



# PORTFOLIO TESTING

Find-the-Bug | Testing4NonTesters | Agiles Testen | Testdesign

Risk Storming | Quality Radar | 50 Quick Ideas | 3 Amigos-Session | Discovery Workshop

Testdokumentation | Goal Question Metric | Testprozessverbesserung | TestMaster





**Dr. Katja Meyer**

ist Molekularbiologin und hat in der Wissenschaft gearbeitet, bevor sie Testerin geworden ist.

Aktuell interessiert sie sich für Testautomatisierung und sucht Lösungen für die alltäglichen Probleme von Tester:innen in großen, agilen Projekten.

[katja.meyer@qualityminds.de](mailto:katja.meyer@qualityminds.de)



**Adina Beer**

war professionelle Balletttänzerin, kam dann zum Software Test und Community Management. Sie hat eine Leidenschaft für Qualität und bringt Struktur und Klarheit, Bewusstsein, Neugierde, Leidenschaft und Mut in den Testberuf ein.

Adina ist begeistert davon, abstrakte und oft mehrdeutige Konzepte in greifbare und zuverlässige Lösungen zu übersetzen.

[adina.beer@qualityminds.de](mailto:adina.beer@qualityminds.de)



**Bastian Baumgartner**

ist Testmanager und TestMaster mit langjähriger Erfahrung in nationalen wie internationalen Projekten.

Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, bestmögliche Beratung im Hinblick auf Planung, Methodik und Strategie auf den jeweiligen Kunden anzupassen, um die Softwarequalität zu optimieren.

[bastian.baumgartner@qualityminds.de](mailto:bastian.baumgartner@qualityminds.de)



**Bastian Knerr**

Bastian hat Rechnungswesen studiert und im Bereich Software Compliance gearbeitet, bevor er seine Leidenschaft im Softwaretest fand. Er arbeitet nun als Projektleiter oder Testmanager. Er liebt er es, eine Schnittstelle zwischen verschiedenen Bereichen zu sein und Systeme von Anfang bis zum Ende zu betrachten.

[bastian.knerr@qualityminds.de](mailto:bastian.knerr@qualityminds.de)

*Unsere Ansprechpartner:innen*

## Unser Portfolio

Unser Testansatz ist ganzheitlich: Von Testdesign und Testdaten, über Testmanagement und -praktiken bis hin zur Automatisierung. Abgerundet wird unser Portfolio durch die neu entwickelte Rolle des TestMasters und der Ausbildung dazu.

## Remote oder vor Ort?

Wir können alle Workshops remote (mit Unterstützung durch digitale Boards) oder vor Ort in unseren Räumen in Nürnberg, München und Berlin oder bei euch vor Ort durchführen. Sprecht uns gerne an, welche Variante wir für welche Workshops empfehlen!

## Änderungswünsche?

Gerne können die Abläufe, Inhalte und Länge der folgenden Workshops an eure Bedürfnisse und Wünsche angepasst werden. Interessiert? Dann spricht uns einfach an:

[testing@qualityminds.de](mailto:testing@qualityminds.de)

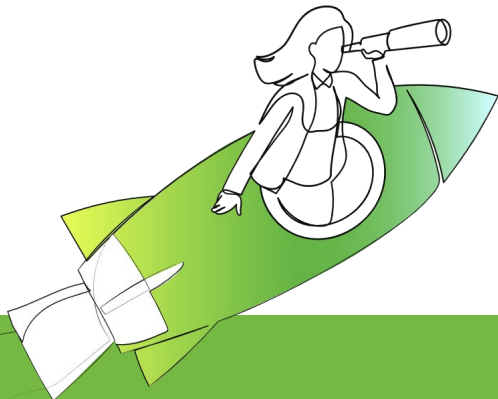
*Gerne sind wir für eure Fragen zu unserem Portfolio da!*

# FIND THE BUG!

## Wer entdeckt die meisten Fehler?

Softwaretesting wird oft als langweilig und demotivierend beschrieben. Mit unserer *Find-the-Bug-Session* zeigen wir euch, wie ihr eure Softwaretests spannender gestalten können – und dabei alle Projektbeteiligten wertvolle Einblicke in die Softwarequalität und das Produkt erhalten.

**Wie können Fehler aufgedeckt werden? Worauf sollte der Fokus beim Testen gesetzt werden? Welche Arten von Fehlern wurden bisher übersehen oder ignoriert? Wie können wir es vermeiden, dass dieselben Fehler immer und immer wieder auftreten?**



### Ablauf einer Find-the-Bug-Session

In einer Find-the-Bug-Session treten mehrere Teams an, um in einer definierten Zeit möglichst viele Fehler in einem Testobjekt zu finden. Als Basis für den Testauftrag können hierbei allgemeine Testideen oder auch Anwendungsfälle dienen. Die Dokumentation findet z.B. über Test-Chartas, wie sie aus dem explorativen Test bekannt sind, statt.

**Die gefundenen Fehler und weitere Maßnahmen zur zukünftigen Fehlervermeidung werden in einer Analysephase hinterher besprochen. Dieses Event gibt interessante Einblicke in die Welt der Softwarefehler, sowohl für Tester:innen als auch für Entwickler:innen.**

Alle gefundenen Fehler werden gesammelt und euch für die weitere Verarbeitung zur Verfügung gestellt. Gerne unterstützen wir euch auch dabei.

*Find-the-Bug!*

Mit unserer Find-the-Bug-Session könnt ihr eure Tester-Gene herausfordern!

# Was ist Qualität? Was bedeutet eigentlich Testen?

Um diese ursächlichen Fragestellungen geht es in diesem Workshop-Format, das einen ersten thematischen Einstieg in die Welt der Qualitätssicherung im Software-Engineering bietet.

