

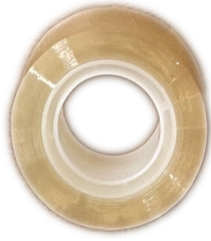
Teambuilding im Projekt

Dozent: Prof. Dr. Michael Eichberg
Kontakt: michael.eichberg@dhbw-mannheim.de
Version: 1.0



1

Folien: **HTML:** <https://delors.github.io/lab-teambuilding/folien.de.rst.html>
 PDF: <https://delors.github.io/lab-teambuilding/folien.de.rst.html.pdf>
Fehler auf Folien melden:
<https://github.com/Delors/delors.github.io/issues>



Marshmallow-Challenge

Aufgabe

- Jedes Team baut aus 20 Spaghetti-Stäbchen, 1m Klebeband und 2m Schnur ein freistehendes Gebäude auf dessen Spitze ein Marshmallow sitzt.
- Es gewinnt die Gruppe, die das höchste Gebäude in 18min baut.

Bedingungen

- Wer nach dem Ablauf der Zeit noch am Gebäude baut wird disqualifiziert.
- Ein Abstützen des Gebäudes durch Teammitglieder ist nur während der 18min erlaubt. Danach muss das Gebäude alleine stehen (zumindest so lange bis der Sieger ermittelt wurde!)
- Das Gebäude wird nur gewertet, wenn es den Marshmallow trägt. Das Marshmallow muss als Ganzes getragen werden und darf nicht zerstückelt/verkleinert werden.
- Die Höhe wird gemessen von der Unterkante der untersten Spaghetti bis zur Oberkante des Marshmallow.

Hintergrund

Die Marshmallow-Herausforderung dient dazu die Innovations- und Problemlösungsfähigkeiten des Teams zu entwickeln/zu verbessern und hilft auch die Zusammenarbeit und Kommunikation im Team zu verbessern.

[Marshmallow Challenge](#)

[TED Talk zur Marshmallow Challenge](#)



Marshmallow-Challenge Recap

- Zunächst ist es sinnvoll das *Minimum Viable Product* (**MVP**) zu identifizieren, das nur die wesentlichen Funktionen des angestrebten Endprodukts enthält.
- Iteratives Design und Prototyping führen zum Erfolg. Dies ermöglicht es die Lebensfähigkeit eines Produkts zu testen, bevor mehr Geld und Zeit in nutzlose Funktionalitäten gesteckt wird.
- Nur als Team effektiv durchführbar.

Viel Erfolg beim Projekt!