

Digitalisierung ist mehr als "Tools": Neue Arbeitsformen leben

Braunschweig, 27. Februar 2020

Katarina Peranic

Stiftung Bürgermut

Was macht die Stiftung Bürgermut?

Mit unseren Programmen fördern wir den digitalen und realen Erfahrungsaustausch von engagierten Menschen.

Wir wollen soziale Innovationen und nachahmenswerte Bürgerprojekte bekannter machen und sie beim Wachstum und bei der Verbreitung unterstützen.



..konkret machen wir

- Webinare
- Barcamps
- Konferenzen
- Community-Events
- Accelerator-Programm
- Magazine
- E-Books
- Webseiten

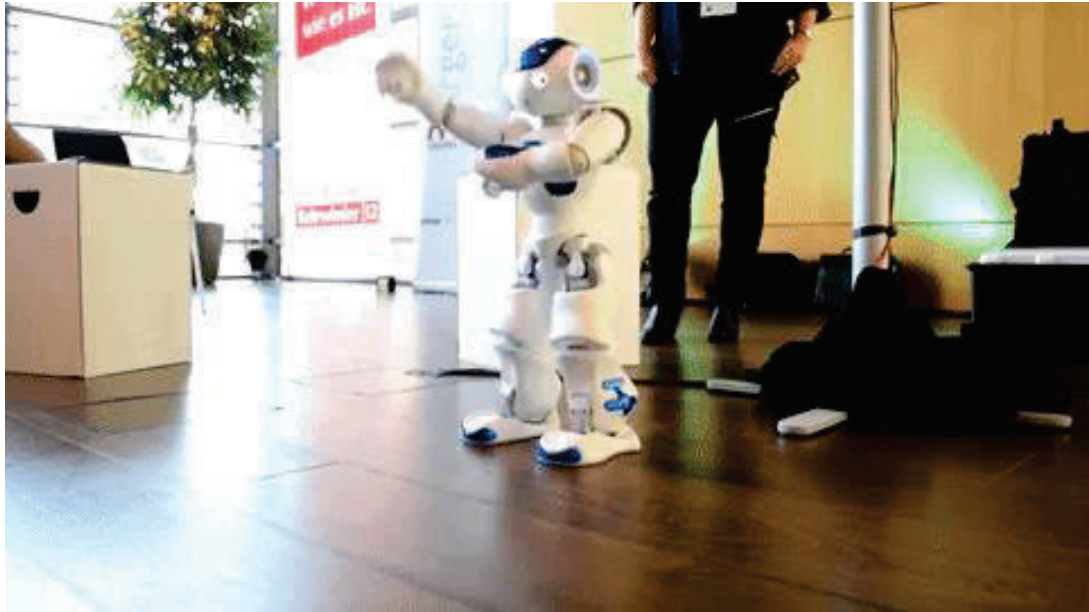


WER ENTWICKELT DIE AUTOKORREKTUR FÜR SOZIALE UNGERECHTIGKEIT?



so geht digital.

Worüber sprechen wir überhaupt?



Digitale Transformation

Was ist das eigentlich?

Gemeint ist ein kontinuierlicher Veränderungsprozess, der durch digitale Technologien getrieben wird und der alle Lebensbereiche der Gesellschaft betrifft, egal ob Gesundheit, Bildung, Arbeit oder Mobilität.

