

BA Business Hackathon

Wie wir uns dem Thema Data Science u.a. genähert haben...

Einblicke und Lessons Learned

Jörg Müller, Alexander Kramer

November 2022

Ausgangssituation



Fachkräftemangel

Fachkräfteverschleiß

Aus Keynote DSAG Jahreskongress 2022

Neue SAP Produkte/Technologien

Komplexität und Geschwindigkeit

Unsichere Zeiten

Digitale Transformation

Die Menschen mitnehmen?!

„Wir haben Wichtigeres zu tun!“ „Wann soll ich das noch alles schaffen?“

„Dafür hatte ich noch keine Schulung.“

Herausforderungen (DSAG Keynote Jahreskongress 2022)



INNOVATION

DSAG

Disruptive Veränderung

Nachhaltig agil transformierte Kultur

Inkrementelle Veränderung

Digitale Lernkultur

Traditionelle Kultur

KULTUR

7:05 / 1:15:30

Dort sollten wir alle irgendwann ankommen...

<https://youtu.be/4htKswV-VU0> „DSAG-Keynote – Transform to Win“

Herausforderung „Agiles Mindset“



“Wenn Du ein Problem nicht lösen kannst, liegt es daran, dass du dich an die Regeln hältst.”

“Wir müssen nicht lernen, schneller zu laufen, sondern kürzere Wege zu gehen.”

“Schwimmen lernt man durch schwimmen.”

„Lernen, lernen und nochmals lernen“

*Wenn man hinfällt, muss man ANDERS aufstehen***

* <https://sapstammtisch.github.io/gusbad/ZITATE.html> (mit Quellen)

** <https://www.omnisophie.com/dd364-steh-anders-auf-als-du-fielst/>

Warum machen wir nicht einen ...„Business Hackathon“...?



- Es geht nicht nur um Technologie und Softwareentwicklung
- Funktionsübergreifende Teams mit unterschiedlichen Themen
- Selbstorganisierte Teams können für einen klar definierten Zeitraum dem „Alltag entfliehen“ und „Regeln brechen“
- Fehler sind ausdrücklich erlaubt
- Ein grobes Team-Ziel wird vorab skizziert, aber nicht der Weg dahin
- Nebenziele:
 - Agilität üben
 - Zusammenarbeit, Team Building
 - neue Tools und Methoden kennen lernen
 - Technologie anfassen und verstehen

Ein Hackathon ist eine Mitmachveranstaltung!

* Die Bilder wurden von einer künstlichen Intelligenz erstellt und sind nicht echt!

Konkreter Lösungsansatz „Business Hackathon“



- Hackathon nicht nur für „Technik-Nerds“ sondern für alle „Handlungsfelder der Digitalen Transformation“ und (perspektivisch) für alle Personen der Organisation
- Alle 2-3 Monate für 2 Tage mit unterschiedlichen Teams und Themen
- 2 Tage ohne „Alltagsstress“ als Motivation/Ablenkung
- Ziel: agile Zusammenarbeit in gemischten Teams zum „üben“ und gemeinsam mal anders zum Erfolg kommen
- 4 Hackathons in 2022 mit sehr gutem Feedback und überraschenden Ergebnissen
- Der 4. Hackathon im Nov 2022 mit 9 Teams
- Beispiel „Analytics Team“:
 - Im Alltag hauptsächlich Reporting (S/4, SAC, ...)
 - Kaum Zeit für Data Science, KI, ...
 - Hackathon, um die „neue Welt zu erforschen“ → Tools kennen lernen, mit der Praxis verproben
 - Neue Angebote erarbeiten und anbieten

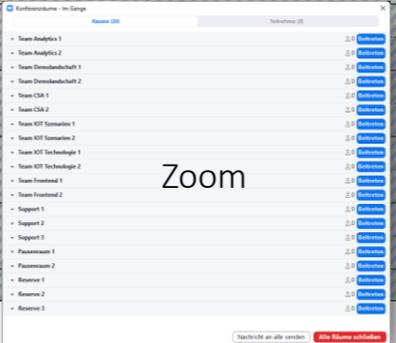
Wie sieht ein typischer Hackathon bei uns aus?



