

## **"Projekt Gold" oder: Der Weg führt zum Ziel**

(Link zum Artikel: <http://www.it-republik.de/dotnet/artikel/2929>)

### **Team Collaboration als Meta Prozess**

Text: von Uta Kapp, Jean Pierre Berchez

Erfolgreiche Zusammenarbeit in einem Team bedeutet, dass die Energie so auf eine gemeinsame Vision gerichtet ist, dass der Weg sich mühelos ergibt. Dafür ist ein hohes Maß an Teamsynergie erforderlich, dass mit technischen Mitteln unterstützt werden kann. Moderne Collaboration-Plattformen können, unabhängig von der Art der Projekte, Ziele, Prioritäten, Anforderungen, Dokumentationen und Quellcode verwalten. Kommunikationsprozesse zwischen den Teilnehmern werden unterstützt und archiviert.

Als im Januar 2007 die Handball-WM in Deutschland begann, kannte niemand die deutsche Mannschaft. Als sie am 4. Februar im Endspiel gegen Polen Weltmeister wurde, war das Team der Star in Deutschland und der Schnauzbart des Trainers wurde zum Modekult 2007. Was war hier passiert? Das deutsche Handball WM-Team hat uns mit seinem "Projekt Gold" vorgelebt, was wir mit Teamgeist erreichen können. Die Synergien, die in einem gut aufgestellten Team entstehen, haben mehr Kraft als die Summe aller Einzelnen. Von unseren Handball-Weltmeistern können wir viel für die Teamzusammenarbeit in der Softwareentwicklung lernen.

### **Klare Ziele definieren**

Im Sport wie in der Softwareentwicklung schafft ein klar definiertes Ziel das, was begeistert. Wir wollen "Gold". Dieses klare Ziel führt dazu, dass alle in eine Richtung schauen. In der Softwareentwicklung wissen wir meistens nicht, wie wir zum Ziel kommen, weil auf dem Weg ein Lernprozess stattfinden muss. Wichtiger ist es, genau zu wissen, was das Ziel ist. Dies ist ein kreativer Prozess. Welche Vision teilen wir? Wie soll das zu entwickelnde System dem Unternehmen dienen? Diese Vision muss zuerst definiert werden. Nur wenn jedes Mitglied des Teams uneingeschränkt "Ja" zu diesem Ziel sagt, ist es erreichbar.

### **Krisen bewältigen**

Auf dem Weg zum Ziel gibt es immer wieder Niederlagen, und die Dinge laufen nicht so, wie wir es uns wünschen. Auch die Handball-Mannschaft machte diese Erfahrung. Als am 22. Januar 2007 das deutsche WM-Team gegen Polen das Spiel verlor, da hat das Team eine Analyse durchgeführt. Was können wir besser machen? "Wir haben das Spiel im Angriff verloren?" Probleme sind dazu da, dass man an ihnen lernt. Statt sich selbst zu zerfleischen, ist es besser für ein gutes Miteinander zu sorgen. Das gilt auch für die Entwicklung von Software. Jedes Team hat alle notwendigen Ressourcen für Zielerreichung, erfolgreiche Weiterentwicklung und Veränderung in sich. Um zu erkennen, was verbessert werden kann, müssen wir uns für den Lebenszyklus eines Softwareproduktes eine Plattform schaffen, mit deren Hilfe wir unsere Schwierigkeiten analysieren können. Hier reicht es nicht aus, einfach als Zuschauer das Spiel zu beobachten. Dazu ist das Spielfeld zu komplex. Hier brauchen wir alle Daten in digitalisierter Form und Metriken, um sie auszuwerten. Ein klares Ziel hilft einem Team, sich in Krisenzeiten neu auszurichten. "Jungs, wir müssen nach vorne gucken! Wir konzentrieren uns auf die Dinge, die wir uns vorgenommen haben." Das waren die

Sprüche der Handball-WM-Mannschaft nach dem ersten verlorenen Spiel gegen Polen. Das gilt auch bei der Softwareentwicklung.