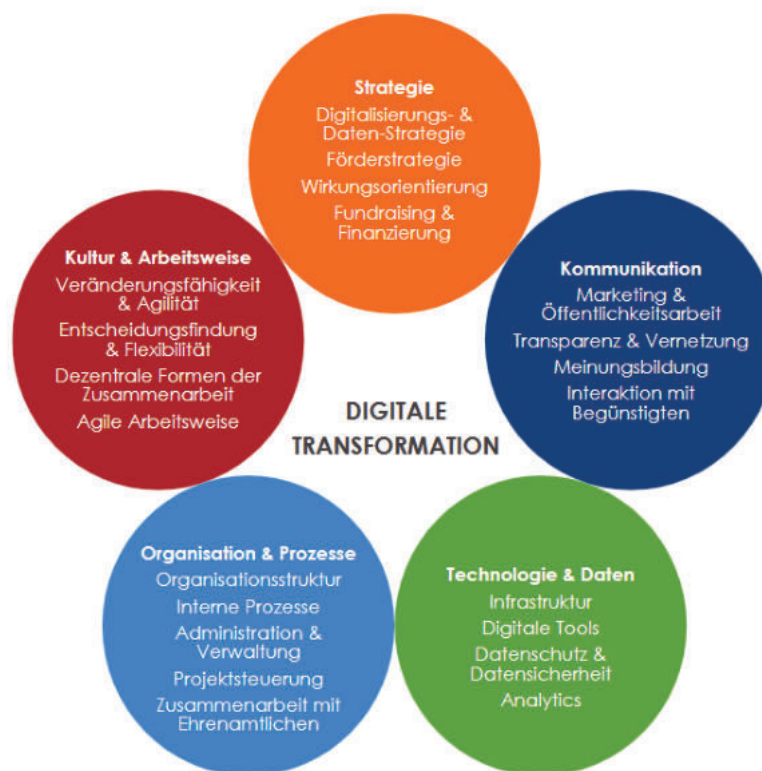
Vgl. Digitalisierung braucht Zivilgesellschaft, S.8. (2019)

https://www.stiftung-mw.de/sites/default/files/digitalisierung_braucht_zivilgesellschaft1.pdf

Fragen über Fragen....

- Wie können digitale Lösungen und Tools dazu beitragen, dass wir Aufgaben von Kommunikation bis Skalierung besser erfüllen können?
- Wie können Non-Profit-Organisationen die Relevanz verschiedener Bereiche der Digitalisierung für sich einschätzen?
- Sind wir als Organisation gut auf die Veränderungen vorbereitet?

- Wie gut sind wir mit IT ausgestattet und wie intensiv nutzen wir digitale Technologien?
- Welche Hürden stehen den Digitalisierungsbemühungen entgegen?
- Wie technologieaffin bzw. veränderungswillig sind wir (Mitarbeiter, Gremien oder Führungskräfte)?
- Welche Fähigkeiten und Kompetenzen sind vorhanden und welchen Weiterbildungs- und Unterstützungsbedarf haben wir?



Nicole Dufft, Peter Kreutter, Stephan Peters, Frieder Olfe (2017):
 DIGITALISIERUNG IN NON-PROFIT-ORGANISATIONEN
 Strategie, Kultur und Kompetenzen im digitalen Wandel
<https://www.betterplace-lab.org/wp-content/uploads/Studie-Digitalisierung-in-Non-Profit-Organisationen-.pdf>

Betrifft fast alle Bereiche von Organisationen

- **Strategie:** Digitalisierungs- und Daten-Strategie, Wirkungsorientierung
- **Kommunikation:** Marketing und Öffentlichkeitsarbeit, Transparenz und Vernetzung, Interaktion mit Begünstigten
- **Technologie und Daten:** Infrastruktur, Digitale Tools, Datenschutz und Datensicherheit, Analytics
- **Organisation und Prozesse:** Organisationsstruktur, Interne Prozesse, Administration und Verwaltung, Projektsteuerung, Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen
- **Kultur und Arbeitsweise:** Veränderungsfähigkeit, Entscheidungsfindung, und Flexibilität, Dezentrale Formen der Zusammenarbeit, Agile Arbeitsweise

Herausforderungen

- Es gibt großen Bedarf beispielsweise beim Koordinieren von Ehrenamtlichen, Fundraising über digitale Kanäle, aber auch beim Thema Wirkungsmessung und Organisationskultur.
- Digitalisierung wird im Non-Profit-Sektor oft gleichgesetzt mit der Nutzung digitaler Tools, insbesondere im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit (Social Media und Co) und für die Erledigung administrativer Aufgaben.
- Die Bedeutung struktureller und prozessualer Veränderungen für die eigene Organisation, die durch Digitalisierung angestoßen werden, wird häufig unterschätzt.

