

DIGITAL BOOTCAMP

Runde 5

Gestalten Sie die digitale Transformation

Mit unseren regelmäßigen Wissenseinheiten trainieren wir im Digital Bootcamp Ihr Digitalisierungs-Know-how!

Und jetzt auf in Runde 5!

Sie möchten sich noch intensiver mit der Digitalisierungsstrategie für Ihr Unternehmen auseinandersetzen? Dann entscheiden Sie sich für die Weiterbildung zum / zur DIGITALISIERUNGSMANAGER/IN (DIA):

dia.de/digitalisierungsmanager

Digital Bootcamp – Runde 5

Mit Runde 5 stehen ein neues Jahr und damit bestimmt auch ein paar gute Vorsätze vor der Tür. Zählt darunter auch das tatsächliche Angehen von Digitalisierungsmaßnahmen, so liegt Projektmanagement sehr nahe und es lohnt sich gerade in der Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern aus der IT oder der Technik, ein paar wesentliche Grundsätze zu kennen:

Klassisches vs. Agiles Projektmanagement

Hier gibt es grundsätzlich kein Gut oder Böse bzw. Richtig oder Falsch. Bei großen Projekten wird meistens eine Stacey-Matrix eingesetzt, um über die Methode zu entscheiden. Eine simple Faustregel lässt sich aber festlegen: Je unklarer Ziele sind und je unsicherer die Beteiligten im Umgang mit einer (digitalen) Technologie sind, desto eher kommt agiles Projektmanagement in Frage. Im anderen Fall bieten aber Projektstrukturpläne, Gantt-Diagramme und derartige Tools aus dem klassischen Projektmanagement eine hohe Sicherheit und eine gute Überprüfbarkeit des Projektfortschritts. Lasten- und Pflichtenheft sind übrigens typische Begrifflichkeiten, die in diesem Kontext verwendet werden.

Wer agile Projekte aber mit der Abwesenheit von Regeln verbindet, könnte möglicherweise irren. Denn auch hier haben sich im Silicon Valley mittlerweile Messinstrumente zum Projektfortschritt und überzeugende Planungstools etabliert. Eines davon ist die Velocity, die in User Stories und Burn Down Charts angewendet wird. Gerade User Stories sind aber

vielseitig, auch über digitale Projekte hinaus, einsetzbar.

Die allgemeine Regel lautet:

Der **<Benutzer>** will **<das Ziel>**, (so dass **<Begründung>**)

Hier ein gutes und ein nicht so geeignetes Beispiel:

- Gut: Der **Bewohner** möchte ein **Dachliegefenster**, damit er **lüften kann**.
- Weniger: Energetische Eigenschaften sollten vorhanden sein.

User Stories sollen große Gesamtaufgaben in kleine Bausteine zerlegen, die jeweils einzeln überprüfbar sind. Diese Herangehensweise ist ideal in der Entwicklung von Softwarelösungen oder bei der Entwicklung von Homepages. Gerade, wenn mit der alten Software oder Homepage schon lange gearbeitet wird und sich ggf. auch Unzufriedenheit bei den Mitarbeitern angestaut hat, werden viele mit großen Hoffnungen in das Projekt starten.

User Stories können dabei helfen, die vielen unterschiedlichen Wünsche zusammenzutragen. So könnten die obigen Regeln erst einmal allen vorgestellt werden, um dann in einem folgenden Brainstorming von allen Mitarbeitern deren Wunschfunktionen für die neue Software oder Homepage einzusammeln. Die Wünsche können dann in einem ausgewählten Entscheidungskreis nach dem MoSCoW-Schema priorisiert werden. Dann gilt:

- Must have

- Should have
- Could have
- Would'nt have.

User Story	Kategorie	Mo	S	C	oW
US1	A				
US2	B				
US3	B				
US4	A				
US5	A				
US6	A				
US7	C				

Bei keinem Projekt können alle Wünsche umgesetzt werden; schon gar nicht im vorgesehenen Zeit- und Kostenrahmen. Das beispielhafte Schema gibt zu jeder Zeit im Projekt einen klaren Überblick darüber, wo ein Projekt steht. Zeigt sich im Projekt, dass bereits bei den drei grünen Must-Haves Probleme entstehen, so sollte ein Projekt lieber vollständig abgebrochen werden. Aber auch die anderen Felder können allen Mitwirkenden und vom Projekt betroffenen aufzeigen, was durch das Projekt erreicht werden soll.

Die einzelnen User Stories werden nach der oben beschriebenen Methode entwickelt. So soll für jede einzelne User Story geprüft werden, ob sie

- funktioniert
- angenehm benutzbar ist.

Besteht Unsicherheit, wie User Stories formuliert werden können, hilft das so genannte INVEST-Schema:

- Independent (voneinander unabhängig), eindeutige Priorisierung steht bei der Planung im Vordergrund
- Negotiable (verhandelbar), Änderungen sind

im Detail, nicht in der Grobrichtung sind im Detail möglich

- Valuable (werthaltig), sie orientieren sich am User und dem Kundenwert
- Estimatable (schätzbar), alle Beteiligten sollen grobe Umfänge und Probleme schätzen können
- Small (klein), je kleiner, desto überschaubarer / Risiken lassen sich kontrollieren
- Testable (testbar), Ergebnisse werden durch alle Beteiligten und externe Dritte feststellen

Die Testrunde lässt sich gut nutzen, um die zuvor beteiligten Mitarbeiter erneut in das Projekt einzubinden. Im Silicon Valley werden diese Runden regelrecht mit Entertainment-Faktor zelebriert. Jeder Mitarbeiter erhält hierfür zwei Abstimmungskarten (ja und nein). Der Verantwortliche muss seine User Story möglichst engagiert vorstellen und die Mitarbeiter überzeugen. Vielleicht gilt auch manchmal bei der Planung, weniger ist manchmal mehr?

digitalisierung.einfach.gestalten.

Wir begleiten Sie auf dem Weg in die digitale Welt.

Aufbaustudiengang
DIGITALISIERUNGSMANAGER/IN (DIA)

Einstieg in den Studiengang bis 29.11.2021 möglich!

JETZT INFORMIEREN:
dia.de/digitalisierungsmanager



Autor:
Prof Dr. Marco Wölfle

ist Akademischer Leiter der Steinbeis-Institute VWA Business School und CRES (Center for Real Estate Studies). Er ist Initiator des digitalen Lernens im Freiburger Haus der Akademien und des Studiengangs Digitalisierungsmanager/in der DIA und der VWA (Verwaltungs- und Wirtschafts-Akademie Freiburg e.V.).

