

itSMF-konferansen 2022

WAKE ME UP!

IT for en bærekraftig fremtid

Clarion Hotel Oslo Airport, 10.-11.nov. 2022



Slik akselererer supre team verdiskapningen

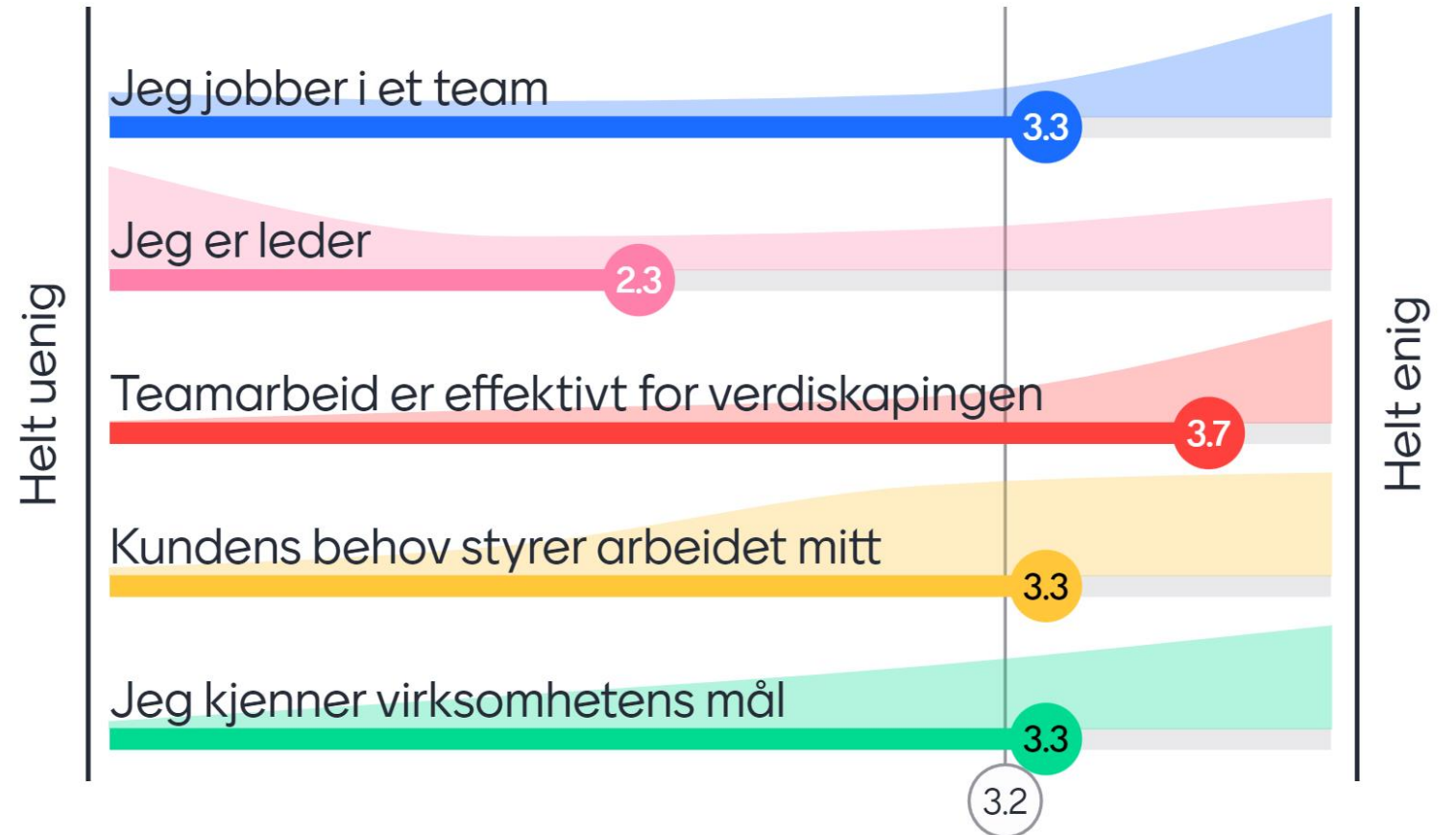


Benedicte Fjellanger og Henrik Byremo
Team Agile

Menti.com

Kode 44 95 25 2

Mentimeter



Benedicte Fjellanger



Chief Enabling Officer @ Team Agile

- 🧐 Smidig coach og endringsleder
- 🌐 Coacher team som lykkes på verdensbasis
- 🍷 Elsker vin, konserter og sitronsorbet

LinkedIn



Henrik Byremo



Chief Enabling Officer @ Team Agile

- ✈️ Smidig coach og produktleder
- 🚀 Realisert produkter 2/3 nordmenn bruker daglig
- 😊 Elsker skikjøring, musikk og lakris

LinkedIn



Vi akselererer verdiskapningen gjennom å gjøre folk supre!



Team

har samme mål

&

er avhengige av
hverandre for å nå målet





Akselerert verdiskaping i team – dette gjør de beste

- Fokuserer på å **lære raskere** når de ikke vet svaret
- **Kontinuerlig vedlikehold av teamet** for å være effektivt
- De har en arbeidsform som fremmer tverrfaglig **samarbeid**
- Kortest mulig **distanse** mellom teamet og kunden
- Raskere fra tanke til **handling**



Høytpresterende team lærer fra tre effektive feedbacklooper

Team ♥ Virksomhet:

Fange tilbake verdi
Prioritere de riktige tingene



Teamet selv:

Kontinuerlig forbedring

- Samarbeid og arbeidsform
- Lærings- og endringshastighet



Team ♥ Kunde/market

Skape & levere verdi
Bygge de riktige tingene
Bygge tingene riktig





**Jobber med utvikling av teamet?
Nei, det gjør vi ikke. Folk er folk.**

Seniorutvikler i stort, norsk SaaS-selskap



A group of people in a meeting room with laptops and a screen.