Heute im Fokus

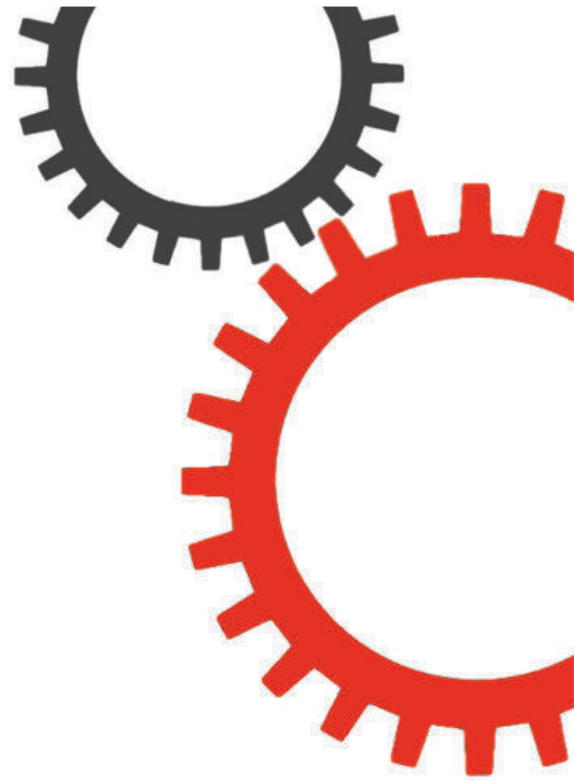
Kultur und Arbeitsweise:

Veränderungsfähigkeit

Entscheidungsfindung und Flexibilität

Dezentrale Formen der Zusammenarbeit

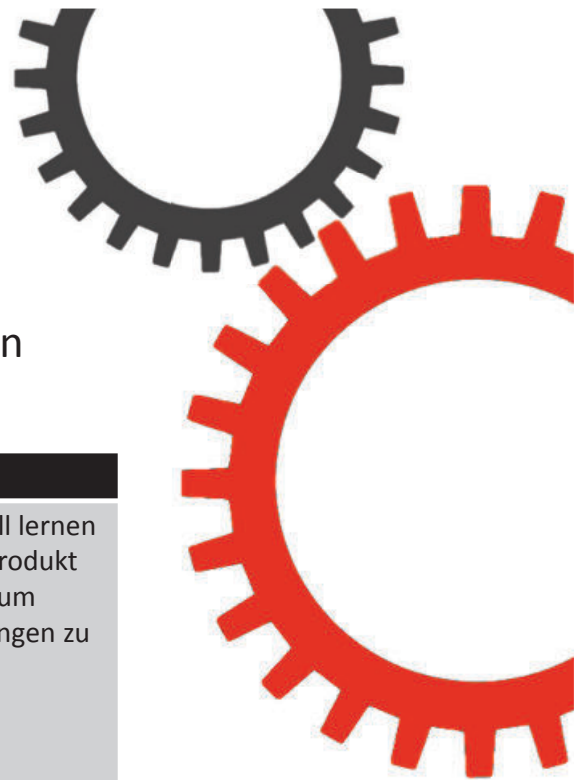
Agile Arbeitsweise



Empirische Prozesssteuerung

- Wissen wird aus Erfahrung gewonnen
- Entscheidungen auf Basis des Bekannten getroffen
- Erwartet das Unerwartete

Transparenz	Überprüfung	Anpassung
• Das Wesentliche muss für jeden ersichtlich sein. • Gemeinsame Prozesssprache. • Gemeinsames Verständnis von Done (wann etwas fertig ist)	Laufende Überprüfung des Fortschritts und der Hilfsmittel (Artefakte) in Bezug auf Erreichung des Sprint-Ziele. Feedbackschleifen nutzen!	Aus Fehlern schnell lernen und Prozess und Produkt schnell anpassen, um weitere Abweichungen zu minimieren.



