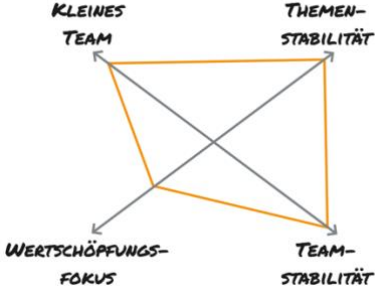
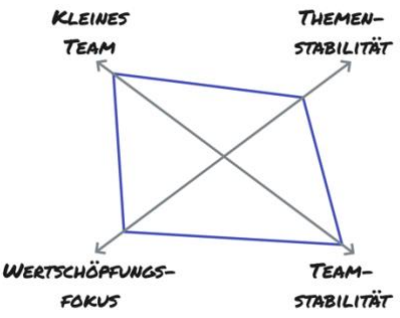
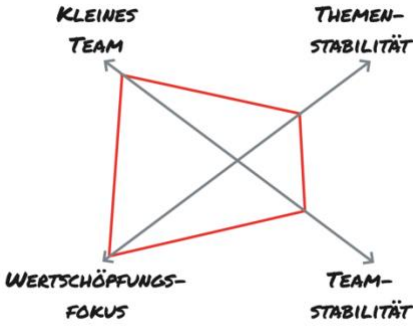


Statische Teams	
<p>Statische Teams werden so nach stabilen fachlichen Kontexten gebildet, dass die Abhängigkeiten zwischen den Teams minimiert werden.</p> <p>Statische Teams sind</p> <ul style="list-style-type: none"> • interdisziplinär besetzt, • maximal 9 Personen groß, • in ihrer Zusammensetzung langfristig stabil und • dauerhaft mit einem fachlichen Themenbereich beschäftigt. 	
Vorteile	Herausforderungen
<ul style="list-style-type: none"> • Teamstabilität erhöht die Wahrscheinlichkeit für hochperformante Teams. • Langfristige Beschäftigung mit einem Thema führt zu Professionalisierung und damit zu effizienterer Arbeit in diesem Thema. • Langfristige Qualitätsverantwortung ist klar definiert und fördert das Qualitätsbewusstsein bei den Teams. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kapazitäten der Teams werden nicht optimal genutzt, wenn es für einzelne Themenbereiche zurzeit keine hoch priorisierten Anforderungen gibt. • Abhängigkeiten zwischen Teams führen zu Trägheit. • Effizienter Umgang mit den Abhängigkeiten erfordert testgetriebene Entwicklung, Continuous Integration etc.

<h2 style="margin: 0;">Mobile Teams</h2>	
<p>Mobiler Teams haben einen fachlichen Schwerpunkt, entwickeln übergreifende Funktionalität aber von Ende zu Ende.</p> <p>Mobiler Teams sind</p> <ul style="list-style-type: none"> • interdisziplinär besetzt, • maximal 9 Personen groß, • in ihrer Zusammensetzung langfristig stabil, • mobil im ganzen Produkt tätig und • für die Qualität ihres Themenbereichs verantwortlich. 	
<h3 style="margin: 0;">Vorteile</h3>	<h3 style="margin: 0;">Herausforderungen</h3>
<ul style="list-style-type: none"> • Teams bringen ihre Kapazität entlang der Prioritäten ein. • Teamstabilität erhöht die Wahrscheinlichkeit für hochperformante Teams. • Deutlich geringere Notwendigkeit zum Management von Abhängigkeiten im Vergleich zu statischen Teams. • Verantwortung für Qualität ist klar definiert und fördert das Qualitätsbewusstsein bei den Teams. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teams müssen sich in mehr Themen einarbeiten. • Braucht ein Mindestmaß an Einheitlichkeit im Produkt. • Teams müssen sich untereinander so weit vertrauen, dass sie Änderungen am „eigenen“ Code durch andere Teams tolerieren können.

Mission Teams	
<p>Mission Teams werden für eine Mission gebildet und lösen sich danach wieder auf.</p> <p>Mission Teams sind</p> <ul style="list-style-type: none"> • interdisziplinär besetzt, • maximal 9 Personen groß und • i.d.R. 3-6 Monate stabil. 	
Vorteile	Herausforderungen
<ul style="list-style-type: none"> • Absoluter Fokus im Team auf die Mission. • Braucht weniger Einheitlichkeit im Produkt, da die notwendigen Spezialisierungen durch die Besetzung des Teams sichergestellt werden können. • Deutlich geringere Notwendigkeit zum Management von Abhängigkeiten im Vergleich zu statischen Teams. 	<ul style="list-style-type: none"> • Geringere Teamstabilität macht Teambuilding herausfordernd. • Nur ein generell hohes Maß an Vertrauen unter allen potenziellen Teammitgliedern liefert eine gute Basis für Teambuilding. • Mission Teams können die langfristige Qualitätsverantwortung für ihre Entwicklung nicht übernehmen. Es muss Klarheit geschaffen werden, wo die Verantwortung liegen wird, und ggf. braucht es einen Übergabeprozess vom Mission Team dorthin.

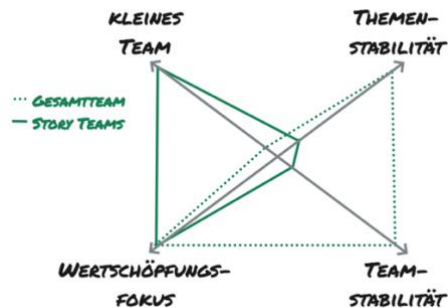
Floating Teams

Floating Teams arbeiten mit einem Gesamtteam, das die Verantwortung für das Produkt oder ein Funktionsbündel trägt, und daraus gebildeten Story Teams für die Entwicklung. Das Gesamtteam ist

- interdisziplinär besetzt,
- bis zu 50 Personen groß,
- langfristig stabil und
- dauerhaft für das Produkt/Funktionsbündel und seine Qualität verantwortlich.

Story Teams sind

- nur wenige Tage zusammen (oft 3-4 Tage) und
- 3-4 Mitglieder groß.



Vorteile

- Das Team kann seine Kapazität dort konzentrieren, wo es gerade notwendig ist.
- Geeignet, wenn sich keine gute stabile Teamstruktur finden lässt (z. B. bei sehr innovativen Produkten).
- Geeignet, wenn sich nicht alle notwendigen Skills in Teams aus 9 Personen integrieren lassen (z. B. Hardware-Entwicklung).

Herausforderungen

- Großes Vertrauen im Gesamtteam, damit kurzlebige Story Teams schnell ins *Performen* kommen.
- Es braucht hohes Qualitätsbewusstsein bei den Teammitgliedern. Ansonsten besteht die Gefahr von „Fire and Forget“ in den Story Teams.
- Teammitglieder müssen User Stories erstellen.
- Fehlendes Heimatgefühl durch feste Teammitglieder muss durch eine größere Identifikation mit der Produktvision kompensiert werden.

Kontakt



Stefan Rook, sr@it-agile.de

Gesprächstermin:

<https://to.it-agile.eu/termin-stefan-25m>

