

**SCRUM &
DESIGN
THINKING**

Kreativ agil, geht das?



Nora Pfützenreuter
Scrum Master, Agile Coach
Kompetenzteam Agile & Design



Tomek Wosinski
Scrum Master
Kompetenzteam Agile & Design



Vorstellung 1. Projekt –
Setting, Erfahrungswerte, Learnings

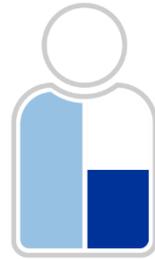


Vorstellung 2. Projekt –
Setting, Erfahrungswerte, Learnings

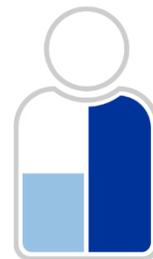


Kreativ agil, geht das?

**TEAM &
WISSEN**



UX Designer (2)



Scrum Master

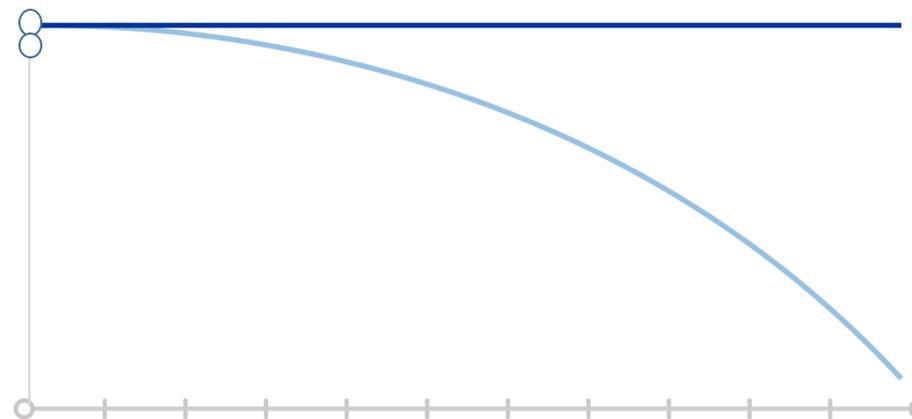


Product Owner



Dev.-Team (5)

**METHODIK-
VERMITTLUNG
UND
ANWENDUNG**



Projektstart

— Design Thinking
— Scrum

Erwartungen

Erfahrung

Erklärung

Der PO entscheidet über das "Was"



Der Designer hat die Fachkompetenz, nicht der PO

Dev.-Team ist selbstorganisiert



Das Team hat keine Methodenkenntnisse zu Design Thinking
Die Designer sind nur zeitweise im Team
Der Wille war da

Sprints können geplant werden



Die Design-Ergebnisse sind zu volatil



Zusammenarbeit des POs und Designer klar definieren

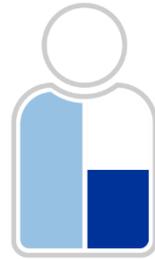


Enge Begleitung durch Designer und fortlaufende Wissensvermittlung

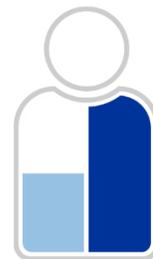


Tägliche Flexibilität auch im Sprint zulassen

**TEAM &
WISSEN**



UX Designer



Scrum Master

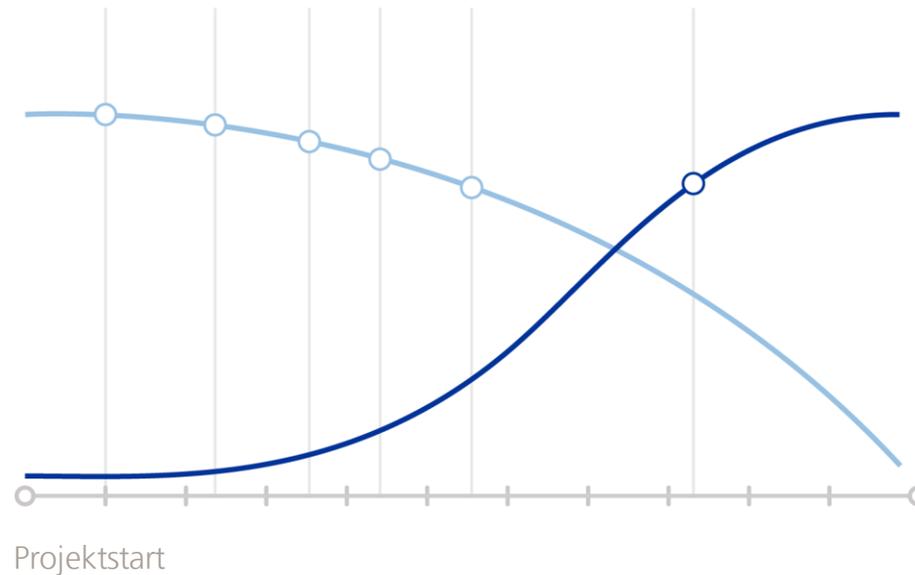


Product Owner



Dev.-Team (5)

**METHODIK-
VERMITTLUNG
UND
ANWENDUNG**



— Design Thinking
— Scrum

Projektanforderung

Erfahrung

Erklärung

100% Design Support



Anleitung des Teams ist (zu jedem Zeitpunkt) gewährleistet

Trennung von Design & Scrum



Design Phase:
Designer gibt vor, was zu tun ist, nicht der PO
Organisation über einen "Stundenplan" statt Scrum Board
Scrum Phase:
PO gibt vor, was zu tun ist
Organisation über die üblichen Scrum Artefakte

Schrittweise Wissensvermittlung



Zeitpunkt und Tiefe des neuen Wissens wird flexibel, nach Bedarf gehandelt

Projektanforderung

Kein Review,
Keine Retro

Erfahrung



Erklärung

... weil die Design Phase
ein Sprint war



Regelmäßig Review und Retro integrieren

Ja! ...nur nicht nach dem Scrum Guide

Methoden-
Prio je Phase

In der Design Phase ordnet sich Scrum der Design Methode unter und umgekehrt. Dies betrifft u.a. Verantwortlichkeiten, Planung und Organisation

Wissens-
häppchen

Methoden und Tools Schritt für Schritt vermitteln

Experten nahe
am Team

Designer und Scrum Master begleiten das Team sehr eng

Gleiche
Werte

Iteratives Vorgehen, Kundenzentrierung,
Feedbackschleifen sind keine Fremdwörter mehr
Täglicher face-to-face Austausch durch Dailies

Inhaltliche
Vorarbeit

Aus der Design Phase entstehen Ideen, die direkt in das Backlog
der Scrum Phase einfließen können

Motivation

In der Design Phase gewonnene Ideen basieren auf
echten, selbst ermittelten Kundenbedürfnissen.
Das motiviert!