### **Selbstorganisation zelebrieren**

Ein klares Ziel schafft den Druck, es zu schaffen. Während des Spiels ist das Handballteam auf eine gute Selbstorganisation angewiesen. Auch ein Softwareteam braucht Selbstorganisation. Teammitglieder müssen sich die Bälle zuwerfen. In Zeiten, wo Teams ihre Software über den gesamten Globus verteilt bearbeiten, reicht es nicht aus, sich in Meetings abzustimmen. Wir haben heute Software, um den Softwareentwicklungsprozess zu meistern und unsere Selbstorganisation zu betreiben. Wie diese am besten eingesetzt wird, können wir von Open-Source-Projekten lernen. Hier wurden erfolgreich Projekte umgesetzt, ohne dass es je ein Meeting gegeben hat. Alles wird auf Internetplattformen kommuniziert. Source Code wird verwaltet und liegt in Versionen vor, Builds stehen zum Download bereit, Dokumentationen sind mit dem Internet Browser lesbar und Fehler werden online gemeldet.

### **Die Fan-Gemeinde mitnehmen**

Bei der Handball-WM fieberte spätestens im Halbfinale die halbe Nation mit: "Wir werden Weltmeister!" Dieses "wir" drückt eine klare gemeinsame Position aus. Niemand wird hier ausgeschlossen. Wir sind alle dabei. Bei der Softwareentwicklung sind die Benutzer unsere Fan-Gemeinde. Wenn diese sich, genau wie jeder Entwickler, als Teil des Projektes erleben und aus der Wir-Perspektive argumentieren, dann ist der Kunde König. Nur so lässt sich ein gemeinsames Ziel erreichen. Damit das möglich wird, muss es so etwas wie einen Fan-Club geben. Dies ist ein Platz, wo man miteinander diskutiert, Feedback abgibt und auch Kritik zulässig ist. Moderne Web 2.0 Tools wie Wikis, Blogs, Chats, Tracker oder Foren kommen uns da zu Hilfe.

### **Erfolge feiern**

Das ist etwas, was wir vom Sport lernen können: Erfolge feiern. Etappenziele und Siege. Wir können das für die Softwareentwicklung übersetzen in Meilensteine und Releases. Feiern schenkt Selbstwertgefühl. Wir sind gut! In der Softwareentwicklung jubelt uns unser Fan-Club meist nicht so laut zu wie beim Sport. Trotzdem sollten wir nicht vergessen unsere Erfolge zu feiern. Vielleicht lösen wir dies, wenn wir zusätzlich zu unserem Bug Tracker einen Applaus-Tracker in unser System aufnehmen: Klatschen erlaubt.

*Uta Kapp arbeitet als freiberufliche IT-Beraterin und systemischer Coach. Mit einer Kombination aus Fachberatung und Prozessberatung für Softwareprojekte, hilft sie Entwicklungsteams bei der Bewältigung der ständig steigenden Komplexität. Hier kommen die agile Softwareentwicklungsmethode SCRUM und Organisationsaufstellungen zum Einsatz. Der Einsatz von Collaboration-Plattformen ist ein weiterer Schwerpunkt.*

*Jean Pierre Berchez ist Geschäftsführer der [HLSC UG](#) und beschäftigt sich seit mehr als 15 Jahren mit den Themen Projektmanagement, Software Engineering und objektorientierte Softwareentwicklung. In den letzten Jahren liegt sein Interesse insbesondere auf den Themengebieten agile Entwicklung mit Schwerpunkt Scrum sowie "Collaborative" Software Development. Neben seiner Tätigkeit als Geschäftsführer ist Jean Pierre Berchez auch als Lehrbeauftragter an den BAs Stuttgart und Heidenheim sowie an der Hochschule*

Liechtenstein für die Themen "Anforderungsmanagement", "Scrum" und "Collaborative Software Development" tätig. Er organisiert unter anderem den Community-Event "[Scrum-Day](#)" in Deutschland.

Original Artikel auf:

<http://it-republik.de/dotnet/artikel/Projekt-Gold-oder-Der-Weg-fuehrt-zum-Ziel-2929.html>

---

#### andere Artikel dieser Serie

- [Kollaborieren mit Plattform](#)
- [Integrationen und Schnittstellen – "Wie es Euch gefällt"](#)
- [Bughunting](#)
- [Was macht ein Open Source-Projekt erfolgreich?](#)
- [Metriken, Statistiken, Dashboards](#)
- [Kommunikation zwischen Entwicklern, Benutzern und Management](#)
- [Wikinomics](#)
- [Kollabieren oder Kollaborieren](#)
- [Integration statt Brückenbau](#)