Dieser „Crashkurs“ liefert Beschreibungen und Erklärungen zum fundamentalen Testprozess, welche Testarten und Teststufen es gibt, was einen guten Testfall ausmacht, was in eine effiziente Teststrategie gehört oder wie diese leichtgewichtig dokumentiert werden kann.

Daneben gibt es einen kurzen Einstieg in die Bedeutung verschiedener Vorgehensmodelle z.B. agile und inkrementelle Softwareentwicklung

Außerdem werden erste Einblicke in das *explorative Testen*, in Methodiken, Hilfsmittel und *Testing Touren* vermittelt.

## Workshopinhalte

- Rollen im Test
- Testprozess und seine Arbeitsschritte
- Teststrategie
- Begriffserklärungen
- Testpyramide
- Unterschiede zwischen Teststufe und Testart
- Grundlagen des Testfallaufbaus
- Fehlhandlung vs. Fehlerzustand vs. Fehlerwirkung
- Abgrenzung Testen und Debugging
- Überblick und Beschreibung Testverfahren



## Testing 4 NonTesters

Nicht nur IT-Quereinsteiger:innen, auch fachlichen Know-how-Träger:innen erleichtert dieser Leitfaden den Start in die Thematik des Testens. Denn fachübergreifende Qualitätssicherung ist in allen Bereichen wichtig!

## Wie wird agiles Testen strukturiert?

In diesem Workshop werfen wir einen Blick darauf, was agiles Testen ausmacht und wie man es effektiv einsetzen kann. Dazu betrachten wir neben den Prinzipien des agilen Testens auch verschiedene Werkzeuge für den Arbeitsalltag.

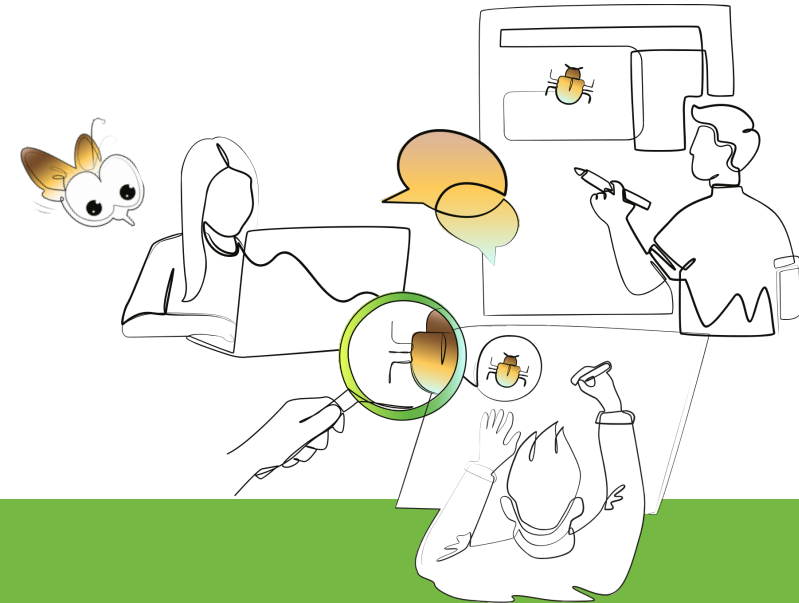
Eine Test Charta ermöglicht einen strukturierten Weg durch eine explorative Test-session, während Testing Touren verschiedene Blickwinkel auf ein Produkt werfen und so den Perspektivwechsel erleichtern.

In einem weiteren Schritt schauen wir auf unterschiedliche Möglichkeiten agiles Testen zur Kollaboration im Team und über Teamgrenzen hinaus einzusetzen. Beim Pairing und Ensembling arbeiten zwei oder mehrere Tester:innen oder auch Kombinationen mit Rollen gemeinsam an einem Testobjekt. Dabei wird Verständnis für die Fähigkeiten einzelner Rollen aufgebaut und genutzt, um möglichst diverse Testansätze zu finden.

Alle Ansätze werden im Rahmen des Workshops direkt gemeinsam ausprobiert und diskutiert.

### Workshopinhalte

- Was ist agiles Testen und was ist es nicht?
- Exploratives Testen mit der Test Charta
- Perspektivenwechsel mit Testing Touren
- Pairing & Ensembling;  
innerhalb der eigenen Fachlichkeit und darüber hinaus
- Whole Team Approach



## Agiles Testen

Wisst ihr, wie man agiles Testen effektiv im Team einsetzt? Wir erarbeiten mit euch verschiedene Ansätze und probieren sie innerhalb des Workshops direkt aus!

## Blackbox in a nutshell

Das Erstellen von Testfällen ist eine Kerntätigkeit von Tester:innen. Um aus den verschiedenen Anforderungen oder anderen Quellen mehrwertstiftende Tests zu erhalten, können unterschiedliche Methoden zum Einsatz kommen.

Die am häufigsten verwendeten Methoden sind Testentwürfe mittels Blackbox-Testentwurfsverfahren. Diese unterstützen Tester:innen bei der Arbeit, indem sie leicht anwendbare Regeln nutzen. Diese Verfahren helfen, eine systematische Überdeckung von Anforderungen zu generieren und verringern die Gefahr, dass im Rahmen der Testdurchführung wichtige Tests vergessen werden.

In diesem Workshop werden wir zusammen die einzelnen Testfallentwurfsverfahren ansehen und anhand von Übungen vertiefen. Darauf wenden wir das neu gewonnene Wissen auf konkrete Anforderungen aus aktuellen Projekten an.

