



changeloop

«BURNOUT-
MASCHINE»

DER
RESILIENZ-WORKSHOP
FÜR AGILE TEAMS

Die agile Arbeitsweise ist eine Möglichkeit, um mit volatilen, unsicheren, komplexen und mehrdeutigen Situationen umzugehen. Zusätzlich besteht oft der Anspruch, schneller, zielsicherer und schlanker Wert für den Kunden zu schaffen. Doch dieser Anspruch kann leicht Druck, Stress und Konflikte im Team auslösen.

Welche Verhaltensweisen sind für das Team hilfreich im Umgang mit solchen Situationen und welche nicht?

Der Workshop «Burnout-Maschine» sensibilisiert agile Teams auf diese Fragestellung und erarbeitet mit dem Team individuelle Handlungsstrategien.

USER-STORY

Als Scrum-Team möchten wir

- uns über hilfreiches und nachteiliges Verhalten im Team, mit Vorgesetzten und Kunden bewusst werden,
 - Zusammenhänge erkennen, welche Stress und Burnout begünstigen,
 - für uns nützliche Handlungsmöglichkeiten erarbeiten,
- um herausfordernden Situationen klug und selbstbewusst zu begegnen.

WICHTIGE THEMEN
SPIELERISCH
ERLEBEN

Die «Burnout-Maschine» ist ein Simulationsspiel, welches eine Arbeitssituation eines Scrum-Teams über mehrere Sprints simuliert.

Inspiziert von reellen Beispielen aus der Schweizer Software-Industrie werden Themen wie zum Beispiel die Software-Qualität, Konflikte, organisationales Lernen, Organisationskultur oder die Gestaltung der Kundenbeziehung thematisiert und erlebbar gemacht.

Wird es dem Team gelingen, den Ansprüchen des Kunden gerecht zu werden, ohne dabei den eigenen Energiehaushalt und die Marge aus den Augen zu verlieren?

SPIELERISCHES ERKUNDEN VON FRAGESTELLUNGEN



Wie gehen wir mit Druck und Stress um?



Sind wir effizienter und effektiver, wenn wir schneller und mehr arbeiten?



Wie wirken sich Konflikte auf unsere Zusammenarbeit aus?



Welchen Einfluss haben Lernen und Entwicklung im Team auf die Arbeit?



Was braucht der Kunde und wie können wir ihn bei seinen Vorhaben unterstützen?

DIE «BURNOUT-MASCHINE»

EINE
COMPUTERSIMULATION
EINER AGILEN
PRODUKTENTWICKLUNG

Burn-out Maschine - the game

The screenshot displays the 'Burn-out Maschine' game interface. At the top, there is a dashboard with several metrics: 'Current' (0), 'Remaining' (10), 'Do Sprint' (a button), 'Required' (3, with a sub-note '3 x 1'), and 'Played' (2). To the right, there is a 'Play cards' section with a text input field containing '311' and a 'Play' button. Further right are buttons for 'Chat', 'Rules', and 'Av'. Below these is a checkbox labeled 'Show hidden n'. The main area of the interface is a green chat log with several messages:

- Team: We work one hour longer. (Score: 2)
- Client: I've got it in writing: I will get all these nifty features from you. (Score: 0)
- Working a bit more is expected. Team (Score: 2)
I just take a coffee as a boost.
Increase productivity rate 2
- Team Squeezer Maschine (Score: 3)
We must increase velocity!
Increase activism 3
- All features are included. Team (Score: 10)
We added the missing epic to the backlog.
Increase stories 10

Team, Kunde, Leader... Wie wirkt sich das jeweilige Verhalten auf die Produktentwicklung und das Team aus?

Welche Werte etablieren sich implizit durch unser Verhalten?

Das Team spielt gegen die Simulations-Software «Burnout-Maschine». Wie im «richtigen» Arbeitsalltag spielen dabei Faktoren wie Termindruck, Konflikte (im Team, mit dem PO oder mit dem Kunden) oder Ressourcenknappheit eine Rolle. Das Team hat die Aufgabe, die Kundenanforderungen on Time, on Budget und on Spec zu erfüllen, ohne dass es dabei in eine Burnout-Situation gerät. Je nachdem, wie sich das Team verhält, kann sich der Stress für das Team erhöhen oder verringern, können sich implizit günstige oder ungünstige Werte etablieren oder sich Konflikte manifestieren. Zusätzlich müssen die finanziellen Ziele der Firma sowie eine gute Kundenbeziehung im Auge behalten werden. Das Ziel des Spiels ist es, Zusammenhänge und Teufelskreise zu erkennen, entsprechend zu handeln und so die «Burnout-Maschine» zu besiegen.



WORKSHOP
TEIL 1
SPIELEN

Im Anschluss an das Simulationsspiel teilt das Team die Erkenntnisse aus dem Spiel und erarbeitet gemeinsam eigene Strategien, um die Gefahr von Stress-Situationen und Burnouts frühzeitig zu erkennen, entsprechend darauf zu reagieren und sich bewusst zu werden, welche gewollten oder ungewollten Verhaltensmuster sich im Team bereits etabliert haben.

Der Workshop ermöglicht dem Team eine spielerische Auseinandersetzung mit ihrem Verhalten in Stresssituationen und schärft diesbezüglich ihre Wahrnehmung. Gewünschte zukünftige Handlungsmöglichkeiten und Verhaltensweisen können so gemeinsam erarbeitet werden.



WORKSHOP
TEIL 2

ENTWICKELN

ZIELGRUPPE

Der Workshop eignet sich für agile Teams*, die sich bezüglich ihrer Arbeitsweise, ihrem Verhalten und ihrer Zusammenarbeit reflektieren und sich zum Thema Umgang mit Stress und Druck sensibilisieren wollen.

Idealerweise haben sie Erfahrung mit Scrum und arbeiten in der Software-Entwicklung.

Der Workshop kann zum Beispiel im Rahmen einer halb- oder ganztägigen Retrospektive durchgeführt werden.

* bestehend aus:

Software-Engineers, Testerinnen, Tester, Product Owner, Projektleitenden, Auftraggebenden, Scrum Master, Release-Train-Engineers, Führungskräften, UX Architektinnen, Business-Analysten, Kundenvertreterinnen etc.

ÜBER DEN WORKSHOPLEITER

Kaspar Käser arbeitete als Software-Engineer und Scrum Master in verschiedenen grossen bis sehr grossen agilen Software-Entwicklungsprojekten.

Seine erste Scrum Master Ausbildung absolvierte er vor über 12 Jahren. In dieser Zeit begleitete er viele Teams in der Rolle als Scrum Master und als Agile Coach.

Er leitete Software-Engineering Teams, das Agile Coaching Team der SBB und unterrichtete 7 Jahre Objektorientierte Programmierung an der Technikerschule Zürich und in den Informatik-Bachelor und Informatik-MAS Studiengängen der School of Engineering der ZHAW.

Heute arbeitet er als Coach und Organisationsentwickler in seiner eigenen Firma und hat am Institut für Angewandte Psychologie an der ZHAW einen Master of Advanced Studies in Coaching und Organisationsberatung erworben.

Seine grosse Erfahrung aus der agilen Welt, kombiniert er ideal mit seinen Kompetenzen in Coaching und der systemischen Organisationsentwicklung.

Changeloop GmbH
Heinrichstrasse 229
CH-8005 Zürich

Telefon: +41 78 790 73 83

Mail: info@changeloop.ch

<https://changeloop.ch>

changeloop