Werte von Scrum/agilem Arbeiten



Haltung und Werte von Scrum

Individuen und Interaktionen	sind wichtiger als	Prozesse und Tools
Funktionierende Projekte (Software)	ist wichtiger als	Umfangreiche Dokumentation
Kooperation mit Projektbetroffenen	ist wichtiger als	Vertragsverhandlungen
Reaktion auf Änderungen	ist wichtiger als	Verfolgung eines festgelegten Plans

Scrum - der Rahmen

Rollen

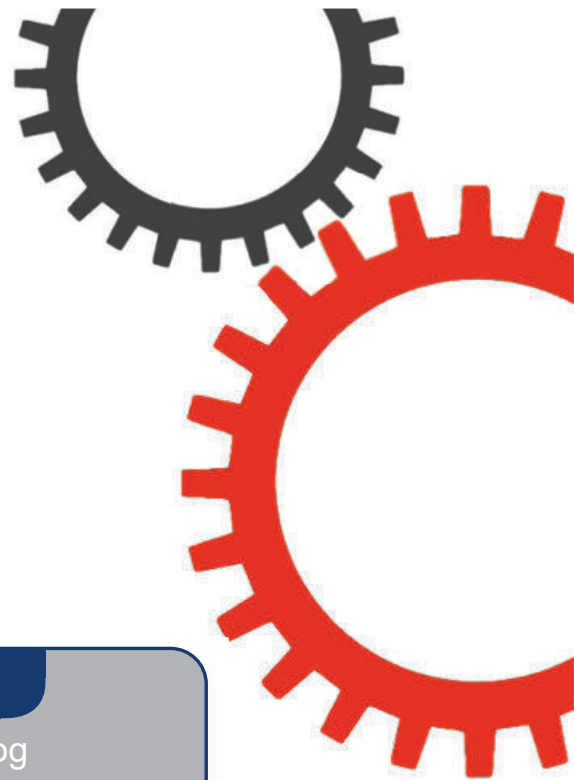
- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Events

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Hilfsmittel

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm



Rollen in Scrum

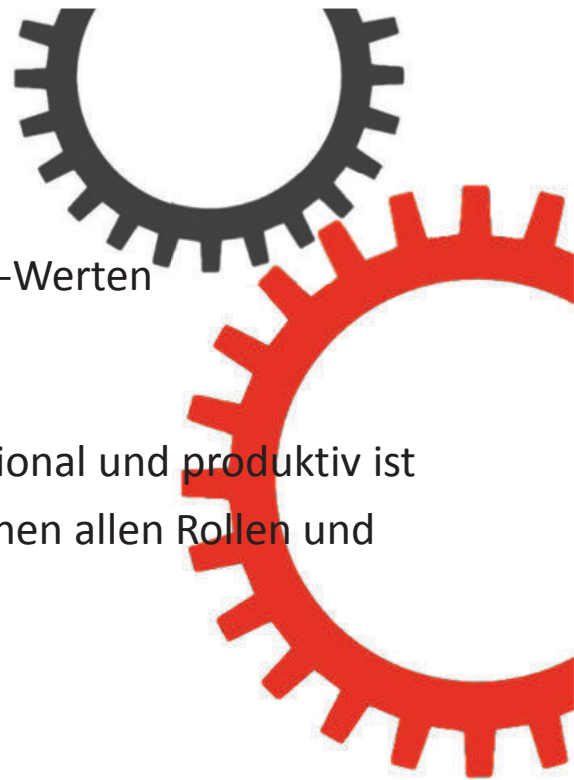
Product Owner oder Projektverantwortliche

- Definiert Vision, die Wirkung und Arbeitspakete
- Bestimmt Auslieferungsdatum und Inhalt
- Ist verantwortlich für das finanzielle Ergebnis des Projekts (ROI)
- Priorisiert Arbeitspakete abhängig vom Wirkungswert
- Passt Pakete und Prioritäten nach Bedarf für jeden *Sprint* an
- Akzeptiert oder weist Arbeitsergebnisse zurück



