

# Projekttag durchführen

## Bereich

Entwickleranforderung

## Aktivität

(Kunden-)Anforderungen einarbeiten

## Ziele

- Konzentrierte, zielgerichtete und effektive Entwicklung
- Förderung des Team-Gedankens
- Motivationssteigerung

**schnell**  
**durchführbar** ★★★

**einfach**  
**durchführbar** ★★★

**agil einsetzbar** ★★★

## Motivation/Problemstellung

Der Arbeitstag eines Entwicklers ist in der Regel in unterschiedlich lange heterogene Zeitabschnitte zerstückelt, in denen er sich diversen Tätigkeiten und Projekten gleichzeitig widmet. Hierzu gehören Meetings, administrative Aufgaben, Entwicklungs- und Planungsarbeiten. Die häufigen inhaltlichen und tätigkeitsbezogenen Umstellungen erschweren das konzentrierte, zielgerichtete und fokussierte Arbeiten meistens erheblich. Für den einzelnen Entwickler und das Team kann es sehr motivierend sein, sich einen Tag lang ungestört einer Aufgabe widmen zu können. Nicht nur der Team-Gedanke wird hierdurch gestärkt, es findet auch wertvoller Wissensaustausch statt. Ein gemeinsam gestalteter Arbeitstag fördert die teambezogene eigenverantwortliche Arbeits- und Denkweise.

## Kurzbeschreibung

Ein Projekttag sieht die Abspaltung eines sich für einen Tag formierenden und auf wenige Personen (in der Regel 2 bis 4) beschränkten SCRUM-Teams vor, welches unter allen Umständen ungestört gemeinsam an einem vorab festgelegten Aufgabenbereich arbeiten darf. Den Tagesablauf können die Beteiligten frei bestimmen; vorgegeben sind lediglich zwei Abstimmungsmeetings am Anfang und Ende.



Abbildung 1: Teamarbeit in der Produktentwicklung

## Input

- Beliebige Aufgaben und Problemstellungen innerhalb eines vorgegebenen Projekts

## Output

- Bearbeitete Aufgabenstellungen
- Gelungener Wissenstransfer
- Gesteigerte Eigenverantwortlichkeit und projektbezogene Motivation
- Geförderter Teamgeist

## Rahmenbedingungen

### Ausführender

- Entwicklerteam
- Organisator und Moderator des Projekttags

### Werkzeuge, Hilfsmittel

- Laptop, PC
- Entwicklungsumgebung

### Vorkenntnisse/Erfahrungen

### Ort/Umgebung

- Tagungsraum (ganztägig)
- Ruhige Arbeitsumgebung (Büro)

### Weitere Teilnehmer

- Projektleiter, Product-Owner und Stakeholder als Ansprechpartner für Rückfragen

### Voraussichtliche Dauer

- Genau ein Tag

## Vorgehensweise

### Vorbereitung

Wichtiger Bestandteil eines Projekttags ist es, dass die Beteiligten den Tagesablauf frei bestimmen können. Vorgegeben sind lediglich das Abstimmungs- und Kickoff-Meeting am Morgen und das abschließende Meeting am Abend, an dem das Resümee gezogen wird. Weitere Besprechungsmeetings können jederzeit oder nach Absprache im Kickoff-Meeting festgelegt werden.

Den Projekttag organisiert eine Person, die Teil des SCRUM-Tageteams sein kann, aber nicht unbedingt sein muss. Ihre Aufgabe besteht im Wesentlichen darin, Hindernisse zu beseitigen und für Ruhe und ungestörtes Arbeiten zu sorgen, da erfahrungsgemäß insbesondere konkurrierende Stakeholder zu Störungen neigen. Jeder Techniker, der sich in einem Projekttag befindet, signalisiert dies durch ein rotes Fähnchen auf seinem Tisch und durch einen gut sichtbar angebrachten Hinweis an der Tür.

