



# SHIP-IT-DAY

Hierbei handelt es sich darum, Ihren Mitarbeitenden einen Tag im Quartal (andere Rhythmen sind möglich) die Möglichkeit zu geben, sich mit irgendeinem Thema aus ihrem Arbeitsumfeld zu beschäftigen. Dies ist nicht gebunden an Programmierarbeiten, die einzige Regel heißt: Make something awesome! Nach 24 Stunden werden die fertigen Ergebnisse vorgestellt.

Das Ziel besteht darin, Kreativität zu fördern. Aber auch Zusammenarbeit und Zielstrebigkeit spielt eine wichtige Rolle. Es kann dazu führen, dass die kleinen bekannten Probleme der eigenen Produkte eine Bühne erhalten und beseitigt werden. Ebenso ist Raum für radikale Ideen, welche im Alltag keinen Platz haben. Doch vor allem geht es um Spaß!

## Tipps zur Umsetzung

Wichtig für einen gelungenen Ship-It-Day, ist die gute Planung des Tages. Hierzu überlegen sich die Mitarbeitenden, woran sie

arbeiten wollen, und erstellen erste Mockups (nicht funktionsfähige Demos). Aus den eingereichten Ideen werden in Meetings zwei bis drei ausgewählt, an denen dann am Ship-It-Day gearbeitet wird.

Sofern mehrere Teams an diesem Tag teilnehmen, können die Teams zur Präsentation der Ergebnisse auch in einen Wettbewerb gehen, bei dem die beste Idee, je nach Applaus, gewinnt. Dies führt zu einer motivierenden Dynamik, wobei darauf zu achten ist, dass der Druck nicht zu hoch wird, der Spaß sollte weiter im Mittelpunkt stehen.

## Mehr Informationen

<https://blog.atinternet.com/de/ship-it-day-2017-ein-kurzes-resume/>

## Notizen

---



---



---



---

Graf, N., Gramß, D., & Edelkraut, F. (2019). Agiles Lernen. Neue Rollen, Kompetenzen und Methoden im Unternehmenskontext. Freiburg: Haufe.



©Anita Wölk