

# Agilität – Anwendung in der Baubranche

Seminararbeit von Julia Winter

## Was ist Agilität?

Agilität bezeichnet „[...] die Gewandtheit, Wendigkeit oder Beweglichkeit von Organisationen und Personen bzw. in Strukturen und Prozessen.“<sup>1</sup> Agilität ist in den letzten Jahren zu einem zentralen Thema in Unternehmen geworden. Die Notwendigkeit, schnell auf Veränderungen zu reagieren, sich Kundenbedürfnissen anzupassen und Produkte schneller auf den Markt zu bringen, hat die Anwendung agiler Methoden in vielen Branchen vorangetrieben.

<sup>1</sup> O. Bendel, Gabler Wirtschaftslexikon: Das Wissen der Experten. Agilität.

## Agile Arbeitsweisen der IT-Branche

Der Ansatz der Agilität hat seinen Ursprung in der IT-Branche und entstand als Reaktion auf die Einschränkungen der klassischen Wasserfallmethode in Bezug auf Flexibilität und Anpassungsfähigkeit bei der Softwareentwicklung. Die Grundlage für agile Arbeitsweisen bilden die vier agilen Werte, aus denen sich Prinzipien zur ihrer Umsetzung ableiten lassen.



Agile Werte und Prinzipien

Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Agiler Weg: <https://agilerweg.de/tools-resources/>

Agile Methoden sind konkrete Werkzeuge und Techniken, die angewendet werden können, um die agilen Werte und Prinzipien umzusetzen. Zu den bekanntesten agilen Methoden gehören u.a.

- ▶ **Scrum:** Iterative und inkrementelle Produktentwicklung
- ▶ **Kanban:** Visuelle Steuerung von Arbeitsabläufen

Zusammen bilden die agilen Werte, Prinzipien und Methoden ein ganzheitliches Framework, welches agiles Arbeiten ermöglicht und mittlerweile auch außerhalb der IT-Branche Anwendung findet.

## Anwendung agiler Methoden in der Baubranche

Die Anwendung agiler Methoden in der Baubranche birgt Potential, da Bauprojekte oft durch Komplexität, Unsicherheit und Veränderungen geprägt sind. Die Eignung agiler Methoden hängt letztendlich von der Art des Bauprojektes ab. Zur Beurteilung, ob die Anwendung agiler Methoden für ein Bauprojekt sinnvoll ist, lässt sich beispielsweise Anhand des Cynefin-Framework beurteilen, welches in Abhängigkeit von der Komplexität des Projektes die beste Vorgehensweise ermittelt.

<p><b>Komplex</b> Es ist mehr unbekannt als bekannt ▶ Projekte mit vielen Stakeholdern, mit großen Umsetzungsumfang o. mit noch wenig Expertise</p> <p><b>Vorgehen</b> Iteratives und agiles Vorgehen wie z.B. mit Scrum.</p>	<p><b>Kompliziert</b> Es ist mehr bekannt als unbekannt ▶ Vorhaben bei denen Good Practices existieren, mit überschaubarem Umfang o. mit angepassten Standardlösungen</p> <p><b>Vorgehen</b> Schlankes, agiles und iteratives Vorgehen wie z.B. Kanban.</p>
<p><b>Chaotisch</b> Alles ist unbekannt ▶ Vorhaben in unbekanntem Gebieten</p> <p><b>Vorgehen</b> Iterative und freie Methode, um das erste Unbekannte bekannt zu machen, z.B. mit Scrum oder Design Thinking</p>	<p><b>Einfach</b> Alles ist bekannt ▶ Vorhaben bei denen Best Practices existieren o. mit Standardlösungen</p> <p><b>Vorgehen</b> Lineares und sequenzielles Vorgehen, z.B. nach Wasserfallmodell.</p>

Komplexitätsgrad von Projekten nach Cynefin-Modell

Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Tugendreich, M.: Cynefin Framework: Eine Entscheidungshilfe für komplexe Probleme: <https://tugendreich.com/2020/08/13/cynefin-framework/>.

Bauprojekte lassen sich folglich in verschiedenen Kontexten einordnen; sind erfahrungsgemäß eher im komplizierten oder im komplexen Kontext anzusiedeln. Für den Einsatz agiler Methoden ist bezogen auf den Faktor Mensch zu berücksichtigen, dass ihre Einführung ein Umdenken und eine Anpassung der Arbeitsweise erfordert.

## Wertschöpfung durch Einsatz agiler Methoden

Der Einsatz agiler Methoden in Bauprojekten hat das Potential die Wertschöpfung zu steigern durch:

- ▶ Verbesserte Kommunikation, Zusammenarbeit und Transparenz
- ▶ Höhere Selbstständigkeit und Motivation der Beteiligten
- ▶ Höhere Kundenzufriedenheit durch stärkere Kundeneinbindung
- ▶ Schnellere Anpassung an Anforderungsänderungen
- ▶ Kontinuierliche Verbesserungen durch Reflektionen
- ▶ Beschleunigung des Abschlusses von Bauprojekten