Start smart!

Lag en teamkontrakt

“

Jobber med utvikling av teamet?
Nei, det gjør vi ikke. Folk er folk.

Seniorutvikler i suksessfull Scale-up



Teamkontrakten holder teamet «skarpt»

- Eksplisitte regler og forventninger til hverandre – lettere å følge opp når de er visuelle
- Ivaretar individ og team
- Grunnlaget for et sunt samarbeidsklima

Team Agiles teamkontrakt for _____

(teamnavn)

Dato: _____ Neste oppdatering: _____

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette målet skal vi nå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?
- Hvordan ser suksess ut?
- Hvordan vet vi at vi lykkes?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvorfor er vi et team?

Slik kjennes samarbeidet ut

- Hvordan kjennes det ut å jobbe i dette teamet?
- Hvilke verdier skal vi etterleve i det daglige?
- Hvilke normer og verdier er viktig for deg?

Slik gjør vi det

- Hvilke spilleregler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tar vi beslutninger i teamet?
- Hvordan kommuniserer vi?
- Hvordan deler vi informasjon?
- Hvordan jobber vi med læring og forbedring?

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med nå?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med oss?

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette skal vi oppnå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvilken verdi skal vi bringe til teamet?

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Carl
Utvikler

Trude
Tech lead

Ahmed
UX-
designer

Stein
Sikkerhets
ekspert

Martine
Produkt-
leder

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med oss?

i det

- Hvilke regler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan skal vi ta beslutninger i teamet?
- Hvordan skal vi dele informasjon?
- Hvordan skal vi lære og forbedre oss?

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette skal vi oppnå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvilken verdi skal vi skape for teamet?

Dette målet skal vi nå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?
- Hvordan ser suksess ut?
- Hvordan vet vi at vi lykkes?

Gjøre det enkelt for brukerne å få innhold til andre plattformer

Ta ned risikoen til akseptabelt nivå for virksomhet

Teamet skal være et «go to place» for fagområdet vårt

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med teamet?

i det

- Hvilke regler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tas beslutninger i teamet?
- Hvordan deles informasjon?
- Hvordan lærer vi med læring og forbedring?

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette skal vi oppnå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvorfor er vi et team?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvorfor er vi et team?

Forenkle
hverdagen til
brukerne ved å
tilby rett
informasjon til
rett tid

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med oss?

i det

- Hvilke regler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tas beslutninger i teamet?
- Hvordan deler vi informasjon?
- Hvordan lærer vi med læring og forbedring?

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette skal vi oppnå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvilken verdi skal vi skape for teamet?

Slik kjennes samarbeidet ut

- Hvordan kjennes det ut å jobbe i dette teamet?
- Hvilke verdier skal vi etterleve i det daglige?
- Hvilke normer og verdier er viktig for deg?

Trygt å si sin mening - uansett

Vi har det gøy sammen

Raushet ovenfor hverandre

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med teamet?

i det

- Hvilke regler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tas beslutninger i teamet?
- Hvordan deles informasjon?
- Hvordan lærer vi med læring og forbedring?

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette skal vi oppnå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvilket team?

Slik gjør vi det

- Hvilke spilleregler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tar vi beslutninger i teamet?
- Hvordan kommuniserer vi?
- Hvordan deler vi informasjon?
- Hvordan jobber vi med læring og forbedring?

Ingen dumme spørsmål – spør heller en gang for mye enn for lite

Kommunikasjon gjøres åpent i Slack, fremfor privat chat

Beslutninger er datadrevne og gjøres i fellesskap i møte. Vi deler hva vi ble enige om på Slack i etterkant

Vi forbedrer oss i retrospektiv-møtet og følger opp tiltakene

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med?
- Hvordan skal andre komme i kontakt?

i det

- Hvilke spilleregler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tar vi beslutninger i teamet?
- Hvordan deler vi informasjon?
- Hvordan jobber vi med læring og forbedring?

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette skal vi oppnå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvilken verdi skal vi bringe til teamet?

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med nå?
- Hvor finner andre dokumentasjon på det vi lager?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med oss?

Vi samarbeider med The Billionaire Aliens (plattform) og Team Cyan (kundedata)

Kontakt oss på Slack: #QA-HipsterAnanas

Dokumentasjon ligger i Github/ HipsterAnanas

Møt oss tirsdag 9.15-9.45 i teamrommet

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med oss?

i det

- Hvilke regler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tas beslutninger i teamet?
- Hvordan deler vi informasjon?
- Hvordan lærer vi med læring og forbedring?

Team Agiles teamkontrakt for _____

(teamnavn)

Dato: _____ Neste oppdatering: _____

Vi er teamet

- Hva heter du?
- Hva bidrar du med på teamet?

Dette målet skal vi nå sammen

- Hva er det vi skal oppnå sammen?
- Hvordan ser suksess ut?
- Hvordan vet vi at vi lykkes?

Arbeid med mening

- Hvilken forskjell skal vi skape, for hvem?
- Hvorfor er vi et team?

Slik kjennes samarbeidet ut

- Hvordan kjennes det ut å jobbe i dette teamet?
- Hvilke verdier skal vi etterleve i det daglige?
- Hvilke normer og verdier er viktig for deg?

Slik gjør vi det

- Hvilke spilleregler må vi ha på plass i teamet?
- Hvordan tar vi beslutninger i teamet?
- Hvordan kommuniserer vi?
- Hvordan deler vi informasjon?
- Hvordan jobber vi med læring og forbedring?