Donnerstag		Freitag	
17		18	
07:00		07:00	
08:00		08:00	
09:00		09:00	
10:00		10:00	
11:00		11:00	
12:00		12:00	
13:00		13:00	
14:00		14:00	
15:00		15:00	
16:00		16:00	
17:00		17:00	
18:00		18:00	
19:00		19:00	
20:00		20:00	
21:00		21:00	

Calendar events:

- Blocker Hackathon #4; Hybrid** (Donnerstag 17:00 - Freitag 18:00)
- BA Hackathon #4 - Zoom Anmeldung;** (Donnerstag 17:00 - Freitag 18:00)
- Hackathon #4 - Kickoff (nur Teilnehmer); Microsoft Teams-Besprechung,** (Donnerstag 08:00 - Freitag 12:00)
- Hackathon #4 - Abschlusspräsentation (alle Mitarbeiter)** (Freitag 14:00 - Freitag 16:00)
- Hackathon #4 - Zwischenpräsentation (nur Teilnehmer)** (Donnerstag 16:00 - Freitag 12:00)

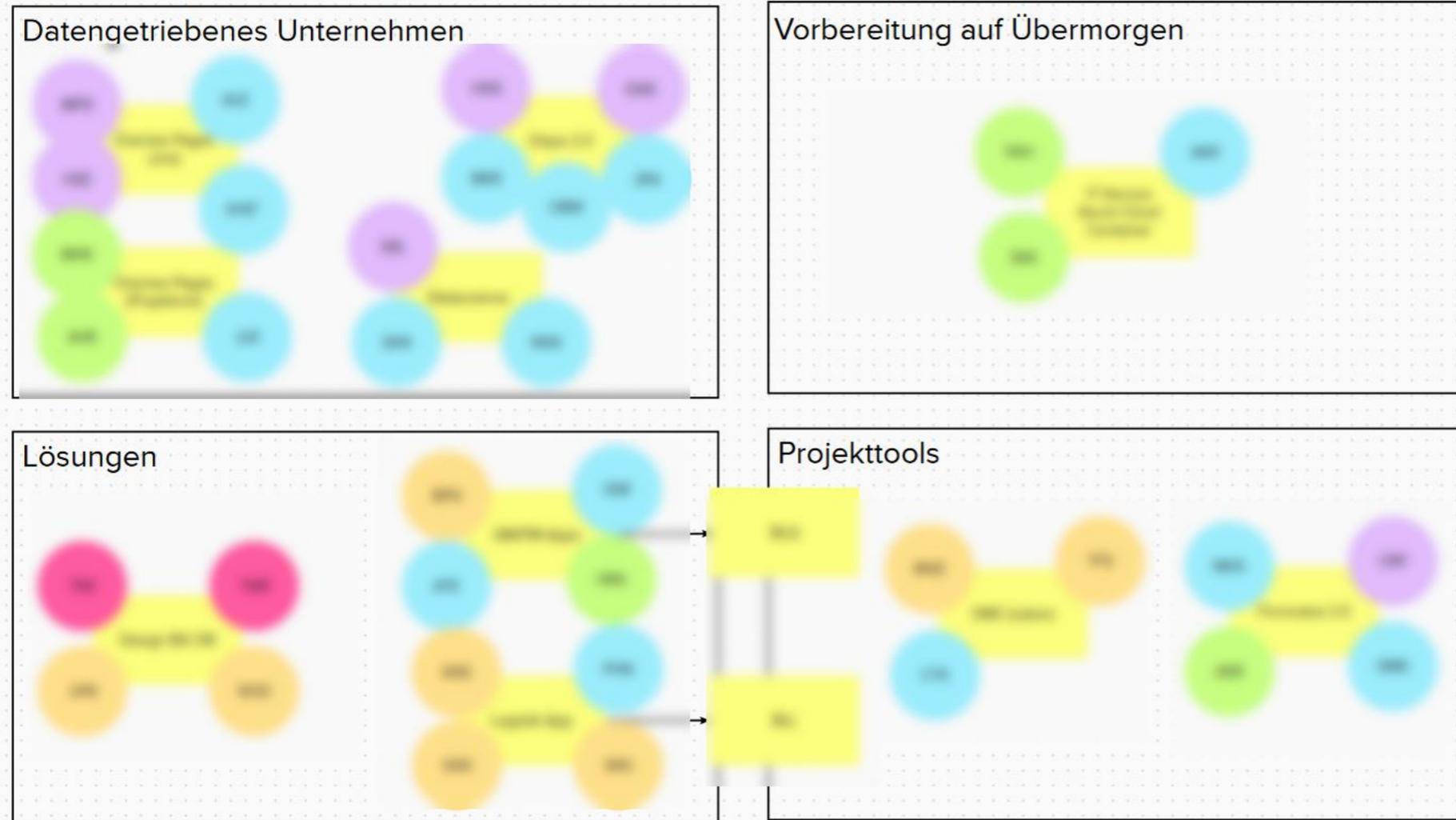


1. Sehr früher **Kalenderblocker** für alle Kollegen (mit Vorbehalt)
2. Über diesen Blocker werden die **Kollegen informiert** (z.B. über Teams/Themen)
3. 1. Tag Start mit **Kickoff** (nur Teilnehmer)
4. 1. Tag Nachmittag **Zwischenpräsentation** (nur Teilnehmer und Gäste)
5. 2. Tag Nachmittag **Abschlusspräsentation** für alle Mitarbeiter (freiwillig mit Aufzeichnung)
6. Die ganzen 2 Tage **virtuelles Zoom Meeting** mit 2 Konferenzräumen je Team + virtuelle Support und Kaffeeräume
7. Hybrid mit **Schwerpunkt virtuell** – Vor-Ort-Teams haben einen Rechner im Zoom
8. **Gegenseitige Besuche** sind erlaubt, aber „Teamregeln“ sind zu akzeptieren
9. Der Hackathon wird von uns genutzt, um **neue Mitarbeiter** schnell in vorhandene Teams zu integrieren...

Wie entstehen Teams und Themen?