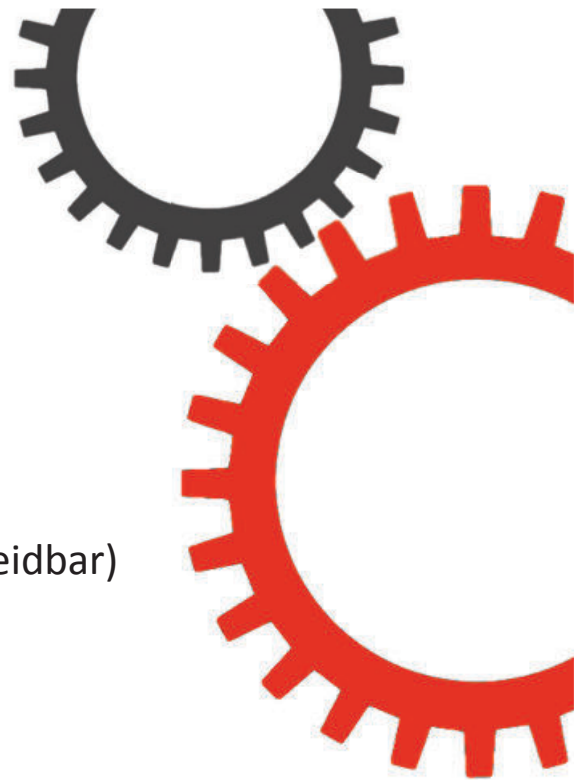
Scrum Master

- Verantwortlich für die Einhaltung von Scrum-Werten und -Techniken
- Beseitigt Hindernisse
- Stellt sicher, dass das Team vollständig funktional und produktiv ist
- Unterstützt die enge Zusammenarbeit zwischen allen Rollen und Funktionen
- Schützt das Team vor äußeren Störungen



Das Team

- Typischerweise 3-9 Personen
- Funktionsübergreifend:
 - Teams organisieren sich selbst
 - Ist für die Ergebnisse verantwortlich
 - Ideal: keine Titel (aber manchmal nicht vermeidbar)
 - Stellensicherheit nicht Rollensicherheit



Events

Sprint Planning

- Besteht aus zwei Teilen. Dauer je nach Sprintlänge (2-8h)
- Im ersten Teil stellt der Projektverantwortliche Ziele für den anstehenden Sprint vor, in dem er Aufgaben aus dem Product Backlog vorstellt.
- Das Team stellt Fragen, bis alles klar ist und schätzt danach den Aufwand der einzelnen Aufgaben (Storys)
- Im zweiten Teil plant das Team einzelne Tasks (die an einem Tag umsetzbar sind), um die Story während des Sprints abzuschließen, damit ein fertiges „Produkt“ entsteht.
- Der Projektverantwortliche darf dem Team nicht vorschreiben, wie es die Aufgaben löst. Das Team trägt hier die Verantwortung.

Das tägliche Scrum-Meeting

- Parameter:
 - Täglich
 - 15 Minuten lang
 - Stand-up
- Nicht zur Problemlösung
 - Alle sind eingeladen
 - Aber nur Team-Mitglieder, der ScrumMaster, und der Produkt-Owner dürfen reden
- Hilft, andere/überflüssige Meetings zu vermeiden



Jeder beantwortet 3 Fragen

1
Was hast du gestern getan?

2
Was wirst du heute tun?

3
Welche Hindernisse stehen dir im Weg?

- Diese sind kein Statusberichte für den ScrumMaster,
- sondern Verpflichtungen in Anwesenheit der Kolleginnen

