

"Animation ist schwierig...!"

Frank Blome, Geschäftsführer von [Project Wizards](#), gab in seinem Impulsvortrag einen sehr persönlichen Einblick, wie in seiner Firma Projektarbeit funktioniert und wie Produkte wie die Projektmanagement-Software [Merlin](#) entstehen. Der Titel seines Beitrags bezieht sich auf einen Running Gag aus den Teammeetings bei Project Wizards und ist deshalb stilprägend, weil dieser Spruch, Team-T-Shirts mit diesem Spruch und die etablierten Regeln und Meetings die Projektkultur prägen.

Problem: „Wie kriege ich gute Leute nach Melle?“

Nachdem Project Wizards nicht in einer der Metropole angesiedelt ist, sondern in ländlichen Gefilden, stellt sich die Frage durchaus als Herausforderung, wie das Unternehmen dennoch attraktiv für gute Mitarbeiter sein kann. Die Antwort, die Project Wizards darauf gefunden hat, lautet: Mit einer virtuellen Projektorganisation.

Nächstes Problem: Teambildung

Aus der virtuellen Organisation resultiert gleich die nächste Problemstellung, denn eine virtuelle Organisation ist noch lange kein Team. Entsprechend sieht Frank es als seine Aufgabe sich um die Teambildung zu kümmern. Zitat: „Wir waren alles, nur kein Team.“ Und die Lösung bei Project Wizards hierzu heißt: Nicht nur über Arbeit sprechen. Da wird Yammer zur virtuellen Kaffeeküche und iChat und Skype sind zentrale Kommunikationsmedien. Von besonderer Bedeutung sind aber die vierteljährlichen „realen“ Teammeetings in denen nicht nur gearbeitet wird (40%), sondern auch gemeinsame Unternehmungen Platz finden (60%).

Den technischen Herausforderungen (beispielsweise aufgrund jährlicher Releasezyklen von Apple-Betriebssystemen) versuchte man sich bei Project Wizards mit der Einführung von [Scrum](#) zu stellen. Allerdings war dieser Versuch aus Frank Blomes Sicht blauäugig und hat so nicht funktioniert. Weshalb man einen mutigen Neuanfang versucht hat. Zunächst wurden alle Beteiligten in den Urlaub geschickt und dann wurde Scrum wieder abgeschafft. Stattdessen wurde eine eigene Vorgehensweise definiert:

1. Aus dem [Backlog](#) wurde eine Wunschliste
2. Die Einträge in der Wunschliste werden in Use Cases qualifiziert
3. Es folgt eine Spezifikation. Diese wird aber nicht vollständig durchgeführt, sondern nur bis zum Anfang.
4. Die spezifizierten Einträge wandern ins neue (überschaubare) Backlog...
5. ...und gehen von dort in die Entwicklung

Die ganze Entwicklung erfolgt iterativ mit kontinuierlicher Integration und automatisierten Tests.

Im ganzen Prozess gibt es keine Standup-Meetings wie in Scrum und auch keine Regeln. Wenn ein Problem da ist, wird darüber geredet.

Frank Blomes Fazit zur ursprünglichen Scrum-Einführung lautet: „Folge keiner Methode, die du nicht kennst oder an die du nicht glaubst,“ und ein Kommentar aus dem Publikum meint nur: „Jetzt sind sie erst richtig agil!“

Last but not least geht Frank Blome mit viel Selbstironie noch auf ein weiteres Problem ein: Dem technischen Sachverstand des Projektleiters.

Er selbst coded heute deshalb nicht mehr selbst, sondern ist in erster Linie für das Team und die Teambildung verantwortlich (oder wie er es formuliert: für Brot & Spiele). Im Team selber gibt es einen (technischen) Projektleiter und einen internen Berater und auf letzteren geht auch wieder obiges Zitat zurück, das als Running Gag die Projektkultur bei Project Wizards prägt: „Animation ist schwierig!“

P.S. Nachdem Frank sehr freimütig über Interna berichtet hat ist dieser Beitrag mit ihm abgestimmt und entgegen der sonst üblichen Praxis in diesem Wiki ist die weitere Bearbeitung gesperrt.