«Team API»

- Hvem er det vi samarbeider med nå?
- Hvordan skal andre komme i kontakt med oss?

Strek og del



Gjør en fysisk strekk og samtidig si en setning til sidepersonen om noe du har lært om teamkontrakter



**Mål, hva slags mål? Vi gjør nå
bare jobben uansett hva lederne
«finner på»...**

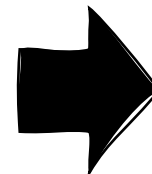
Techlead og fullstack utvikler



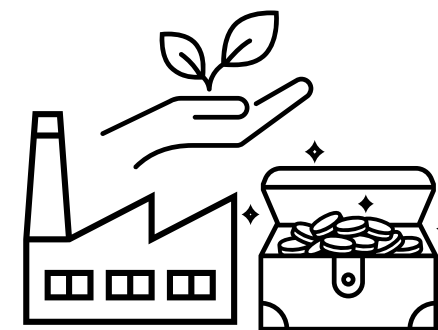
Leveranser ~ Effekt ~ Resultat



skaper
(hvis brukt av kunder)



skaper
(hvis gjort riktig)



Leveranser

Output
Features
Gjøremål

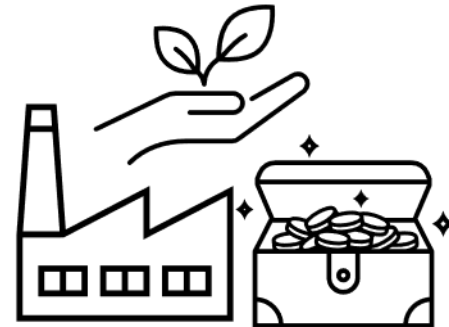
Effekter

Outcome
Endring i menneskelig atferd
Løste problemer
Nye muligheter

Resultat

Impact
Bunnlinje
Topplinje
Samfunnsmessig gevinst

Gå «bakover» fra mål til leveranse



De fleste starter her!

Ikke gjør det...

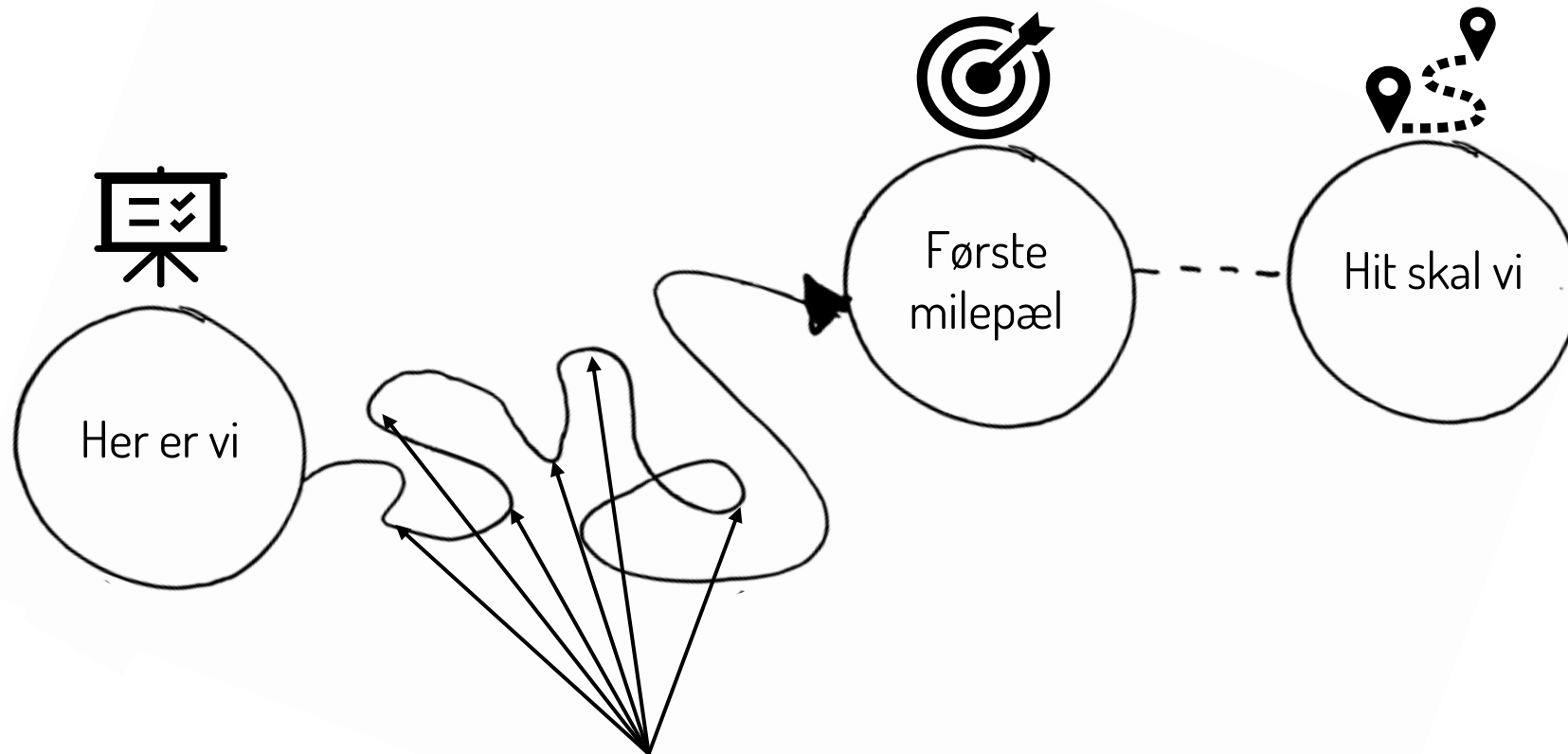
Gå raskt hit!