Der Workshop kann als Einsteigervariante oder als Fortgeschrittenen-Workshop gestaltet werden. In der Einsteigervariante widmen wir uns den grundlegenden und geläufigeren Verfahren, welche in einem Projekt auch schnell einen merklichen Mehrwert liefern. Der Workshop mit den Inhalten für die fortgeschritteneren Tester:innen behandelt auch eher seltenere Methoden und legt seinen Fokus mehr auf die Optimierung des bereits vorhandenen Testentwurfs.

### Behandelte Testentwurfsverfahren

Äquivalenzklassenbildung

Grenzwertanalyse

Entscheidungstabellen

Zustandsbasierter Test

Anwendungsfallbasierter Test

Ursache-Wirkungs-Graph-Analyse

Klassifikationsbaummethode

Orthogonale Arrays

Wertebereichsanalyse



## Testdesign-Methoden

In diesem Workshop werdet ihr neu gewonnenes Wissen auf konkrete Anforderungen aus euren aktuellen Projekten anwenden - und so direkt sinnvoll trainieren.

# Auf spielerische Weise gemeinsam Risiken entdecken lernen

Risk Storming ist ein wichtiges Instrument im Repertoire der Qualitätssicherung.

Im Risk Storming Workshop werden gemeinsam Qualitätsaspekte ausgewählt und evaluiert, Risiken werden erkannt und anschließend hinsichtlich ihrer Handhabung untersucht. Ziel dieses interaktiven Workshops ist es, den Teilnehmer:innen spielerisch die Methodik zu lernen und sie in die Lage zu versetzen, selbst Risk Storming Workshops durchzuführen.

Der Workshop wird in einer interaktiven Form mit *riskstormingonline.com* und *Mural* als Plattformen durchgeführt.



## Risk Storming

Kennen Sie die Risiken Ihres Produktes? Testen Sie deshalb auch „das Richtige“?

Wir helfen Ihnen, schnell und spielerisch die Schwachpunkte zu finden, die Sie hoffentlich niemals öffentlich über Ihr Produkt genannt bekommen.

### Beispiel für die Inhalte eines 4-phasigen Risk Storming-Workshops:

#### Phase 1: **Gemeinsame Auswahl & Evaluierung von Qualitätsaspekten**

- Diskussion über Kompromisse und Prioritätensetzung
- Ziel ist die Erreichung eines einheitlichen Teamverständnisses

#### Phase 2: **Risiken erkennen**

- Sind die Risiken des Produkts bekannt?
- Wird das „Richtige“ getestet?
- Wird richtig getestet?

#### Phase 3: **Herausarbeitung von Handlungsfeldern im Umgang mit Risiken**

- Was ist zu tun, damit diese Risiken nicht eintreten?
- Welche Maßnahmen ergreift ihr, um besser damit umzugehen?

#### Phase 4: **Erstellung einer Roadmap für die Erreichung der Ziele in gewünschter Qualität**

**Der wahre Wert liegt in der Diskussion selbst und dem Wissensaustausch, der stattfindet, während das Team gemeinsam an der Lösung eines Problems arbeitet.**



# Transparenz von Aktivitäten in der Qualitätssicherung

Wie können wir Softwarequalität messen und vor allem unsere Aktivitäten in Bezug auf die Softwarequalität transparent darstellen?

Der [ISO 25000](#) hat sowohl interne als auch externe Softwarequalität definiert

- **Interne Softwarequalität:** Sichtbar durch Zugang zum Code
- **Externe Softwarequalität:** Sichtbar durch Anwendung der Software

Doch oft bleibt die Frage: Woher wissen wir, dass externe Softwarequalität ausreichend ist? Hier kommt der Begriff der „Marken-Qualität“ oder „Brand Quality“ zum Tragen:

- **Marken-Qualität:** Sichtbar durch z.B. User Feedback wie TrustPilot

Herausforderung: Wir müssen Prioritäten setzen, weil die Zeit begrenzt ist. Wenn man der internen Softwarequalität Priorität einräumt, geht das automatisch zu Lasten der externen Softwarequalität und umgekehrt. Priorisierung einer Qualitätsart hat unterschiedliche Konsequenzen für die zukünftige Produktivität. Dazu kommen weitere Fragen:

- Wie können wir externe Softwarequalität überhaupt messen?
- In welchen Bereichen ist unsere Abdeckung ausreichend - wo haben wir blinde Flecken?
- Wissen wir vielleicht schon, wie wir diese abstellen können?

**In diesem Workshop ordnen wir eure bereits bestehenden Aktivitäten den drei Bereichen zu, bewerten sie gemeinsam und leiten noch offene Handlungsfelder ab.**

## Workshopinhalte

- Einführung in das Quality Radar und die Qualitätsarten
- Durchführung des Workshops pro Team – welche Aktivitäten werden in welchem Bereich durchgeführt?
- Diskussion der Ergebnisse:
  - Welche Aktivitäten führen wir bereits durch?
  - Welche Aktivitäten fehlen oder sind zu wenig?
  - Was sind mögliche Konsequenzen?
- Ableitungen der nächsten Schritte, inkl. Ergebnisdokument durch Moderator:innen von QualityMinds



## Quality Radar

Transparenz und Kommunikation: Mit diesem Workshop erhaltet ihr eine Methodik eure Aktivitäten für Softwarequalität sichtbar zu machen und mögliche Handlungsfelder zu identifizieren!

## Quick Wins für den Test!

### Stillstand ist Rückschritt! Das gilt auch für den Test von Softwareprodukten.

Doch viele Verbesserungsmethoden sind für den ersten Schritt oder in kleinen Firmen und Projekten oft zu schwergewichtig, zu zeitintensiv oder verschlingen einen hohen Aufwand an Personal. Doch das sollte keine Ausrede dafür sein, auf eine stete Verbesserung des Tests zu verzichten.