### Durchführung

Der Projekttag beginnt mit einem ausführlichen Kickoff, in dem sowohl der Projektleiter als auch der Product-Owner (gegebenenfalls weitere Stakeholder als stille Ansprechpartner für Rückfragen) anwesend sein können und aus dem am Ende die konkreten Aufgaben hervorgehen, die man an diesem Tag bewältigen möchte. Es wird also bewusst am selben Tag geplant, an dem der Projekttag durchgeführt wird, um die technische Besprechung und Diskussionen frisch im Gedächtnis zu behalten. Die Dauer des Kickoffs unterliegt keiner zeitlichen Beschränkung. Der Besprechung von Details und der Klärung von Unstimmigkeiten wird somit bewusst Raum gegeben.

Das nachfolgende (optionale) Meeting um die Mittagszeit herum dient der Bestimmung weiterer Arbeitspakete (insofern die Aufgaben bereits erledigt wurden) oder der Korrektur der bestehenden Arbeitspakete.

Da ungestörtes Arbeiten die besondere Philosophie des Projekttags ausmacht, können Techniker, die ein Notebook besitzen, auch in den für diesen Zweck gebuchten Tagungsraum ausweichen. Kommunikation unter den Beteiligten während der Entwicklung findet statt. Den Entwicklern steht es frei, Teilaufgaben im Pair-Programming zu erledigen.

### **Nachbereitung/Auswertung**

Im letzten Meeting des Tages (Abschlussmeeting) ziehen die Entwickler Bilanz. Die Beteiligten sprechen den Erfolg genauso wie die Verbesserungsmöglichkeiten an.

## **Gütekriterien/Empfehlungen**

Da auch der Projekttag in sich geordnet ablaufen sollte, ist es vorteilhaft, Zeitschätzungen für die geplanten Aufgaben abzugeben.

## **Risiken**

Die Entwickler sollten über die Projektziele grob informiert sein; der Projektkoordinator sollte gutes Detailwissen mitbringen. Das SCRUM-Team sollte demnach alle personellen Kompetenzen beinhalten, die zur Bewältigung der Aufgaben nötig sind. Bei unzureichenden Voraussetzungen oder dann, wenn die Regeln (insbesondere der Wunsch nach ungestörtem Arbeiten) nicht von allen eingehalten werden, kann ein Projekttag scheitern, weil in Konsequenz die benötigte Motivation von den Entwicklern nicht aufgebracht wird.

## **Einordnung in den agilen Referenzprozess**

### **Mögliche Vorgänger**

-

### **Mögliche Nachfolger**

-

### **Mögliche Alternativen, verwandte Praktiken**

- Architektur\Architekturlösungen im Team entwickeln

## **Einordnung in das PQ4Agile-Qualitätsmodell**

Die Best Practice Projekttag unterstützt – je nach selbstbestimmtem Schwerpunkt – alle Qualitätsmerkmale aus dem Bereich Produktqualität (3.1.1) des PQ4Agile-Qualitätsmodells. Zusätzlich wirkt sich die Best Practice vorteilhaft auf die Ergebnisqualität (3.2.2.1.1) und die Mitarbeiterzufriedenheit (3.2.2.1.4) aus. Hervorzuheben sind die Produktivität (3.2.2.2.1) und die Qualitätskosten (3.2.2.2.) und nicht zuletzt das Bewusstsein des Personals für seine Tätigkeit (3.3.1.3).

## Schlagworte

Projekttag, Teamentwicklung, Teamgeist, Team-Gedanke, Motivation, SCRUM, Wissenstransfer, Eigenverantwortlichkeit, Abwechslung

## Weiterführende Informationen

Die Idee des Projekttags im Rahmen agiler Vorgehensweisen der Softwareentwicklung geht auf Frank Sembowski zurück. Er wurde seit der Einführung im Jahr 2014 zuerst in der YellowMap AG (<http://www.yellowmap.com/>) regelmäßig erfolgreich angewendet.

Best Practice „Projekttag“  
Version 1.1 – 25.06.2015 – Matias Budanovic, Frank Sembowski, YellowMap AG  
Das Projekt PQ4Agile wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen der Maßnahme KMU-innovativ: IKT (01 | S13032) gefördert.