Hva må vi da gjøre for hvem?

Start her!

Hva skal vi oppnå for virksomheten?

Test og lær deg frem til den beste løsningen



Hva må vi lære for å
komme oss dit?



Hit skal vi

- Hva er det overordnede målet?
- Hvordan ser suksess ut? Hvordan vet vi at vi lykkes

Skap felles forståelse for retningen, det vi skal oppnå

Ønsket effekt:
CRO handlekurv
netthandel +35%

Her er vi nå

- Hvilken innsikt har vi allerede?
- Hva vet vi dag? Hvor er vi i forhold til målet?

Skap felles forståelse av hva vi vet i dag

2/3 legger
varer i kurven
uten å betale

Første milepæl

- Hvilke muligheter har vi til å nå målet? Hva hindrer oss?
- Hva adresserer vi først?

Skap felles forståelse av hva vi gjør først

Forstå hvorfor 2/3
kunder som legger varer
i handlekurven ikke
fullfører kjøpet



Automatisk popup som
ber om tlf til kunder
som avbryter kjøp

Studere atferd på
nettsiden før
avbrutt kjøp

Klar, ferdig, lær!

- Hvilke antagelser/risikoer bør vi teste og lære mer om?
- Hvilken atferd, endring eller effekt forventer vi å skape?

Sikre læring og gjennomføring i tråd med mål og innsikt

Hit skal vi

- Hva er det overordnede målet?
- Hvordan ser suksess ut? Hvordan vet vi at vi lykkes

Skap felles forståelse for retningen, det vi skal oppnå

Ønsket effekt:
CRO handlekurv
netthandel +50%

Her er vi nå

- Hvilken innsikt har vi allerede?
- Hva vet vi dag? Hvor er vi i forhold til målet?

Skap felles forståelse av hva vi vet i dag

2/3 legger
varer i kurven
uten å betale

62% syns
betalings-
løsningen er
«knotete»

15% ønsker
mulighet for
finansiering



Forstå hvordan en
sømløs utsjekk/
betalingsløsninger ser ut

Prototype de tre mest
brukte netthandels-
betalingsløsningene

Bruker-teste
løsningene

Første milepæl

- Hvilke muligheter har vi til å nå målet? Hva hindrer oss?
- Hva adresserer vi først?

Skap felles forståelse av hva vi gjør først

Klar, ferdig, lær!

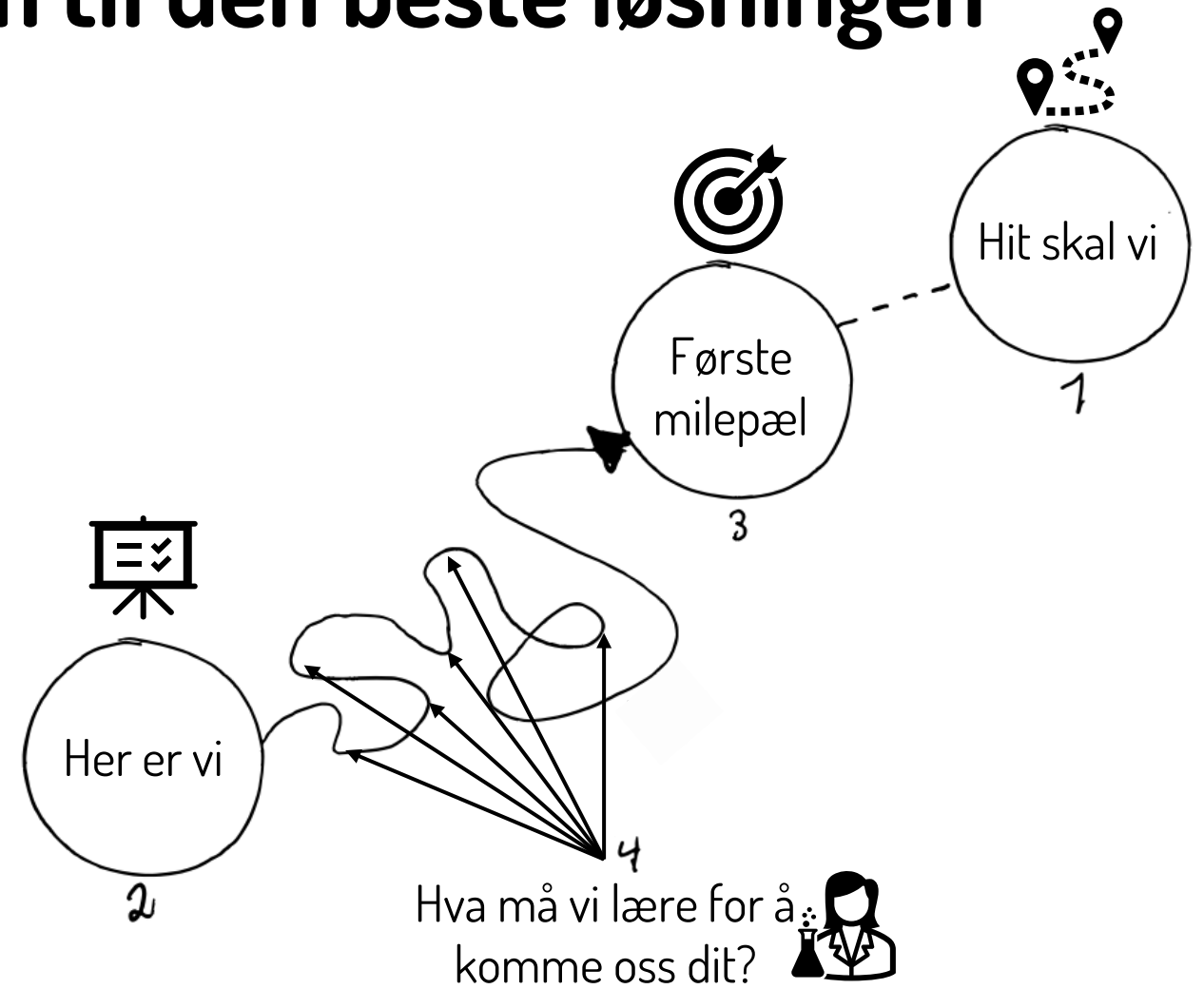
- Hvilke antagelser/risikoer bør vi teste og lære mer om?
- Hvilken atferd, endring eller effekt forventer vi å skape?