In unserem Workshop helfen wir euch, mit wenig Aufwand umzusetzende Maßnahmen zu ermitteln, um euren Test nachhaltig zu verbessern. Als Basis dient uns das Buch von David E. Evans und Gojko Adzic, in dem einfache und unmittelbare Maßnahmen gesammelt wurden.

Der Workshop unterstützt euch und eure Mitarbeitenden, passende Verbesserungsmöglichkeiten schnell zu identifizieren und konkrete Handlungsmöglichkeiten abzuleiten.

Durch die professionelle Ausbildung unserer Consultants habt ihr die Möglichkeit über den Workshop hinaus Unterstützung bei der Einführung der Maßnahmen zu erhalten und nach Abschluss der ersten Verbesserungen weitere Schritte einzuleiten und zu begleiten.



### Beispiel für eine Workshopgestaltung:

- 09:00 – 09:30 Vorstellungsrunde
- 09:30 – 10:00 Auswahl der ersten Ideen
- 10:00 – 10:30 Identifikation konkreter Verbesserungen
- 10:30 – 10:45 Kaffeepause
- 10:45 – 12:00 Verschriftlichung zweier Verbesserungsansätze
- 12:00 – 13:00 Mittagspause
- 13:00 – 15:00 Identifikation und Erarbeitung konkreter Maßnahmen
- 15:00 – 15:15 Kaffeepause
- 15:15 – 16:00 Präsentation der Maßnahmen
- 16:00 – 16:30 Wrap-Up des Workshops, Feedback

## 50 Quick Ideas to improve your Test

Der Workshop unterstützt euch, passende Verbesserungsmöglichkeiten schnell zu identifizieren und konkrete Handlungsmöglichkeiten abzuleiten

## 3 Amigos, 3 Perspektiven

Was sind die 3 Amigos? Stellt euch drei Perspektiven auf ein Projekt vor, die alle unterschiedliche, aber notwendige Informationen zu einer Anforderung liefern. Diese drei Rollen sind: Product Owner oder Business Analyst, Entwickler:in und Tester:in bzw. QA-Verantwortliche. Bevor die Entwicklung beginnt, besprechen diese Rollen die bisher spezifizierten Anforderungen und lassen ihre Perspektiven aus dem jeweiligen Fachbereich einfließen:

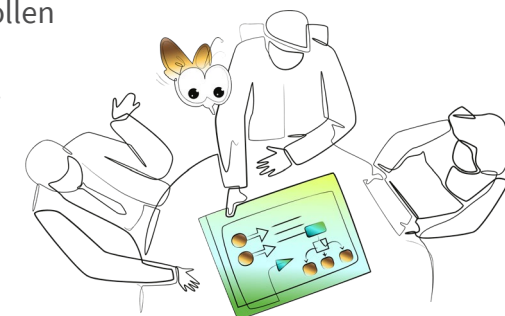
- Der Product Owner ist daran interessiert, die Ziele der Organisation zu erfüllen und in den Anforderungen wiederzufinden.
- Die Entwickler:innen wissen, wie sie diese Ziele technisch umsetzen können und u.a. welche Informationen sie dafür brauchen.
- Und die Tester:innen haben ein Gespür dafür, was schiefgehen könnte und wie getestet werden muss.

Ziel der 3 Amigos ist es, ein gemeinsames Verständnis für eine Anforderung bzw. User Story zu erhalten und ihre Qualität sicherzustellen. So ist sie umsetzbar und es entsteht Einigkeit darüber, welche Tests notwendig sind.

3 Amigos bedeutet nicht, dass es auch genau drei Leute sein müssen. Die Amigos lassen sich von mehreren Projektbeteiligten repräsentieren. Außerdem können weitere Amigos hinzugezogen werden, z.B. UX-Verantwortliche. So lässt sich auch die Anwendersicht auf die Anforderungen einbeziehen.

### Und so funktioniert es:

Um zu diskutieren, treffen sich die Rollen in einer *3 Amigos-Session* (auch als Spezifikationsworkshop bezeichnet). Dieses Treffen findet *nicht* in regelmäßigen Abständen statt. Stattdessen setzt ihr es an, wenn es nötig ist – üblicherweise vor der Umsetzung der Anforderungen.



### Ablauf:

Story vorbereiten > Beteiligte festlegen > Meeting einberufen mit Vorabinformationen > Inhalte der Story vorstellen und diskutieren

### Ziel der Session:

> Inhalt der Story ist für alle geklärt, es sind keine Fragen mehr offen  
> Abnahmekriterien für die Story sind dokumentiert

**Die Story kann nun im nächsten Sprint-Planning-Meeting berücksichtigt werden**

## 3 Amigos-Session

Mit einer 3 Amigos-Session schaffen Sie ein gemeinsames Verständnis für die zu erledigende Arbeit. Weniger Verwirrung oder Missverständnisse lassen die Entwicklung reibungsloser ablaufen. Dadurch entstehen weniger Bugs und ein für alle Beteiligten zufriedenstellendes Ergebnis!

## Wo stehen wir aktuell in der Qualitätssicherung?

Veränderungen begleiten unseren Arbeitsalltag. Oft haben wir eine erste Idee, welche Veränderung wir benötigen – diese Lösungen finden aber in dem Framing statt, in dem wir täglich arbeiten. Es bietet sich daher an, gerade vor größeren Change-Prozessen eine tiefe Analyse der aktuellen Situation vorzunehmen und dabei bewusst andere Standpunkte einzunehmen.