Hackathon #4: November 2022

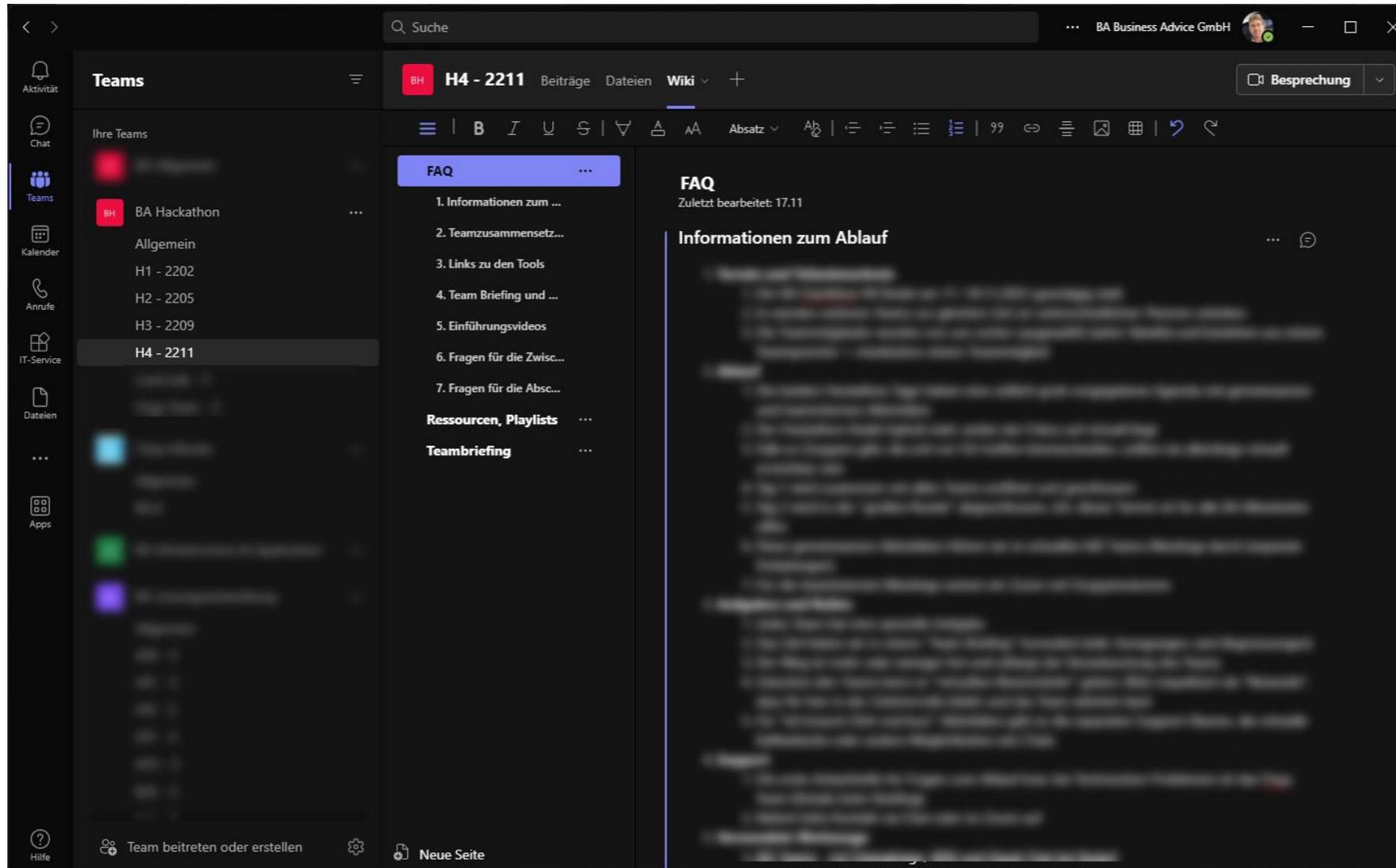
Motto: Vorhandenes Wissen/Technologie anwenden



- Einfache Planung im Mural
- Sektoren mit den groben Zielen frühzeitig definiert
- In den Sektoren virtuelle „Tische“ (gelb)
- Personen, die dabei sein müssen und Personen, die dabei sein sollten an den Tischen verteilen (in Absprache mit GF, Teamleitern, u.ä.)
- Unterschiedliche Farben symbolisieren unterschiedliche organisatorische Teams



Vorbereitung und Tools



- Zentrales Werkzeug MS Teams (wiederverwendbar, Historie)
- Infos entstehen nach und nach...
- Holschuld!
- WIKI für schnelle Informationsaufbereitung
- Dateiablage (je Team)
- Videos im Microsoft Stream (im Teams verlinkt)
- Zusätzlich:
 - Mural
 - Jira
 - ...

Das Briefing



H4 - 2211 Beiträge Dateien Wiki + Besprechung

FAQ ...
Ressourcen, Playlists ...
Teambriefing ...

Team ...

1. Erwartungshaltung
Was ist das Ziel? Wofür machen wir das?
2. Anregungen
Wie könnte man dieses Ziel erreichen?
3. Abgrenzung
Was sollten wir nicht machen (Luftschlösser)?
4. Qualitätskriterien
Woran könnten wir den "Erfolg" messen?
5. Bonus
Wir langweilen uns...?

