

# Agil vs. Klassisch: Interaktiver Einstieg für Gruppen ohne Vorkenntnisse

---

Projekte sind sehr vielfältig. Das spiegelt sich auch in den Vorgehensmodellen wieder. Es ist wichtig, dass die Studierenden die zentralen Unterschiede und Einsatzgebiete der einzelnen Modelle verstehen, um sie in der Projektpraxis sinnvoll einzusetzen.

Ohne Praxiserfahrung ist es für die Studierenden aber schwierig, den grundsätzlichen Unterschied zwischen agilen und klassischen (planungsorientierten) Projekten zu verstehen.

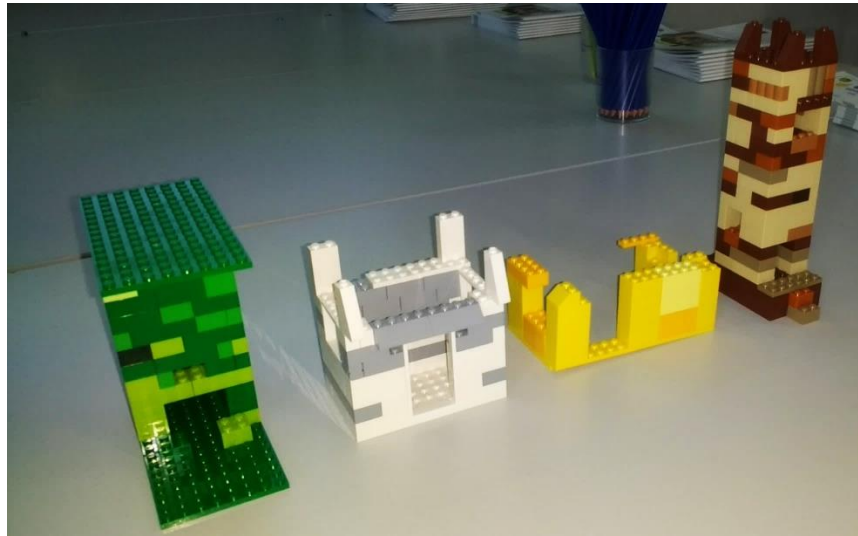
Hier hilft ein interaktiver Einstieg, bei der Lego Challenge können Studierende gleich selbst etwas in einem Team (4-7 Personen pro Team) umsetzen, zuerst klassisch ein Legohaus bauen und danach agil einen deutlich weniger komplexen Output erstellen.

Die Detailinformationen dazu finden sich im Download-Dokument.

Nach dieser Lego Challenge können darauf aufbauend können folgende Unterschiede diskutiert werden:

- Welches Projektergebnis welches Vorgehensmodell verlangt (ein zusammenhängendes Ergebnis wie das Legohaus verlangt ein Big Project Picture zu Beginn, das Ergebnis des Lego Flow Game
- Die unterschiedliche Rollenverteilung, z.B. die Bedeutung des Projektmanagers/der Projektmanagerin und die Rolle des Teammitglieds
- Die Schwierigkeit zu Projektbeginn realistische Schätzungen über den Projektfortschritt zu machen

## Teil 1: Spielvorgaben zur Legohaus Challenge – klassisch



### Teamrollen:

- **ProjektmanagerIn**

**Planungsphase:** Er/sie bekommt als **einziger die Spielregeln** und muss die Projektorganisation (Transport der Legosteine, Bau des Gebäudes) und die Arbeitsschritte danach einteilen sowie die realistische Höhe des Gebäudes zu Projektende schätzen (Reihen an Legoteilen).

**Projektdurchführung:** Er/sie arbeitet beim Transport der Legosteine und des Baus des Gebäudes **nicht** mit, sondern behält den Überblick, kontrolliert nach 5 Minuten den Projektfortschritt und ordnet Veränderungen an.

- Alle anderen sind **Projektteammitglieder**. Der/die ProjektmanagerIn bestimmt den jeweiligen Arbeitsbereich.