Sikre læring og gjennomføring i tråd med mål og innsikt

Team Kata - lær deg frem til den beste løsningen

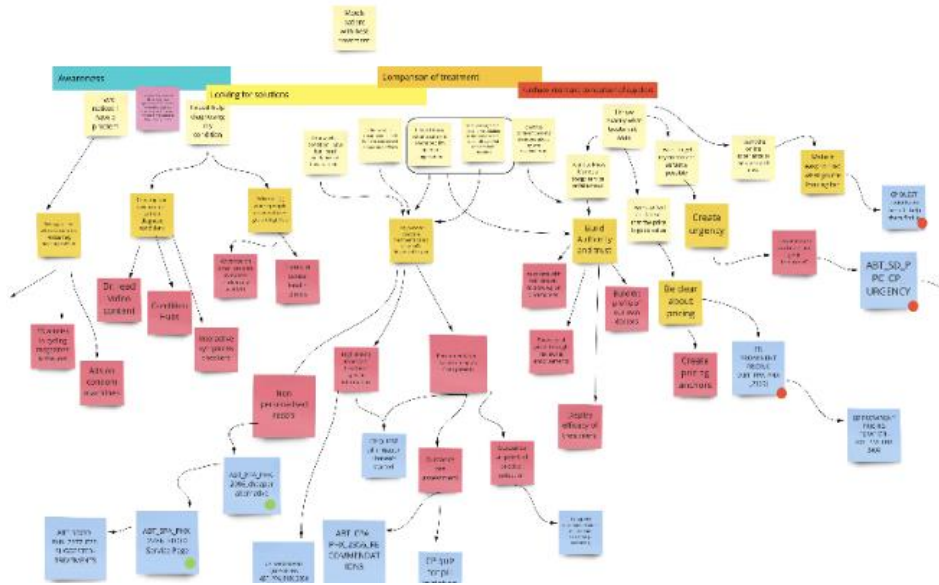
- Beste praksis «muskelminne»
 - Fokusert & prioritert
 - Kontinuerlig læring
 - Datadrevet

1. Felles retning mot overordnet mål
2. Felles forståelse av hvor vi er i dag
3. Felles enighet om første milepæl
4. Klar, ferdig, lær!



Mulighets- og løsningstre

Mål -> kundebehov -> løsning

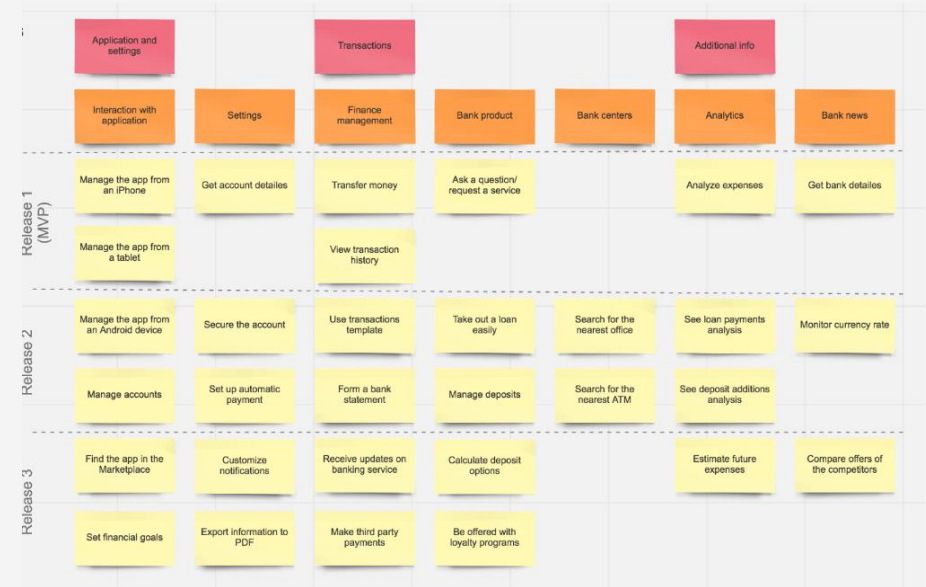


Lær mer her:

- [OST by Teresa Torres på Producttalk.org](#)
- [Torres på Mind the Product \(2017\)](#)
- [Torres bok, Continuous Discovery Habits \(2021\)](#)
- [ProductTalk.org på YouTube](#)
- [OST mal i Miro](#)

Brukerhistoriekart

Løsning -> kundeatferd -> mål



Lær mer her:

- [User Story Map by Jeff Patton](#)
- [Patton hos Mind the Product \(2021\)](#)
- [Pattons bok, User Story Mapping \(2014\)](#)
- [User Story Mapping på YouTube](#)
- [Mal i Miro](#)

Kort ned distansen mellom koder og kunde

- Jobb «baklengs» fra målet
 - Hva skal vi oppnå for virksomheten?
 - Hva må vi gjøre for hvem, for å oppnå dette?
- Rød tråd mellom det vi gjør og verdien vi skaper
 - Visualisering skaper delt forståelse og transparens, også utenfor teamet
 - De mest effektive teamene er rå på dette!