Ziel eines Discovery Workshop ist mit den Teilnehmenden den Ist-Zustand eines Projekts zu ermitteln und Handlungsfelder zu identifizieren. Im Nachgang erarbeiten wir als Ergebnis der Analyse, Empfehlungen, welche Änderungen, Aktivitäten und weiterführende Maßnahmen gegen gefundene Probleme, aufgenommen werden können.

Der Fokus des Workshops wird individuell auf den Bedarf in eurem Projekt ausgerichtet und kann beispielsweise den Testprozess, den Aufbau einer Testautomatisierungs-Strategie oder auch ein Einstieg in weitere Workshopformate darstellen. Die möglichen Problemfelder können hierbei vom Aufbau eines Testing-Teams bis hin zur Tool-Evaluierung für eure Testautomatisierung reichen.



## Discovery Workshop

Der Workshop hilft euch und euren Mitarbeiter:innen, aktuelle Problemfelder zu identifizieren, zu einem Gesamtbild zusammzusetzen und Handlungsfelder abzuleiten.

### Beispielhafte Workshopgestaltung

#### Warm-up

#### Discovery:

- Erhebung des „Ist-Zustands“ mittels Interview-Leitfaden
- Clustering & Analyse der Pains & Gains
- Bewertung und erste Ableitungen

#### Journey:

- Analyse der aktuellen Prozesse
- Erstellung eines „Big Pictures“
- Ideen für die Toolbox

#### Optional:

- Individueller Ausblick in verschiedene Methodiken (z.B. Risk Storming, One-Page Teststrategie, etc.)

#### Wrap-up



## Was muss wirklich dokumentiert sein?

Testdokumentation ist oft eine ungeliebte Aufgabe und wird nicht selten vernachlässigt. Dabei sind Testdokumente in vielen Situationen hilfreich und können allen Projekt-beteiligten wertvolle Informationen über das Projekt oder das erstellte Produkt geben.

- Wie viel Dokumentation ist überhaupt notwendig?
- Welche Informationen müssen in einer Testdokumentation zu finden sein?
- Was brauche ich für eine branchenspezifische Revisionssicherheit (z.B. Bankenaufsichtliche Anforderungen an die IT)
- Gibt es Informationen an anderer Stelle, die bisher doppelt dokumentiert wurden?
- Wie ist es möglich, ein Dokument zu haben, das alle wichtigen Informationen enthält, die im Projekt benötigt werden, was aber zeitgleich noch kurz genug ist, dass man es auch lesen kann?

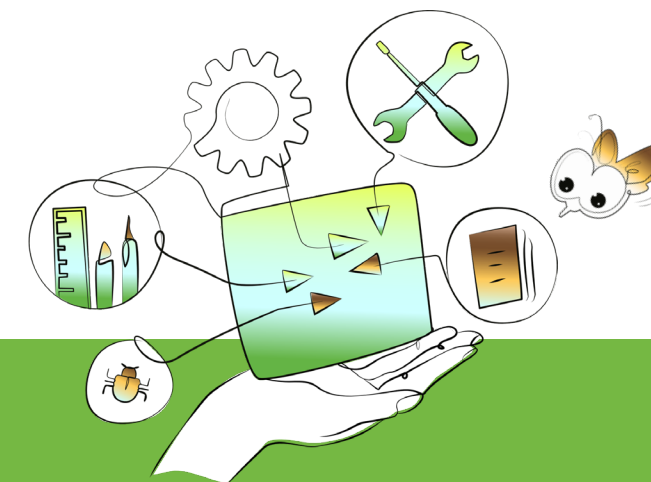
**Antworten und Lösungen, erarbeiten wir mit euch im Testdokumentation-Workshop.**

### Beispiel für eine Workshopgestaltung

Im Workshop erarbeiten wir eine praktisch anwendbare und sinnvolle Dokumentationsgrundlage. Es werden Templates für einzelne Dokumente und ein Dokumentationsleitfaden erstellt.

Kennt ihr schon die One-Pager-Teststrategie? Ein kurzes Testkonzept für agile Projekte, mit dem ihr flexibel bleibt, um in den Sprints schnell reagieren zu können.

Unsere Berater:innen moderieren den Workshop und unterstützen euch mit ihrem umfassenden, euren eigenen Dokumentations-Handwerkskasten zu erstellen.



## Testdokumentation

In unserem Testdokumentations-Workshop erarbeiten wir mit euch zusammen einen für eure Projekte passenden Dokumentations-Handwerkskasten.

## Was messen und wie?

Metriken liefern in Projekten Informationen für alle nur denkbaren Bereiche. Von der Projektplanung über die Entwicklung bis zum Test, vom Projektstart bis in die Zeit nach Produktivsetzung sind Kennzahlen wichtige Helfer, wenn es darum geht, eine valide Aussage über den Status und die zukünftige Entwicklung zu treffen.

Doch welches sind nun die „richtigen“ Metriken, die im Projekt notwendig sind? Hilft ein „Measure everything“ immer weiter?

Welche Zielsetzungen haben eigentlich die Metriken, die verwendet werden sollen?

Welche Nachteile oder Fehlerinterpretationen verstecken sich auch in zunächst gut erscheinenden Metriken?

Und wie gehen wir eigentlich mit Goodhart's Law um?

Diese Fragen würden wir zusammen in unserem GQM-Workshop beantworten und euch dabei helfen, eure wichtigen und passenden Metriken zu ermitteln.



