

smidig



Fang den PeOh!

Ein Mini-Abenteuerspiel



Mutter, Mutter
wie weit darf ich
reisen?

Anforderungen
sortieren

Erkenntnisse in
Anforderungen
übersetzen

Entscheiden

Viele Menschen
verstehen &
einbeziehen

Sinnvolle Aufgaben
fürs Team finden

Orientierung
geben

Wert schöpfen

Nutzen und Wert des
Produkts maximieren



Fang den PeOh!

Auf geht's...

Vorbereitung

- Bildet 3er-Gruppen
- Jede Gruppe bekommt ein Kartenspiel von mir: *Jede Karte steht für eine Person aus dem Unternehmen und ihr Anliegen an den/die Product Owner.in*
- Dann verteilt ihr die Rollen für die erste Runde:
 - Person A ist der/die Product Owner.in
 - Person B zieht gleich eine Karte, liest kurz das Anliegen durch und schlüpft kurz in die darauf beschriebene Rolle
 - Person C ist Beobachter.in



Vision

Als regionaler Energie-Dienstleister wollen wir neue Wege gehen. Deswegen entwickeln wir eine e-Bike Lösung, die uns das einfache und gesunde Pendeln zwischen unseren Standorten, unseren Kleinanlagen und Kund.innen ermöglicht.



Zielgruppe

- 500 Mitarbeiter.innen aller Unternehmensbereiche vor allem: Vertrieb, IT-Beratung, Kundenservice und Wartung
- Auftraggeberin ist Dr.-Ing. Regine Rad, Vorstand für Forschung & Entwicklung



Bedürfnisse

- Zügig und oft zwischen den 3 Standorten pendeln
 - *Ausbaustufe: Wartung und Kundenservice*
- Repräsentabel bleiben
- Materialien, IT-Geräte & Werkzeuge transportieren
- „Wie cool!“ - Effekt bei (potenziellen) Kund.innen erzielen



Produkt

- Eine e-Bike Lösung zum Pendeln zwischen den 3 Standorten in der City (Strecken ca. 2.5, 3.5 & 4.5. km)
 - Entwicklung des e-Bikes
 - Ausleih- und Wartungslösung
 - Change- und Werbekampagne
- *Ausbaustufe: Wartung von 200 Kleinanlagen und Verbrauchsmessung in ca. 12.000 Haushalten im gesamten Stadtgebiet von Hamburg*



Geschäftsziele

- Rüst- und Reisezeit zwischen den Standorten um 25% verringern
- Kosten für Autostellplätze um 20% verringern
- Messbaren positiven Effekt auf Krankenstand erzeugen
- Messbare Wirkung auf Employer Branding erzielen: innovativ, nachhaltig, ökologisch, fit

Spielablauf

Eine zufällige Begegnung in der Kantine

- Person A und B begegnen sich nun zufällig beim Mittagessen
- Person B versucht ihr Anliegen zu platzieren, Person A reagiert darauf - möglichst agil
- Person C beobachtet das Gespräch und gibt danach Feedback - aus agiler Perspektive:
 - Wie wurden Kundenbedürfnisse erkannt und aufgenommen?
 - Wie wurde auf die Wertschöpfung geachtet?
 - Wie stand es um die agilen Werte: Mut, Offenheit, Fokus, Einsatzbereitschaft, Respekt?

Jedes Gespräch sollte 2 - 3 Minuten dauern. Die Auswertung nach jeder Runde auch. Dann tauscht ihr die Rollen im Uhrzeigersinn durch und fangt von vorne an.

1. Ziel/Spielidee formulieren
2. Zufallsmechanik auswählen
3. Hindernisse erfinden
4. Spielregeln entwerfen
5. Prototypen bauen
6. Spielen, nachbessern, spielen, nachbessern...
7. Skill Building / Engagement gestalten



Julia Dellnitz

Agile Kollegin bei **smidig** in Hamburg
berät, entwickelt, führt die Geschäfte



Fang den PeOh zum Download:

<https://www.smidig.de/2018/10/fang-den-peoh/>

Spielentwicklungsmaschine zum Download:

https://www.smidig.de/2015/09/die_spielentwicklungsmaschine/

Playshop „Agile Spiele entwickeln“ - demnächst wieder in Hamburg:

<https://www.smidig.de/veranstaltungen/>

#JSD2019 @learnical



RICHTIG GUT **AGIL** ARBEITEN.

smidig Unternehmensberatungsgesellschaft mbH
Gluckstraße 57 in 22081 Hamburg
Geschäftsführung: Julia Dellnitz, Jan Gentsch
Handelsregister: Amtsgericht Hamburg, HRB 158560

www.smidig.de