Tenk, kast og del



**Si en ting du synes var
interessant med enten
mål, samarbeid
eller «Team Kata»**



“

De andre blir stille når jeg kommer med forslag til forbedringer.

Produktdesigner i stor, norsk teamorganisasjon

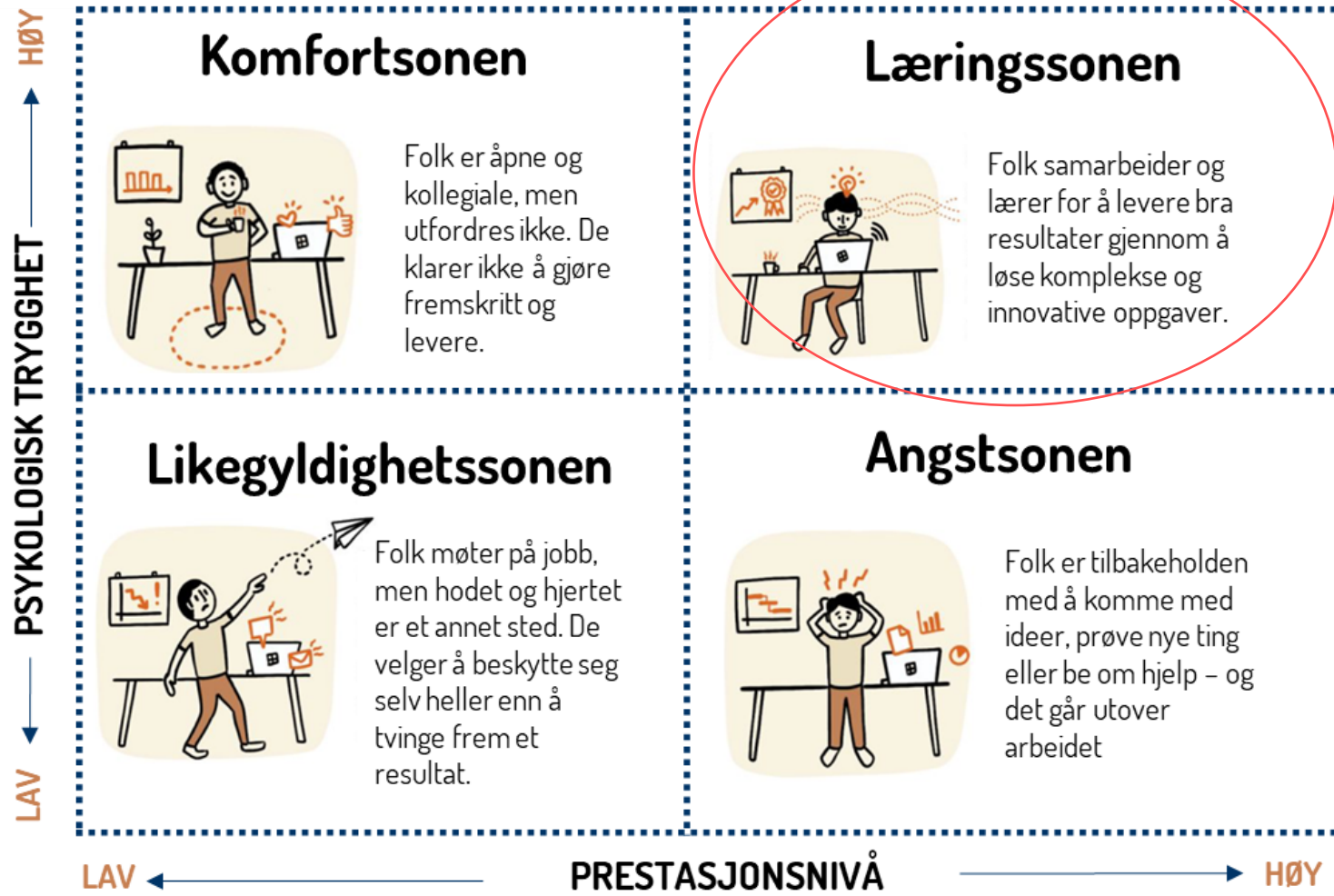


Høy psykologisk trygghet



Psykologisk trygghet er en forventning om raushet fra de andre teammedlemmene:
«troen på at du ikke vil bli «straffet» eller ydmyket for å komme med ideer,
stille spørsmål, dele bekymringer eller gjøre feil.

Psykologisk trygghet senker ikke kravene til å prestere



Slik bygger du psykologisk trygghet

Erkjenn at du tar feil – og del det:

“Jeg tråkket i salaten. Her er det som skjedde...”