Neue Seite +

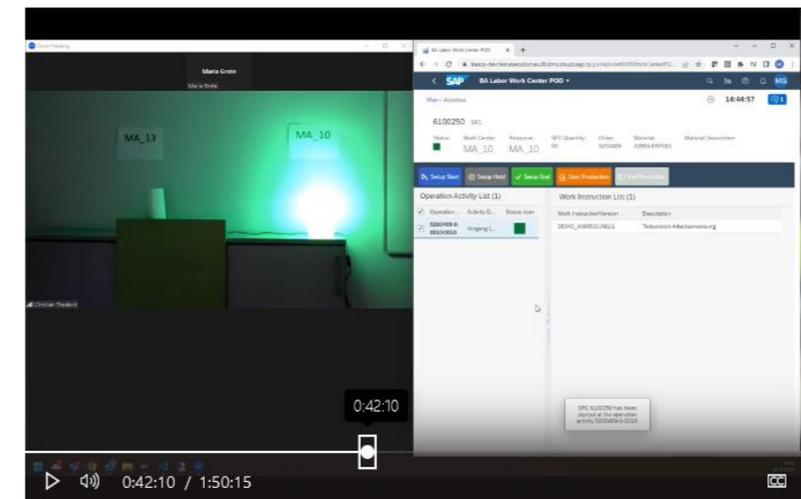
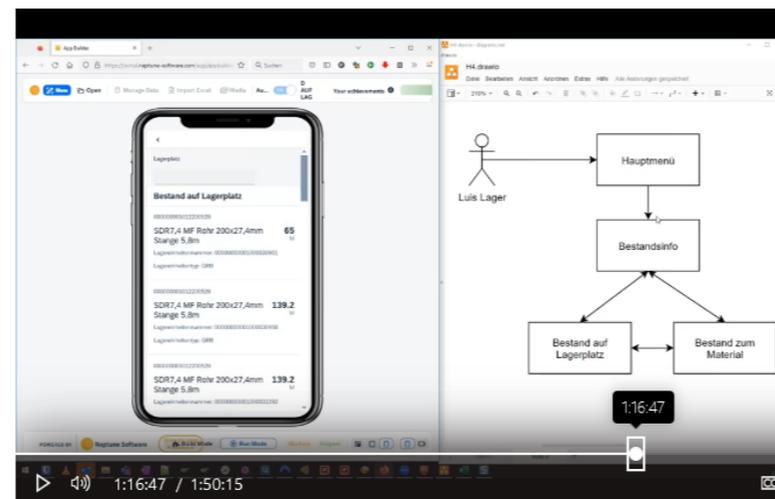
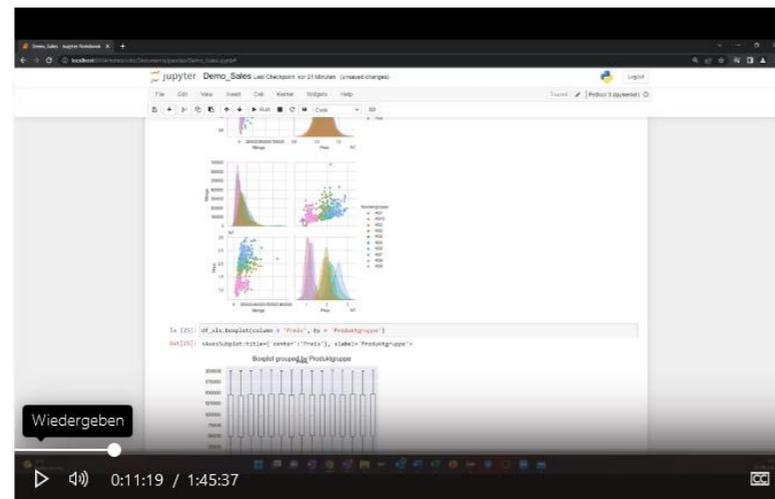
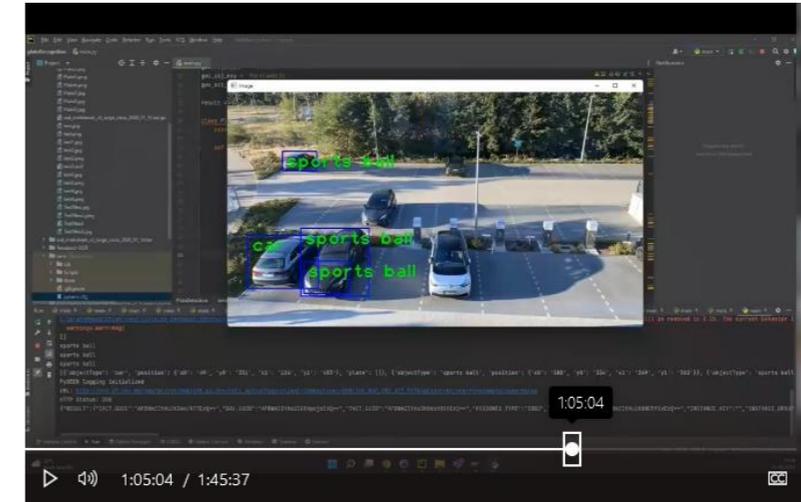
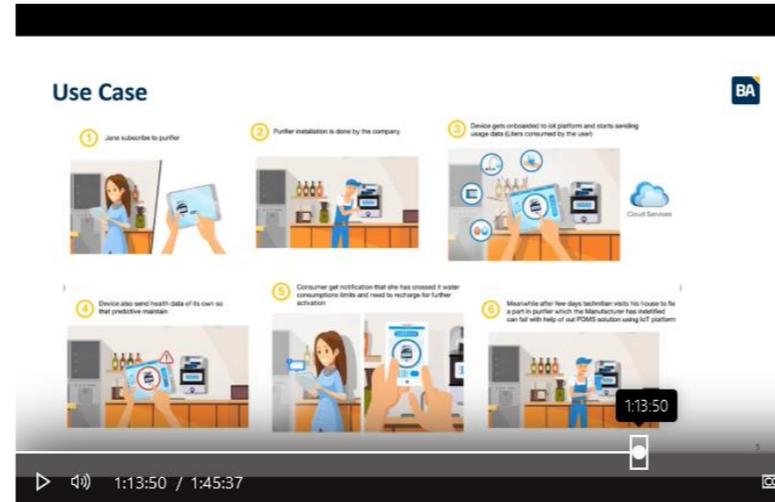
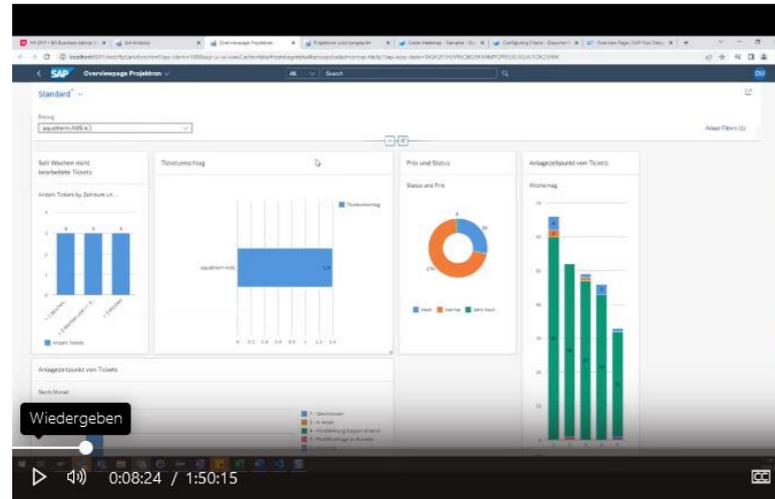
- Die „Tür“ beschreiben, nicht den Weg dorthin
- Das Team soll eigenverantwortlich selbst einen Lösungsweg finden und entsprechende Entscheidungen treffen
- Das Briefing soll (vorher bekannte) unnötige Abstecher, Sackgassen oder „Cherry Picking“ verhindern...
- Unterstützt durch „Video-Briefing“ und „Public Viewing im Team“