### Zeitliche Vorgaben:

#### Einleitung und Planung

- 5 Minuten Intro in das Spiel für die ProjektmanagerInnen
- 15 Minuten für die Projektplanung (Spielregeln, Projektstrukturplan, Rollen- & Arbeitsaufteilung, Schätzung der erreichbaren Gebäudehöhe (Hausreihen von Legoteilen nach 5 und 10 Minuten))

#### Durchführung & Controlling (10 Minuten)

#### Debriefing mit allen Teams gemeinsam (5 Minuten)

## Spielregeln für das Projektteam:

- Die Legosteine müssen von **Tisch A** zu **Tisch B** gelangen.
- Exakt **3 Steine** müssen für den Transport **miteinander verbunden** sein
- Mit den Legosteinen bei **Punkt B** muss **ein viereckiges Gebäude** gebaut werden.
- Das Gebäude soll zu Projektende **möglichst hoch** sein und über **mindestens eine Tür und zwei Fenster** verfügen.
- **Folgende Farben** sind zwingend in **folgender Reihenfolge** zu bauen:

Team	1	2	3	4
Farben der Legosteine	1. Grün 2. Blau	1. Gelb 2. Schwarz	1. Weiß 2. Rosa/Lila	1. Braun 2. Rot

**Anmerkung für den Lektor/die Lektorin:** Wenn 2 Teams dieselbe Bausteinfarbe verbauen müssen, dann kommt es zu einer Ressourcenkonkurrenz mit durchaus heftigen Emotionen. Dies steht nicht im Mittelpunkt dieser Challenge, deshalb hat jedes Team unterschiedliche Farben zu verbauen.

- Diese **Reihenfolge muss exakt** befolgt werden. (D.h. es müssen **zuerst alle Teile der ersten Farbe verbaut** sein, bevor mit der zweiten Farbe begonnen werden kann)
- Andere Farben dürfen **nicht** für das Gebäude verwendet werden.

**WICHTIG!** Der/die ProjektmanagerIn hat die Gesamtverantwortung für das Projekt und ist für die Einhaltung der Regeln verantwortlich.

- Das **Ergebnis** muss im Anschluss **dem Lektor/der Lektorin präsentiert** werden.

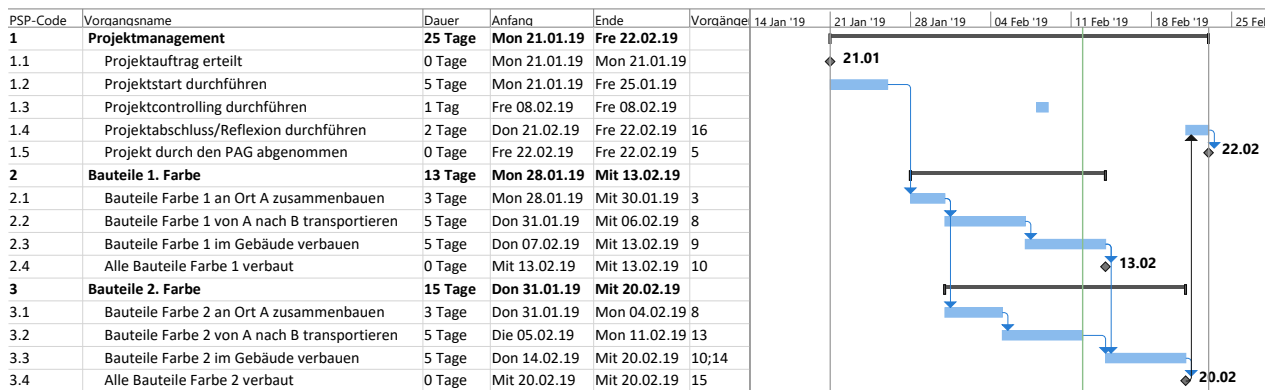
## Controllingtabelle (für den/die ProjektmanagerIn)

<b>Projekt-stand</b>	<b>Schätzung Legoreihen</b>	<b>Tatsächliche Legoreihen</b>	<b>Soll/Ist-Vergleich</b>	<b>Maßnahmen</b>
<b>5 Min</b>				
<b>Ende</b>				