### Beispiel für eine Workshopgestaltung:

- 09:00 – 09:30 Vorstellungsrunde
- 09:30 – 10:30 Rollenspiel „Weiße Perlen GmbH“
- 10:30 – 10:45 Kaffeepause
- 10:45 – 11:15 Wrap-Up Rollenspiel
- 11:15 – 12:00 Präsentation „Grundlagen der Metriken“
- 12:00 – 13:00 Mittagspause
- 13:00 – 14:00 Einführung in die GQM-Methodik
- 14:00 – 14:30 Definition eigener Messziele
- 14:30 – 14:45 Kaffeepause
- 14:45 – 16:00 Definition eigener Metriken
- 16:00 – 16:30 Wrap-Up des Workshops, Feedback

## GQM – Goal Question Metric

In unserem GQM-Workshop lösen wir die Fragen zu den Metriken und finden mit euch gemeinsam die für euch wichtigen und passenden Metriken für eure Projekte.

## STEP, TPI, CTP und Co

In komplexen Umgebungen helfen uns Prozesse, unsere Aufgaben effizienter und effektiver zu erledigen und Qualitätsstandards einzuhalten. Mit Handlungsanweisungen, Kontrollpunkten und systematischen Abläufen helfen sie uns, Produkte mit hoher und vor allem gleichbleibender Qualität zu entwickeln.

Wie können wir sicherstellen, dass unsere Prozesse gelebt werden? Welche Prozessschritte behindern oder fördern eine erfolgreiche Arbeit? Wo existieren Lücken in den Prozessen? Welche Bereiche können noch besser gelebt werden? Unser Workshop hilft euch bei der Beantwortung dieser Fragen.

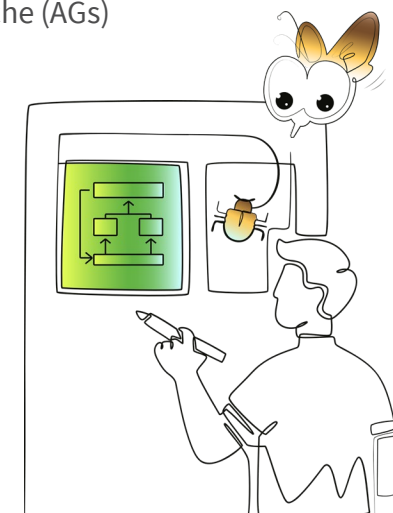
### Der Workshop kann in zwei Bestandteile aufgeteilt werden:

1. **Bewertung des Testprozesses:** Unsere Berater:innen ermitteln zusammen mit euren Expert:innen, welchen Reifegrad euer Testprozess aktuell hat.
2. **Erarbeitung der Verbesserungsmöglichkeiten:** Nachdem die Stärken und Schwächen im Test identifiziert wurden, werden nun Maßnahmen abgeleitet, priorisiert und Umsetzungsalternativen diskutiert.

Selbstverständlich kann auch nur die Bewertung des Testprozesses gebucht werden. Hier erhaltet ihr eine kurze Übersicht der nächsten möglichen Quick-Wins, um selbständig erste Verbesserungen zu erreichen.

### Beispiel für eine 2-Tages-Workshopgestaltung

08:30 – 09:15	Vorstellungsrunde
09:15 – 10:45	individuelle Analysegespräche (AGs)
10:45 – 11:00	Kaffeepause
11:00 – 12:30	individuelle AGs
12:00 – 13:30	Mittagspause
13:00 – 15:00	individuelle AGs
15:00 – 15:15	Kaffeepause
15:15 – 16:30	individuelle AGs
16:30	Ende Tag 1
09:00 – 09:15	Blitzlicht Tag 1
09:15 – 10:45	individuelle AGs
10:45 – 11:00	Kaffeepause
11:00 – 12:30	individuelle AGs
12:00 – 13:30	Mittagspause
13:00 – 16:00	Analyse durch die Berater:innen
16:00 – 17:30	Präsentation der Ergebnisse / Empfehlungen mit Diskussion
17:30	Verabschiedung



## Testprozessverbesserung

Der Workshop unterstützt euch, passende Verbesserungsmöglichkeiten für eure Testprozesse zu identifizieren und konkrete Maßnahmen abzuleiten.



# Der neue Super Hero in der agilen Softwareentwicklung

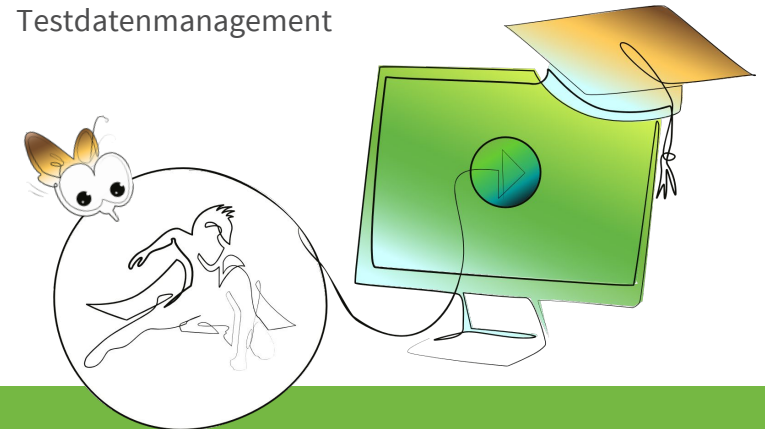
Als Tester:in in einem großen, agilen Projekt ist dir sicher auch schon einmal der Gedanke gekommen, dass es im Projekt schneller vorangehen könnte, wenn jemand das große Ganze im Auge behalten würde. Dass es sinnvoll wäre, eine zentrale Person im Test zu haben, die nicht nur Test-Impediments erkennt und beseitigt, sondern auch teamübergreifend Testdaten verwaltet und Testaktivitäten koordiniert. Jemand, der alle testrelevanten Angelegenheiten im Auge behält und die Probleme aus erster Hand durch seine/ihre Arbeitserfahrung im Test kennt.