BUSINESS ADVICE Stream (klassisch)

Start Entdecken Meine Inhalte Erstellen Suchen

Wiedergeben 2:12 / 8:22

Beispiele für Hackathon Ergebnisse



„Abfallprodukte“



The screenshot shows the PyPI page for 'pydeen 0.11.0'. At the top, there is a search bar with 'Projekte suchen' and navigation links for 'Hilfe', 'Sponsoren', 'Einloggen', and 'Registrieren'. The main header features the project name 'pydeen 0.11.0' and a green 'Neueste Version' badge. Below this, a code block shows 'pip install pydeen' and the release date 'Veröffentlicht am: 9. Nov. 2022'. The main content area is titled 'Projekt-Beschreibung' and includes a navigation sidebar with 'Projekt-Beschreibung', 'Veröffentlichungs-Historie', and 'Dateien zum Herunterladen'. The description states 'PYDEEN Python Data Engineer Enterprise Notebook' and 'Work with Enterprise data as an Data Engineer in notebook style.'. Under 'Main features:', it lists: 'Extract data from SAP ABAP Backend OData Services', 'Extract data from SAP ABAP Backend via SQL (SAP abapGit Addon ZDEEB required)', and 'Websocket Stack for secure SAP ABAP callbacks and realtime messaging'.

- Python ist für uns zum Standardwerkzeug für die neue Welt geworden
- Inspiriert durch **openSAP Kurs** (Christian Drumm)
- Hohe Akzeptanz bei den Kollegen in Entwicklung, Service, Administration, Analytics
- Funktionalität unserer „Python Toolbox“
 - Datenbereitstellung für Data Scientists (OData)
 - Datenextraktion aus ABAP Backends
 - Datenübernahme ins SAP ABAP Backend
 - Maschinenanbindung
- Open Source Idee wird unterstützt

The screenshot shows the 'ABAP Open Source Projects' page. It features a search bar with 'de' and navigation options like 'Sort', 'Filter', 'Add Project', 'Fork Me', and 'BestOfUI5'. The page displays three project cards: 'deeb' (Data Engineer Enterprise Backend) created by MDJoerg, 'ABAP_DeepL_cli' (ABAP client for DeepL) created by christianguenther2, and 'acr_gol' (A simple implementation of Conway's Game Of Life) created by ceedee666. Each card includes the project name, creator, creation time, description, license, and a Git link.

<https://pypi.org/project/pydeen/>
<https://dotabap.org/>

Lessons Learned



- Bereits der erste Hackathon war ein **Erfolg**
- Die meiste Arbeit steckt im ersten Hackathon, danach kann man **sehr viel wiederverwenden**
- Der **grundsätzliche Ablauf** hat sich trotz einiger Diskussionen nicht mehr geändert (Do/Fr)
- Ein **hybrider Hackathon** mit Schwerpunkt auf virtuell macht flexibler – die Kollegen haben sich sehr schnell an die Tools gewöhnt
- **Video-Briefings** und das „**Public Viewing** Konzept“ sparen Zeit, weil sich das Team schneller „findet“
- Aufgrund der knappen Zeit und dem Wunsch, „etwas Vernünftiges“ zur Abschlusspräsentation vorstellen zu können, sind **Powerpoint-Präsentationen** bei uns während des Hackathons von allein „ausgestorben“ → neue Tools wie Mural wurden sofort akzeptiert
- Uns sind allein aus dem Tagesgeschäft heraus bisher immer **interessante Themen** eingefallen
- Es ergaben sich **spannende Situationen** und die Möglichkeit, dass Teams ungeplant kooperieren konnten (wichtig dafür ist die Zwischenpräsentation)
- Es wurde bisher nie über die gesetzten Ziele diskutiert: die Ziele wurden meistens erreicht, ggf. sogar übertroffen, manchmal nicht erreicht (**Fehlerkultur!**)
- 9 parallele Teams sind grenzwertig (alle Teams wollen präsentieren und wollen betreut werden) – **ideal 4-6 mit 2-6 Personen**
- **Konfliktpotenzial** durch agile Vorgehensweisen, „unübliche“ Rollen bzw. Rollentausch und durch Personenkreise, die sonst in Silos arbeiten...



Erfahrungen aus Sicht des Analytics Teams