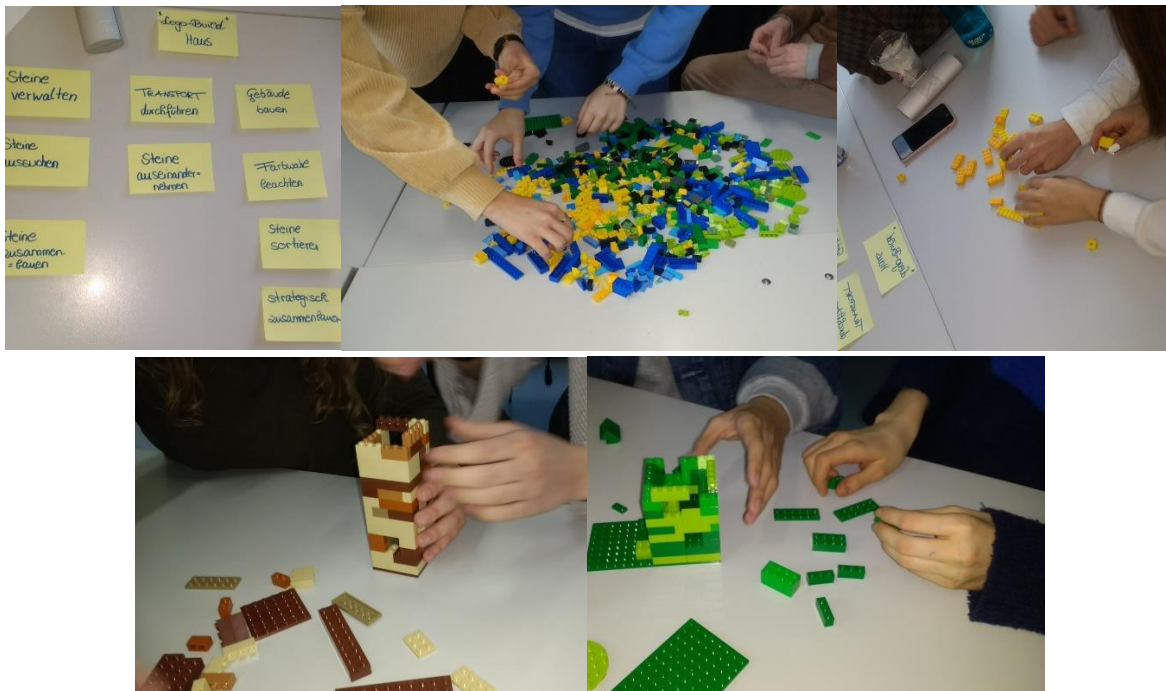
## Fragen zum Debriefing mit allen Teams

- Was ist passiert?
- Entspricht das Ergebnis Ihrem Projektplan?
- Wie war die Kommunikation im Team?
- Welche Bedeutung/Aufgaben hatten folgende Rollen?
  - ProjektmanagerIn
  - Team
- Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?

Es kann auch aus dem in der Planung (am besten mit post-its) erstellte PSP (siehe Foto) ein Balkendiagramm erstellt und diskutiert werden, das z.B. so ausschauen könnte:



## Weitere Impressionen



## Teil 2: Spielvorgaben zum Lego Flow Game – agil

### Teamrollen:

- JedeR im Team agiert mit.
- **Eine Person** kontrolliert den Output nach jedem Durchgang.
- **Eine Person** ist für das Ausfüllen der Auswertungstabelle zuständig und kontrolliert die Einhaltung der Spielregeln.
- Alle anderen sind **Teammitglieder**.