Diese Aufgaben werden in der klassischen Softwareentwicklung teilweise von Testmanager:innen übernommen. In agilen Projekten kann diese Lücke natürlich von Tester:innen der Teams gefüllt werden – entweder von Einzelpersonen oder von Zusammenschlüssen wie „Communities of Practice“. Dennoch zeigt unsere Erfahrung, dass sich häufig niemand findet, der diese Aufgaben übernehmen kann oder möchte.

Wir stellen eine neue Rolle für die Qualitätssicherung vor: Der TestMaster hat einen ausgeprägten Hintergrund und *Hands-on*-Erfahrung in den verschiedenen Bereichen des Testens und ist die Kontaktperson für alle Teams im Bezug auf testbezogene Themen. Außerdem synchronisiert und koordiniert der TestMaster die Testaktivitäten aller Teams und ermöglicht euch und eurem Projekt so, dass Ziele schneller und effektiver erreicht werden können

## Typische Tätigkeiten eines TestMasters

- Testplanung
- Testumgebungsmanagement
- Agile Testverbesserung
- Synchronisation der Testaktivitäten
- Lösen von Test-Impediments
- Mitarbeit am Freigabe- und Abnahmeprozess
- Fehlermanagement
- Testdatenmanagement



## TestMaster und TestMaster-Ausbildung

Ihr benötigt einen TestMaster in eurem Projekt oder wollt selbst TestMaster werden?  
Sprecht uns konkret dazu an: [testmaster@qualityminds.de](mailto:testmaster@qualityminds.de)





# PORTFOLIO (IMPULS)VORTRÄGE

Aufbau einer Community of Practice

Die Rolle von Tester:innen in agilen Teams

**Quality Coaching** - Qualität in die agile Transformation bringen

**TestMaster** – Testmanagement im agilen Umfeld



## Aufbau einer Community of Practice

Die Trends in der Softwareentwicklung gehen in Richtung kürzerer Release-Zyklen mit kleineren Inkrementen. Software-Testing muss sich an diese dynamischen Veränderungen anpassen. Daher schauen sich viele Entscheidungsträger bewährte agile Ansätze wie das Spotify-Modell an und versuchen sie einfach zu kopieren. Aber es gibt keine "Einheitslösung". Modelle, die für ein Unternehmen funktionieren, tun das nicht unbedingt auch für ein anderes. Bei agilen Ansätzen geht es um Frameworks, aber vor allem um die individuelle Umsetzung und Implementierung dieser Frameworks auf der Grundlage der tatsächlichen Bedürfnisse eines Unternehmens oder eines Projekts. In unserem Vortrag zeigen wir die Auswirkungen einer *Test Community of Practice* auf die Transformation einer großen deutschen Bank von Wasserfall hin zu Agilität auf.



Wir werden über den **Abbau von siloartigen Arbeitsstilen** und die damit verbundenen Risiken einer übermäßigen Zusammenarbeit sprechen. Wir werden auch zeigen, wie wir den **Wandel umgesetzt** haben, wie wir **Stakeholder und** vor allem die **Test-Community** von unseren Lösungen **überzeugt haben**.

### Ergebnisse

Als externe Berater haben wir einen geringeren Einfluss auf die organisatorischen Abläufe und kaum Zugang zu den Entscheidungsträgern, so dass wir mit fundierten Argumenten und Lösungen aufwarten mussten. Wir etablierten eine **Kultur des Experimentierens** und führten **agile Arbeitsmethoden** ein, von **selbstorganisierten virtuellen Teams** in verschiedenen Themen-Communities of Practices bis hin zu Kollaborationstools oder agilen Teststrategievorlagen anstelle von Lastenheften.

### Key Learnings

- Aufbau und Initiierung einer Community of Practice im Bereich Testing
- Erfolgsfaktoren Stakeholder-Management und Daten
- Vertrauensaufbau und Unterstützung der Community bei ihren Bedürfnissen
- Einführung in verschiedene Formate und Kommunikationstaktiken und Vermeidung von Fallstricken
- Die Arbeit als Berater mit der Selbstorganisation aller Teilnehmer:innen verbinden

*Aufbau einer Community of Practice*

## WTA statt WTF!

Mit agiler Transformation ändert sich auch der Tester:innen-Alltag und das Rollenverständnis innerhalb der agilen Teams. Cross-funktionale Zusammenarbeit und ein immer dynamischeres Arbeitsumfeld stellen ständig verändernde Ansprüche an Tester:innen.

In diesem Vortrag betrachten wir die Zusammensetzung von agilen Teams und die Verantwortlichkeiten der Teammitglieder. Wir analysieren die Prinzipien des Testens im agilen Umfeld und welche Werkzeuge dort zum Einsatz kommen können. Wir beleuchten den Begriff *whole-team-approach* (WTA) und entwickeln ein Verständnis dafür wie Tester:innen als Coach für Qualität fungieren können.

Zum Abschluss wagen wir noch einen Blick auf die Unterschiede zwischen der Lehrbuchdarstellung und der Realität im Projektalltag, warum die Arbeit von Tester:innen weiterhin wichtig bleibt und welche Qualifikationen zukünftig entscheidend sein werden.

