Verständnis im Hinblick auf veränderte Führung in agilen Arbeitsmethoden, mögliche Wege, Führungsverhalten zu verändern, und Führungskräfteentwicklung durch Active Learning bei SAP ermöglicht.

Tools4AgileTeams 18. September 2015

RAUM C2 Zusammenarbeit mit anderen Teams und dem Management

13:30 Bernhard Bockelbrink

SELBSTORGANISIERENDE TEAMS MIT SOZIOKRATIE 3.0

Der Vortrag präsentiert einfache und konkrete Praktiken für Selbstorganisation und kontinuierliche Entwicklung in agilen Teams: einen eleganten Entscheidungsprozess, Verfahren zur Besetzung von Rollen und Mitarbeiterentwicklung und die Evolution von Arbeitsprozessen, abgerundet durch einen Ausblick auf die effektive Zusammenarbeit selbstorganisierter Teams an größeren Produkten oder Projekten.

14:45 Otto Rüttinger, Atlassian

VOLKLABORATION – IST ÖFFENTLICHES ISSUE-TRACKING DAS RICHTIGE FÜR SIE?

Zusammenarbeit geschieht auf vielen Ebenen – intra-individuell, intra-Team, intra-organisatorisch, innerbetrieblich und außerbetrieblich mit Kunden: „Volklaboration“. Atlassian hat mehr als zwölf Jahre Erfahrung mit öffentlichem Issue-Tracking. Atlassian stellt ggf. einen alternativen Sprecher.

16:00 Drei Pecha-Kucha-Sessions und Diskussion

„REFLEXION & COLLABORATION & SHERIFFS“

- Retrospektive zur Selbstreflexion und zur Förderung von Feedback (Markus Fidelak)
- Collaboration – Anwendung, Risiken und Nebenwirkungen (Thomas Krause)
- Der Prozess-Sheriff, eine unliebsame Spezies (Steffen Brandt)

RAUM C2 Zusammenarbeit mit anderen Teams und dem Management

17:00 Olaf Lewitz & Christine Neidhardt **WORKSHOP**

WIE VISUALISIERUNGEN UNS DIE AUGEN ÖFFNEN! – WIE WIR EINSICHTEN GENERIEREN, DIE MUTIGES HANDELN FÖRDERN

Warum sind Visualisierungen effektiv? Welche Tools sind für welche Situationen geeignet? Wir stellen verschiedene Werkzeuge und Tools vor, die ein gemeinsames Handlungsbewusstsein erzeugen. Wir machen uns bewusst, was gute Visualisierungen in unserem Geist bewirken. Einige davon probieren wir gleich aus.

RAUM C3 Workshops

10:15 Deborah Hartmann Preuss , CPCC **WORKSHOP**

BASIC COACHING SKILLS FOR TEAMS AND THEIR PARTNERS

The move to agililty and shared leadership requires everyone to develop new skills. Coaching skills are powerful tools for all aspects of your work, from test-driving software to strategy or planning meetings, and especially helpful for developing vision & requirements.

11:30 Raphael Vincent Sigg, Rentouch **WORKSHOP**

DAS FLEXTOUCH-DUELL ZWISCHEN ZWEI AGILEN TEAMS (Findet im Foyer statt)

Zücken Sie Ihr Schweizer Taschenmesser oder besser noch Ihren FlexTouch und lernen und erleben Sie, was wirkliche Effizienzsteigerung während des agilen Alltags heißt. Zwei Teams – zwei Screens, ein Duell. Welche Aufgaben werden wohl auf sie warten und wer wird wohl das agilere Team sein? Der interaktive Workshop bietet für Teammitglieder und Zuschauer ein temporeiches und energiegeladenes Spektakel.

Tools4AgileTeams 18. September 2015

RAUM C3 Workshops

13:30 Ursula Kusay & Selina Hohenstatt, CSC Akademie **WORKSHOP**

TEAMDIAGNOSE – MIT RETROSPEKTIVEN ZUM PERFORMING

Die Teilnehmer erarbeiten Kennzeichen der Teamphasen und wie das Team in seiner Entwicklung unterstützt werden kann. Im Rahmen von Breakout-Sessions erkennen wir die aktuelle Teamphase und typische Verhaltensweisen, begleiten das Team und ordnen Werkzeuge aus unserer Toolbox den Phasen zu.

14:45 Alisa Ströbele, AutoScout24 & Albrecht Günther, Mayflower GmbH **WORKSHOP**

HÖCHSTLEISTUNG DURCH EINE GELEBTE FEEDBACKKULTUR

Effektives Feedback ist Grundvoraussetzung für eine lernende Organisation – einer Organisation, die anpassungsfähig auf äußere und innere Veränderungen reagiert. Eine starke Feedbackkultur im Unternehmen schafft den Rahmen für Höchstleistung. Dazu gehören der Abgleich von Selbst- und Fremdwahrnehmung und kontinuierliches Lernen – aus eigenen Erfahrungen, von Anderen, gemeinsam im Team.

RAUM C3 Workshops

16:00 Katarzyna Derenda, Spartez

WORKSHOP

DISTRIBUTED AND ON-SITE COLLABORATIVE AGILE ESTIMATING WITH PAPER CARDS AND AGILE GAMES POKER FOR JIRA

Agile planning should happen at the team level for a few reasons. Learning, commitment, and teams are built during the process. As well as the more reliable plan. The workshop presents a collaborative agile estimating technique called Planning Poker. On a sample set of tasks, we will be learning to estimate as an on-site team with Planning Poker paper cards and as a distributed team using the Agile Poker for JIRA plugin by Spartez.

17:00 Heiko Bartlog

WORKSHOP

TEAM IDENTITY WORKSHOP

Teams durchlaufen Entwicklungsphasen (forming, storming, norming, performing). Coaches können das Team mit geeigneten Impulsen auf dem Weg begleiten. Der „Team Identity“-Workshop kann ein solcher Impuls sein. Drei Techniken werden dabei verwendet: 1) Ein vom Business Model Canvas abgeleitetes „Team Canvas“, 2) eine Art „Persona“ des eigenen Teams und 3) die Ableitung einer gemeinsamen „Team Vision“. (Wir werden mindestens eine Technik praktisch anwenden, die anderen diskutieren.)

RENTOUCH
Comalatech
RefinedWiki
balsamiq
SPARTEZ
// SEIBERT / MEDIA

Tools4AgileTeams

17. und 18. September 2015

www.tools4agileteams.com