### Zeitliche Vorgaben:

#### Einleitung

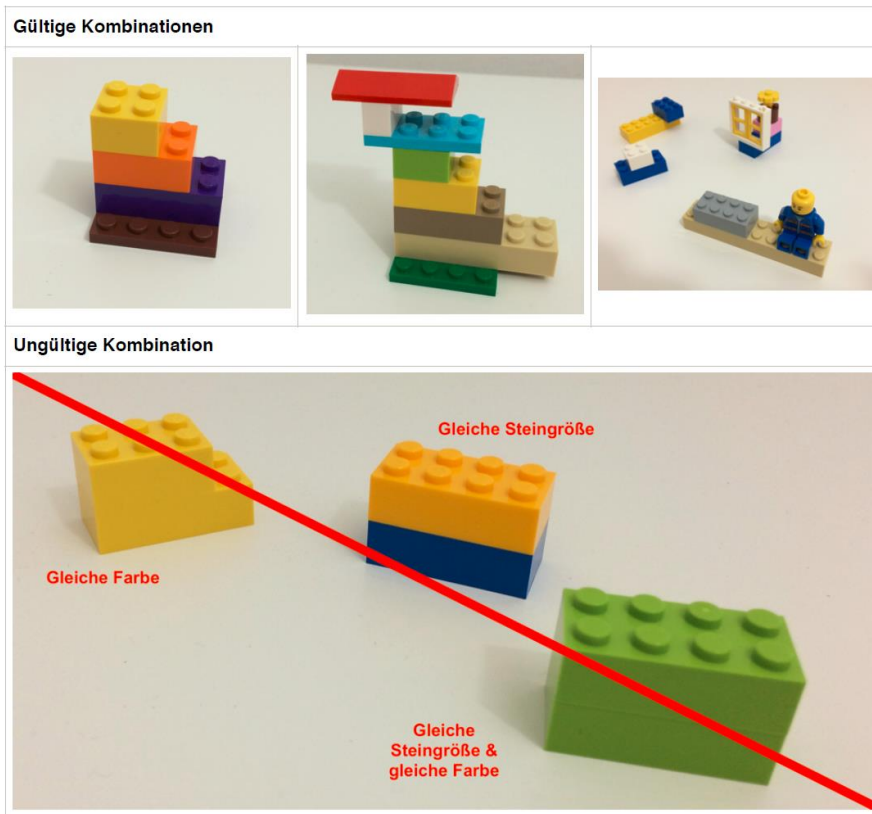
- 5' Intro in das Spiel mit **allen** Studierende
- 2' Minuten teamintern für die Regeln, Rolleneinteilung, erste Schätzung der erreichbaren Legoteile pro Sprint

#### Sprints (4x wiederholen)

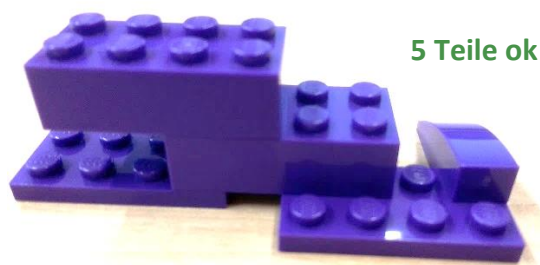
- 3' pro Iteration
- 2' für Diskussion von Verbesserungen und neue Schätzung

## Spielregeln für das Projektteam:

- Das Team ist selbst für die Einhaltung der Regeln verantwortlich.
- Ein Legostein muss von **Tisch A** zu **Tisch B** gelangen.
- Ein Legostein muss von **mindestens 50 % der TeilnehmerInnen** berührt werden.
- Die Legosteine müssen für den Transport **miteinander verbunden** sein (Transport einzelner Steine ist nicht erlaubt).
- Steine gleicher Größe/identer Farbe dürfen **nicht** gemeinsam transportiert werden:



- Die Steine müssen nach dem Transport **zerlegt** werden.
- **5 Steine derselben Farbe** müssen nach Transport zusammengebaut werden. Nur **zusammengebaute** Steine werden als Ergebnis **gezählt** werden.



## Auswertungstabelle

<b>Runde</b>	<b><u>Schätzung</u> fertige Legoteile</b>	<b><u>Tatsächlich</u> fertige Legoteile</b>	<b>Beobachtungen</b>	<b>Maßnahmen</b>
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				



## Fragen zum Debriefing mit allen Teams

- Was ist passiert?
- Welcher Durchgang war am besten?
- Wie war die Kommunikation im Team?
- Was würdet ihr beim nächsten Mal verbessern?
- Welche Bedeutung/Aufgaben hatten folgende Rollen?
  - Output-KontrollleurIn
  - RegelkontrollleurIn
  - Team

Darauf aufbauend kann z.B. die iterative Vorgehensweise von agilen Ansätzen thematisiert werden. Ohne intensive und lange Planung startet man mit dem Projekt, mit der Erfahrung einiger Runden wird das Ergebnis und auch die Schätzung deutlich besser.

Das ist nur für Projekte sinnvoll, bei denen bei Projektstart kein „Big Project Picture“ notwendig ist.



Agil vs. Klassisch: Interaktiver Einstieg für Gruppen ohne Vorkenntnisse von [Christian Steinreiber](#) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#).

Beruhet auf dem Werk unter [www.team-architekt.de](http://www.team-architekt.de).