

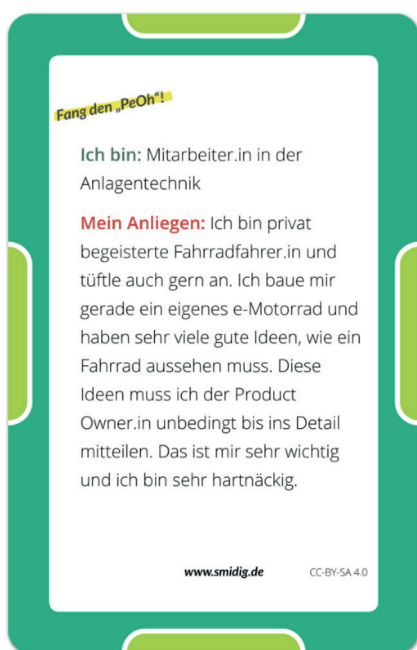
Product Owner als Drehscheibe

Mit Spielkarten Kommunikationsfähigkeit trainieren

Bei dem Spiel "Fang den PeOh!" geht es darum, den Kommunikationsfluss im Scrum-Prozess in Gang zu bringen.

Product Owner (PO, ausgesprochen PeOh) haben die Funktion einer Drehscheibe bei Scrum. Sie sind Anlaufstelle für alle Stakeholder und es ist ihre Aufgabe, diese mit all ihren Wünschen in den Prozess einzubinden. Sie haben dabei innerhalb des Scrum-Frameworks einen gewissen Spielraum – herausfordernd ist mitunter der wertschätzende Umgang mit Menschen.

Damit ist auch klar: Wer PO ist, muss viel kommunizieren. Um dies zu üben hat smidig ein Spiel entwickelt: Fang den PeOh! Fiktiver Schauplatz ist die Kantine, wo ein ahnungsloser PO von verschiedenen Stakeholdern in Beschlag genommen wird: „Gut, dass ich Dich sehe, ich hab da was ...“ Es folgt ein Rollenspiel, in dem die Teilnehmenden ihre Wünsche vorbringen und die Person in der PO-Rolle mit diesen Wünschen einen guten kommunikativen Umgang sucht.



Beispiel einer Spielkarte mit Simulation.

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

Im Product Canvas werden der Gesamtgruppe die Hintergrundinformationen zu dem Produkt vorgestellt, für das der/die Product Owner:in verantwortlich ist.

Quelle: Roman Pichler, Strategize: Product Strategy and Product Roadmap Practices for the Digital Age

Spannende Simulation

Damit die Situation nicht im luftleeren Raum hängt, hat das Team von smidig ein spannendes Setting kreiert mit einem regionalen Energiedienstleister, der für seine Mitarbeitenden ein e-Bike-System aufbaut. Dazu gibt es eine Product Canvas, die als Hintergrundinformation zum Produkt dient.

Gespielt wird in 3er-Gruppen mit einem Kartensatz von 16 Situationen, die zufällig gezogen und einzeln durchgespielt werden. Die Rollen können dabei nach jeder Karte gewechselt werden: Neben PO und unterschiedlichen Stakeholdern übernimmt jeweils eine Person die Beobachtung des Gesprächs und gibt anschließend Feedback. Das Spiel kann mit einer Time-Box (z.B. 30 Minuten) begrenzt werden. Es

kann an langen Workshop-Tagen gut zur Auflockerung eingesetzt werden und lässt sich nicht nur in der Kantine, sondern gut auch an der frischen Luft spielen.

Die Spielkarten und die Product Canvas können Sie auf der Homepage von smidig herunterladen (www.smidig.de/fang-den-peoh). Dort finden Sie auch die Regeln zum Spiel. Außerdem finden sich auf der Seite weitere Spielideen für das agile Umfeld. Viel Spaß beim Spielen und guten Lernerfolg wünsche ich Ihnen.

Die Autorin

Dr. Sascha Demarmels

Agile Communication Coach

saschademarmels@kommunikation30.ch