Vær tydelig på at samarbeid er en læringsmulighet:

«Vi må få med alle sine ideer og tanker i arbeidet vårt»

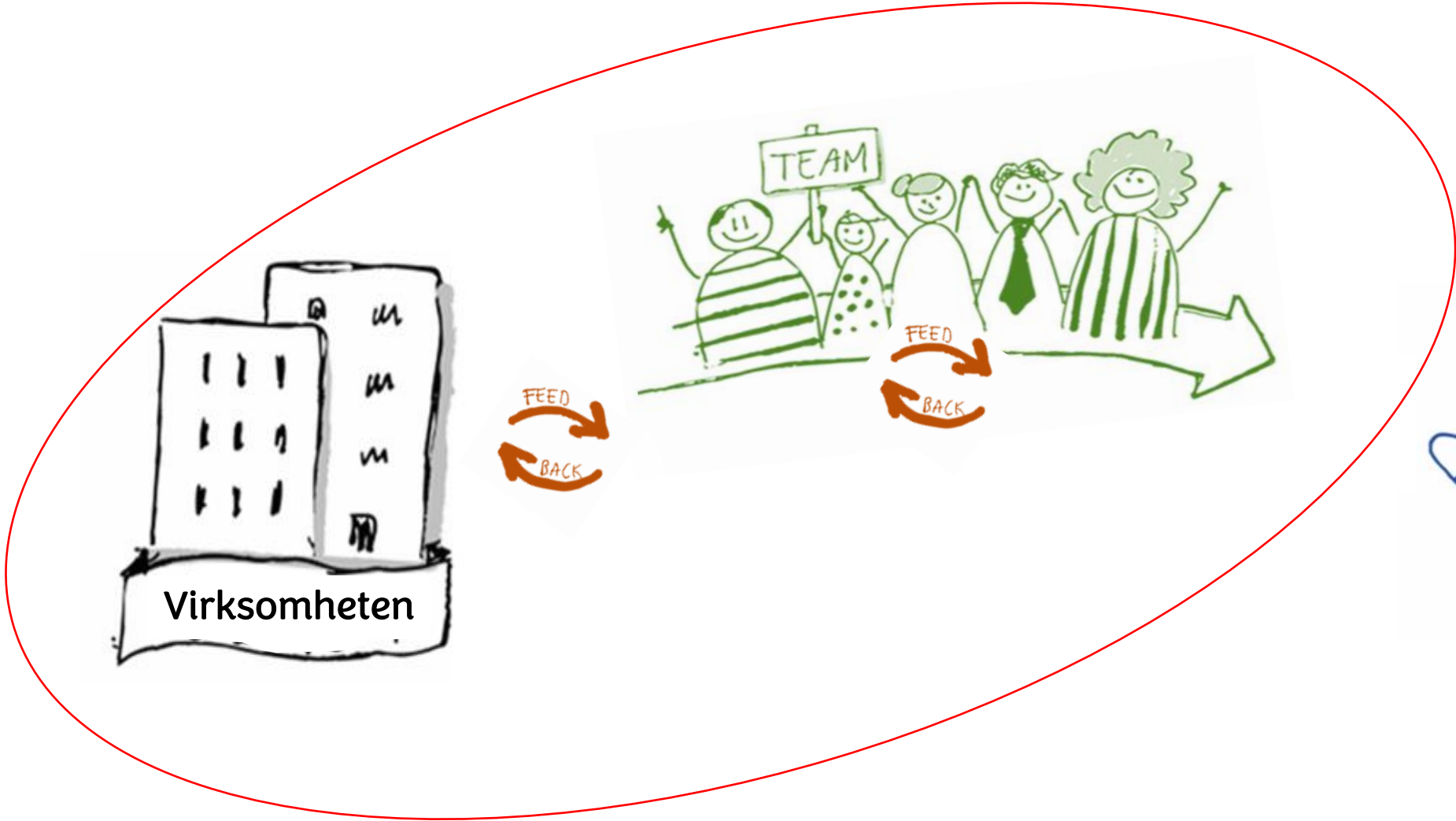
Still kraftfulle, nysgjerrige spørsmål når noe går galt:

«Jeg ble interessert i å lære mer om hvordan du landet du på denne konklusjonen. Hva tenkte du?»



“ Vi har mange koordineringsmøter.
Programmerer kanskje maks et par
timer daglig...

Seniorutvikler i suksessfull Scale-up



MANAGER

MAKER

9 am
10 am
11 am
12 pm
1 pm
2 pm
3 pm
4 pm
5 pm

MEETING
MEETING
LUNCH
MEETING
MEETING
MEETING

MEETING
LUNCH
?