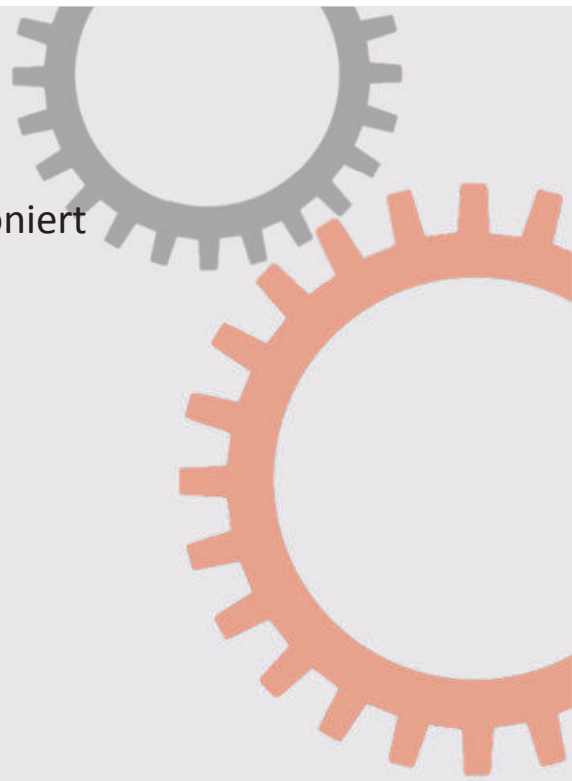
Das Sprint-Reviewmeeting

- Das Team präsentiert, was es während eines *Sprints* erreicht hat
- Typischerweise in Form einer Demo
- Informell
 - „Zwei Stunden zur Vorbereitung“-Regel
 - Keine Folien
- Das ganze Team nimmt teil
- Das Team erhält Feedback und kann im nächsten Sprint Anpassungen vornehmen
- Ladet die ganze Welt ein!



Die Sprint-Retrospektiven

- Prüft regelmäßig, was gut und nicht so gut funktioniert
- Typischerweise 1 h lang
- Nach jedem *Sprint*
- Das ganze Team nimmt teil
 - ScrumMaster
 - Produkt-Owner
 - Team



Beginnen / aufhören / weitermachen

- Das gesamte Team kommt zusammen und diskutiert, wie es sich verbessern möchte und nimmt ein Verbesserungsvorschlag mit in den nächsten Sprint:

beginnen mit ...

aufhören mit ...

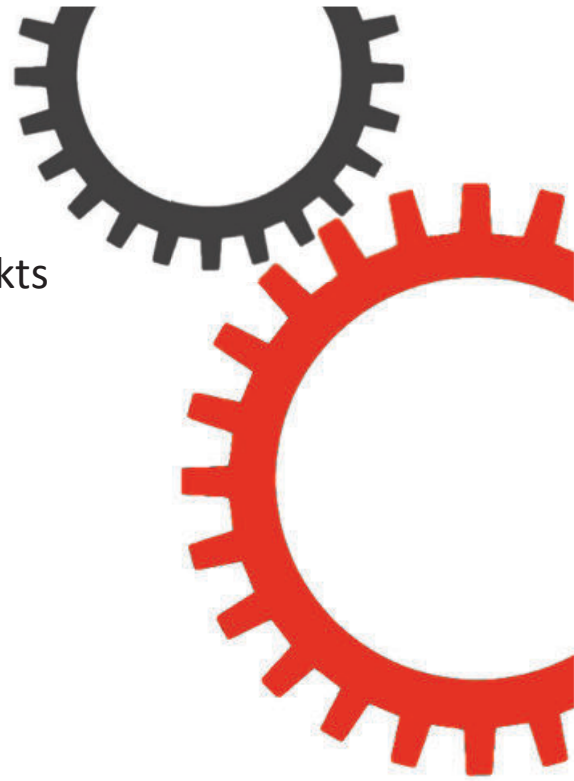
weitermachen mit ...

Hilfsmittel

Artefakte

Scrum kennt 3 Hilfsmittel

- Product Backlog/ Aufgabenliste des Gesamtprojekts
- Sprint Backlog/ Aufgabeliste für den Sprint
- Inkrement/Produkt



Tools - analog

Post-it

Stifte

Papier

Sprint-Board

Burndown-Chart



To Do

Doing

Review

Done 😊

Definition of Done für Sprintplaner

Crum



To Do

DOING

REVIEW

DONE

[illegible]

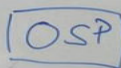
Definition von Dune für D3:

- Es gibt ein 8-Augen-Prinzip (Jeder Revisor hat 8 Aufgaben)
- Also, was an Material rausgeht (Schwappen, Produktkosten, Druckmaterial, ...) zugeordnet der C2 von D3.

D3
anpassen (steigern)

Your Definition
of Dare
is not a cool
Story, DO!