### Key Learnings

- Verständnisaufbau für unterschiedliche Ausprägungen in der Fachlichkeit von Tester:innen
- Zusammenarbeit verschiedener Fachlichkeiten in einem Team
- Zuständigkeiten innerhalb des „Whole-Team Approach“
- Aktivitäts-Verantwortung vs. Stellenbeschreibung



*Die Rolle von Tester:innen in agilen Teams*

## Quality Coaching - der richtige Platz, um Wandel zu leiten?

Agile Transformation ist eines der großen Schlagworte in der heutigen Unternehmenswelt. Sie wird oft als obligatorische Aufgabe gesehen, ohne den tatsächlichen organisatorischen Bedarf zu berücksichtigen. Doch hinter dem unternehmerischen Buzzword-Bingo verbergen sich echte Chancen für mehr Prozessqualität, z.B. in der Zusammenarbeit oder in den eingesetzten Methoden. Der Haken an der Sache ist, dass viele Unternehmen nicht unbedingt wissen, worum es geht und daher allgemeinen "Best Practices" folgen.

Doch wie setzt ein Qualitätscoach seine individuellen Ideen in einer gegebenen Situation um? Wie kann man als Außenstehender, ohne jahrelanges Organisationswissen, bei strukturellen Veränderungen mitwirken? Und wie fügt man diese Ideen in eine übergreifende Veränderungsstrategie ein, um vom Management unterstützt zu werden?

In diesem Vortrag zeigen wir anhand von praktischen Beispielen auf, wie wir als Qualitäts-Coaches in transformativen Strategien agiert haben und welche Wege es uns ermöglicht haben, Veränderungsstrategien jenseits des Buzzword-Bingos zu unterstützen.

Wir erläutern den Prozess der fundierten Datengenerierung (inkl. der effizienten Gewinnung von Organisationswissen) bis hin zur Entscheidungsfindung, einschließlich abgeleiteter Strategien und Methoden.

Wir betonen, wie wichtig das Stakeholder-Management ist und warum der Qualitätscoach in einer Organisation in einer hervorragenden strategischen Position ist, um als Schnittstelle zwischen Abteilungen, aber auch zwischen Management und Mitarbeiter:innen den Wandel zu leiten.

### Key Learnings

- Strukturierte Generierung von Daten, um eine Grundlage für das weitere Vorgehen zu finden
- Stakeholder-Management und das Finden von Verbündeten als zentrale Erfolgskriterien
- Strategien als QA-Coach zur Umsetzung von Veränderungen, inkl. Methodiken und Vorlagen
- Vorteile, als Qualitäts-Coach eine Schnittstelle zwischen verschiedenen Ansprechpartnern zu sein

*Quality Coaching -  
Qualität in die agile Transformation bringen*

# Der neue Super-Hero in der agilen Softwareentwicklung

Als Tester:in in einem großen, agilen Projekt ist dir sicher auch schon einmal der Gedanke gekommen, dass es im Projekt schneller vorangehen könnte, wenn jemand das große Ganze im Auge behalten würde. Dass es sinnvoll wäre, eine zentrale Person im Test zu haben, die nicht nur Test-Impediments erkennt und beseitigt, sondern auch teamübergreifend Testdaten verwaltet und Testaktivitäten koordiniert. Jemand, der alle testrelevanten Angelegenheiten im Auge behält und die Probleme aus erster Hand durch seine/ihre Arbeitserfahrung im Test kennt.

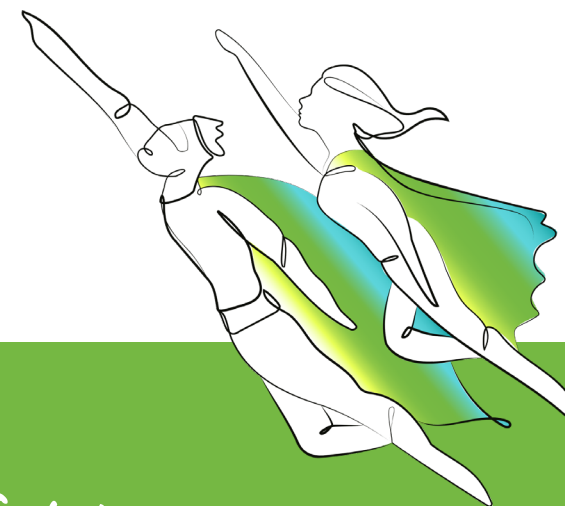
Diese Aufgaben werden in der klassischen Softwareentwicklung teilweise von Testmanager:innen übernommen. In agilen Projekten kann diese Lücke natürlich von Tester:innen der Teams gefüllt werden – entweder von Einzelpersonen oder von Zusammenschlüssen wie „Communities of Practice“. Dennoch zeigt unsere Erfahrung, dass sich häufig niemand findet, der diese Aufgaben übernehmen kann oder möchte.

Wir stellen eine neue Rolle für die Qualitätssicherung vor: Der TestMaster hat einen ausgeprägten Hintergrund und *Hands-on*-Erfahrung in den verschiedenen Bereichen des Testens und ist die Kontaktperson für alle Teams im Bezug auf testbezogene Themen. Außerdem synchronisiert und koordiniert der TestMaster die Testaktivitäten aller Teams und ermöglicht euch und eurem Projekt so, dass Ziele schneller und effektiver erreicht werden können.



## Key Learnings

- eine neue Art des agilen Testmanagements als Rolle kennenlernen
- einen Lösungsansatz für Probleme in der agilen Softwareentwicklung aus dem Testmanagement heraus
- *better practices* aus unserer Projekterfahrung in komplexen Projekten aus der jüngeren Vergangenheit



TestMaster -  
Testmanagement im agilen Umfeld



## **QualityMinds GmbH**

Muggenhofer Str. 105 (Gebäude D3, 4. OG), 90429 Nürnberg | Chiemgaustraße 116, 81549 München |  
Saarbrücker Straße 19, 10405 Berlin

Fon: +49 911 6607320-11 | +49 89 90143771 | [testing@qualityminds.de](mailto:testing@qualityminds.de)

<https://qualityminds.com/de/services/qa-kernkompetenzen/>