MANAGER

MAKER

9 am
10 am
11 am
12 pm
1 pm
2 pm
3 pm
4 pm
5 pm

MEETING
MEETING
LUNCH
MEETING
MEETING
MEETING

WASTED TIME
MEETING
WASTED TIME
LUNCH
WASTED TIME
MEETING
SOMEWHAT WASTED TIME

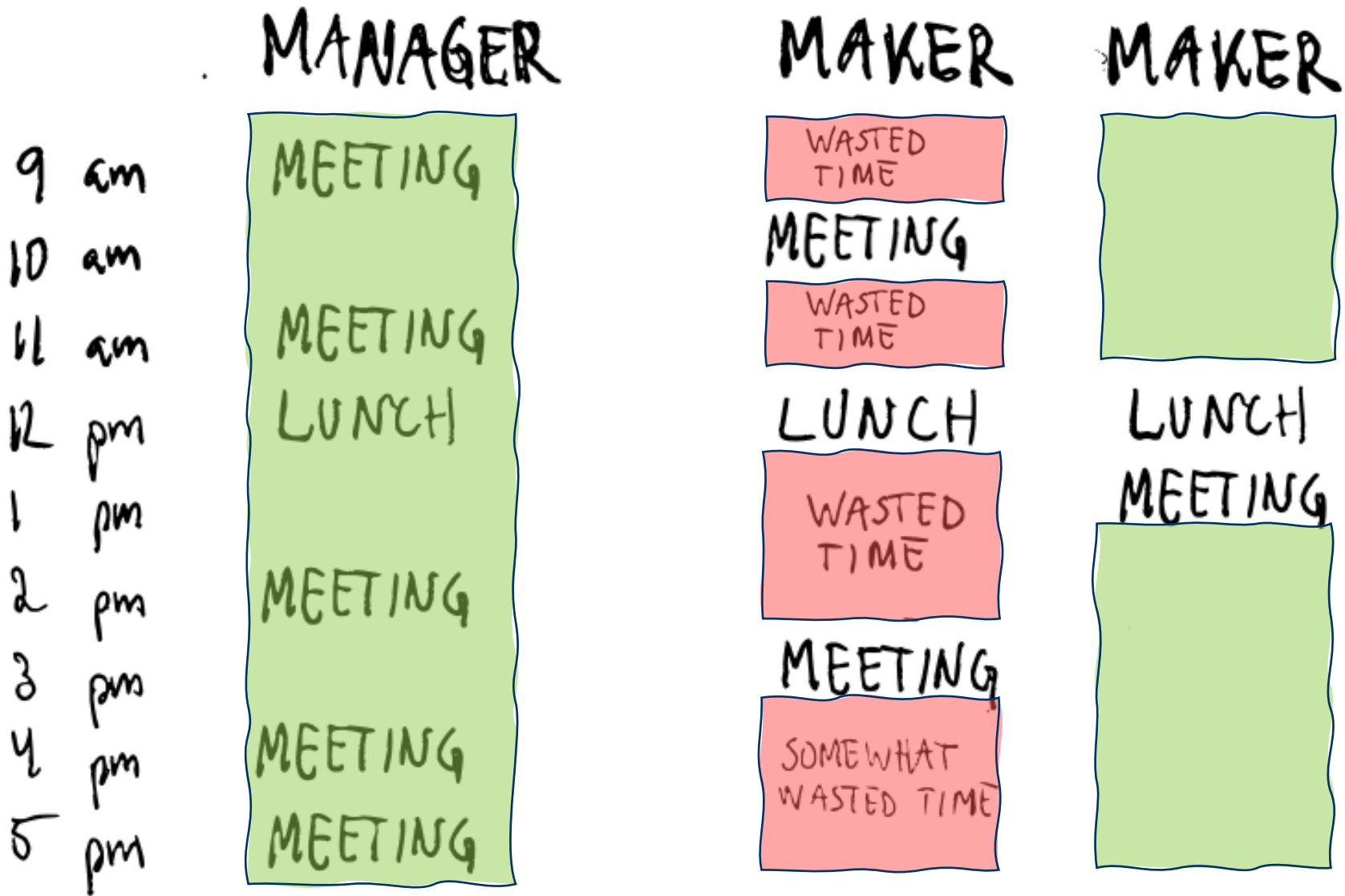
MANAGER

MAKER

9 am
10 am
11 am
12 pm
1 pm
2 pm
3 pm
4 pm
5 pm

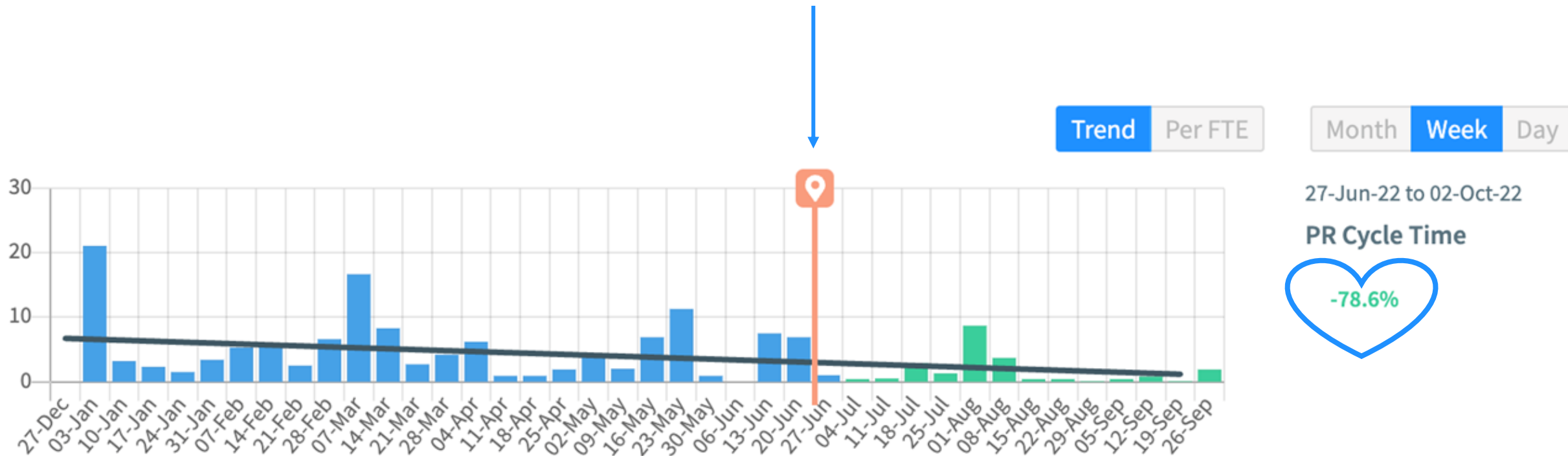
MEETING
MEETING
LUNCH
MEETING
MEETING
MEETING

LUNCH
MEETING



Quick fix for å øke produktiv tid!

«Bytte» fra Manager til Maker schedule



Høytpresterende team lærer fra tre feedbacklooper





Slik bygger vi effektive team:

1. Sørg for å ha **et felles mål** som gir teamet handlingsrom og skaper avhengigheter mellom folka i teamet
2. Bygg og **vedlikehold teamet** – lag en teamkontrakt
3. «Trygge team» har større sjans for å **lære seg til suksess**
4. Fokuser **på verdiskapning** og tilpass møter og koordinering til dette

 **TEAM AGILE** 

**GOOD
VIBES
ONLY**