

Video 01: Intro – Agiles Arbeiten in der Wissenschaft

[English version below: **Introduction to Agile Methodology for Academia**]

Kurze Zusammenfassung – Deutsch:

In dieser Videoserie erklärt Samuel die Grundlagen des agilen Arbeitens speziell für die Wissenschaft. Er räumt mit Buzzwords auf und konzentriert sich darauf, wie Forschende diese Ansätze konkret in ihren Projekten anwenden können. Im Fokus stehen **Selbstorganisation, Teamarbeit** und **flexible Projektstrukturen**, um **Zeit zu sparen** und **Klarheit zu schaffen**. Die vorgestellten Methoden sollen **helfen, den Arbeitsfluss zu optimieren** und sich auf die wesentlichen Aufgaben zu konzentrieren. Samuel betont die Übertragbarkeit dieser Werkzeuge auf verschiedene akademische Arbeitsformen und verspricht praktische Unterstützung durch Videos und Materialien.

Glossar:

- **Agil/Agile:** Ein Ansatz, der Flexibilität, Anpassungsfähigkeit und iterative Entwicklung in den Vordergrund stellt, um auf Veränderungen reagieren und kontinuierlich verbessern zu können.
- **Agiles Projektmanagement:** Eine iterative und inkrementelle Vorgehensweise zur Planung und Steuerung von Projekten, die auf Flexibilität und Zusammenarbeit basiert.
- **Agile Coach:** Eine Person, die Teams und Einzelpersonen darin unterstützt, agile Werte, Prinzipien und Praktiken zu verstehen und anzuwenden.
- **Scrum Master:** Eine Rolle in Scrum, einem agilen Framework, die dafür verantwortlich ist, dass das Scrum-Team die Regeln und Praktiken von Scrum versteht und einhält.
- **Lean Startup:** Eine Methodik zur Entwicklung von Produkten und Geschäftsmodellen, die auf schnellen Iterationen, Kundenfeedback und validiertem Lernen basiert.
- **Design Thinking:** Ein kreativer, nutzerzentrierter Problemlösungsansatz, der Empathie, Experimentieren und iterative Prototypenentwicklung beinhaltet.
- **Service Design:** Ein Ansatz zur Gestaltung und Verbesserung von Dienstleistungen aus der Perspektive des Nutzers und des Anbieters.
- **Design Sprints:** Ein zeitlich begrenzter, intensiver Prozess zur Lösung kritischer Design- oder Geschäftsfragen durch Prototyping und Testen.

- **Selbstorganisation:** Die Fähigkeit eines Teams oder einer Einzelperson, Aufgaben und Prozesse eigenständig zu strukturieren und zu koordinieren.
- **Adaptiver Ansatz:** Eine Vorgehensweise, bei der Pläne und Prozesse im Laufe der Zeit basierend auf neuen Informationen und Erkenntnissen angepasst werden.
- **Iteration:** Wiederholte Zyklen der Entwicklung, in denen ein Produkt oder eine Lösung schrittweise verbessert wird.
- **Inkrementell:** Die schrittweise Entwicklung eines Produkts oder einer Lösung, wobei in jeder Iteration ein funktionsfähiges Teilergebnis entsteht.

Short Summary – English:

In this video series, Samuel explains the fundamentals of agile methodology specifically applied to academia. He dispels buzzwords and focuses on how researchers can apply these approaches concretely in their projects. The focus is on self-organization, teamwork, and flexible project structures to save time and create clarity. The methods presented are intended to help optimize workflow and focus on essential tasks. Samuel emphasizes the transferability of these tools to various academic working methods and promises practical support through videos and materials.

Glossary:

- **Agile:** An approach that emphasizes flexibility, adaptability, and iterative development to respond to change and continuously improve.
- **Agile Project Management:** An iterative and incremental approach to planning and managing projects based on flexibility and collaboration.
- **Agile Coach:** A person who supports teams and individuals in understanding and applying agile values, principles, and practices.
- **Scrum Master:** A role in Scrum, an agile framework, that is responsible for ensuring that the Scrum Team understands and adheres to Scrum rules and practices.
- **Lean Startup:** A methodology for developing products and business models based on rapid iterations, customer feedback, and validated learning.
- **Design Thinking:** A creative, user-centered problem-solving approach that incorporates empathy, experimentation, and iterative prototyping.
- **Service Design:** An approach to designing and improving services from the perspective of both the user and the provider.

- **Design Sprints:** A time-limited, intensive process for solving critical design or business questions through prototyping and testing.
- **Self-organization:** The ability of a team or individual to independently structure and coordinate tasks and processes.
- **Adaptive approach:** An approach in which plans and processes are adjusted over time based on new information and insights.
- **Iteration:** Repeated cycles of development in which a product or solution is gradually improved.
- **Incremental:** The step-by-step development of a product or solution, with each iteration producing a working partial result.