875P



The screenshot shows the 'Genetics' chapter page in the 'Genetics' textbook. The page is titled 'Genetics' and features a table of contents. The table lists chapters 1 through 10, with chapter 10 being 'Genetics'.

Chapter	Topic	Page
1	Genetics	1
2	Genetics	2
3	Genetics	3
4	Genetics	4
5	Genetics	5
6	Genetics	6
7	Genetics	7
8	Genetics	8
9	Genetics	9
10	Genetics	10

- Es gibt eine Peer-Review (zweid. 4-Augen-Prinzip). Gemeint kann die Peer-Review außerhalb des Teams stattfinden.
- Bei vorgeschriebenen Prozessen: Es hat ein Selbst-Check stattgefunden, ob alle notwendigen Schritte erfüllt sind.
- Von Task „Betreffen“ werden Information und in CC, werden in Italy informiert, haben Zugriff auf alle gemeinsamen Abgaben.
- Falls diese im begrenzten Zeitraum nicht zur Verfügung stehen, haben diese noch eine Zuständigkeits delegiert abgegeben.
- Allen, was reueig, entspricht der Cr von openTransfer (open Projektaktionen, Druckmaterial etc.).

Scrum



Digitale Tools – die Qual der Wahl



Wissen teilen

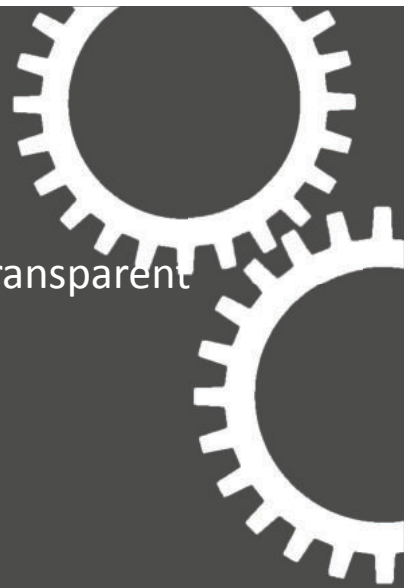


Mattermost



Wir nutzen diese digitalen Tools

- Trello für die Verwaltung der Aufgabenlisten - offen und transparent
- Time & Bill zur Zeiterfassung
- Cloud-Drive für Dateiablage und Austausch
- Google Suite zum dezentralen Mailmanagement
- Slack für kurze, interne Kommunikation
- Email für Versand von Dateien und offizielle Kommunikation
- → Funktion und Nutzung der Tools ist beschrieben und liegt allen Teammitgliedern vor



Wissen teilen

Brainstorming & Konzeption



- > deutsches Unternehmen
- > Server stehen in Frankfurt
- > 10 kostenlose Mindmaps speichern
- > Apps für Android & iOS verfügbar

Alternativen:

- Freemind
(Windows, kostenlos, opensource)
- SimpleMind
(Mac OS, kostenlos)

Wissen teilen

Projektmanagement



- > webbasierte Projektmanagement-software
- > alle Grundfunktionen kostenlos nutzbar
- > amerikanisches Unternehmen
- > Server stehen in den USA



- > deutsch-österreichisches Unternehmen
- > Server stehen in Frankfurt
- > mobile Apps vorhanden
- > kostenlose Basisversion

Wissen teilen

Messaging



- > einfache Bedienbarkeit
- > Verknüpfung mit anderen Tools
- > Zugriff im Browser oder per App
- > amerikanisches Unternehmen
- > Server stehen in den USA



- > Aufbau und Funktionsweise wie Slack
- > openSource
- > amerikanisches Unternehmen
- > kann auf eigenem Server gehostet werden

Wissen teilen

Customer Relationship Management (CRM)



- > Verwaltung sämtlicher Projekte, Freiwilligen, Spenden etc.
- > 10 kostenlose Lizenzen für gemeinnützige Organisationen
- > amerikanisches Unternehmen



- > openSource
- > speziell für Non-Profit Organisationen entwickelt
- > von internationaler Community getragen und entwickelt
- > muss auf Server installiert werden