



## Manuel MEHRING

### Agile Coach & Trainer SAFe Program Consultant

- › 10 Jahre Erfahrung im Projektmanagement und agilen Methoden
- › 12+ Jahre Erfahrung Software-Entwicklungsprozesse
- › 7+ Jahre Beratungserfahrung versch. Branchen
- › Agile Trainer SAFe & Scrum
- › Leiter Agile Delivery Practice
- › SPC, PSM, PSPO, IPMA

## KONTAKT



+49 (0) 176 420 30 690



Mail@manuel-mehring.com  
www.manuel-mehring.com



Lilienthalstraße 11b  
64347 Griesheim  
Germany

## ÜBERSICHT

In meiner Rolle als Berater, Coach, agiler Projektleiter oder Trainer unterstütze ich meine Kunden seit rund 10 Jahren bei der Arbeit mit agilen Methoden und den damit verbundenen Veränderungsprozessen - sowohl auf Teamebene (Scrum/Kanban), als auch deren Skalierung (SAFe) und Einbettung in die Organisation. Als zertifizierter Scrum Master, Product Owner, Kanban Coach, SAFe Program Consultant und zertifizierter Projektmanager kann ich dabei auf ein breites Spektrum an Methoden zurückgreifen, mit denen ich meinen Kunden helfe ihre Ziele zu erreichen.

## BERUFSERFAHRUNG (Auszug)

01/20 - 12/21

### ○ Interner Scrum und SAFe Trainer bei CGI

Training interner Mitarbeiter als zukünftige Scrum Master (PSM 1) und SAFe Agilists (Leading SAFe). Schulung von Trainingsteilnehmern in Deutsch oder Englisch, auf verschiedensten Ebenen, von Consultants, bis hin zu Direktoren auf EU-Ebene. Die Trainings wurden sowohl vor Ort, als auch remote durchgeführt. Zusätzlich Durchführung kundenspezifischer agiler Trainings im Bereich Produktmanagement, Anforderungsmanagement oder anderer Methoden, wie Kanban.

01/22 - heute

### ○ Agiler Coach, life-sciences

Einführung und Verbesserung agiler Arbeitsweisen und Methoden im gesamten IT-Applications Bereich, sowie deren Verankerung in der gesamten IT Organisation. Dazu gehören sowohl das Leiten von mehreren Teams als Scrum Master, das Coaching mehrerer Teams und Führungskräfte als Agile Coach, die Einführung von agilen Methoden als Trainer, als auch die Verbesserung der Portfolio und Koordinationsebenen des gesamten IT-Bereichs. Betreute Teams erreichten durch die eingesetzten Methoden und Verbesserungen innerhalb von 6 Monaten bis zu 260% Zuwachs an Durchsatz und 100 % Zuwachs an Planungsgenauigkeit.

## ZERTIFIZIERUNGEN



seit 01/22

## ○ Freelancer

seit 01/22

## ○ Agile Coach, life-sciences

Einführung und Verbesserung agiler Arbeitsweisen und Methoden im gesamten IT-Applications Bereich, sowie deren Verankerung in der gesamten IT Organisation.

Aufgaben umfassten u.a.:

- » Betreuung und agiles Training von insgesamt 5 Teams beim Kunden in verschiedenen Reifegraden, Wertschöpfungsprozessen und Teamstärken, u.a. nach CSV / ISO13485.
  - » Beratung und Coaching von Führungskräften und des mittleren Managements
  - » Einbettung agiler Arbeitsweisen in die weitere Organisation durch IT-weite Rollendefinitionen, teamübergreifende Koordination, sowie durch Verbesserung der agilen Governance und des agilen Portfoliomanagements.
  - » Aufbau verlässlicher Planungsebenen (Roadmaps, Einbettung in agiles Portfoliomanagement) sowie Einführung harmonisierter agiler KPIs in allen Teams
- Betreute Teams erreichten innerhalb von 6 Monaten bis zu 260% Zuwachs an Durchsatz und 100 % Zuwachs an Planungsgenauigkeit.

09/17 - 12/21

## ○ Executive Consultant bei CGI, Beratung, Mitarbeiter: 80.000

01/20 - 12/21

## ○ Agile Trainer (Scrum & SAFe) bei CGI

Training interner Mitarbeiter als zukünftige Scrum Master (PSM 1) und SAFe Agilists (Leading SAFe). Schulung von Trainingsteilnehmern in Deutsch oder Englisch, auf verschiedensten Ebenen, von Consultants, bis hin zu Direktoren auf EU-Ebene. Die Trainings wurden sowohl vor Ort, als auch remote durchgeführt. Zusätzlich Durchführung kundenspezifischer agiler Trainings im Bereich Produktmanagement, Anforderungsmanagement oder anderer Methoden, wie Kanban.

01/20 - 01/21

## ○ Leiter Agile Delivery Practice bei CGI

Leiter der Agile Delivery Practice in Deutschland-Mitte. Organisation des fachlichen Austauschs, Business Development, zentraler Ansprechpartner für Agilität.

08/19 - 07/21

## ○ Agiler Coach, öffentlicher Sektor

Erfolgreiche Einführung agiler Methoden in einem strategischen Programm (ca. 30 MA) zur Einführung einer neuen unternehmensweiten IT Service Management Plattform. Zu den Aufgaben gehörte die Schulung der gesamten Projektorganisation und die nachhaltige Einführung des Scrum Frameworks, Führung des Entwicklungsteams als Scrum Master, Einzelcoachings sowie aktive Konfliktmoderation. Aufbau & Einführung eines agilen Anforderungsmanagements sowie Aufbau eines agilen Governance-Modells für die Zusammenarbeit agiler Teams mit verschiedensten Kunden.

03/19 - 08/19

## ○ Agiler Coach, führendes Unternehmen im Bereich Luftfahrt

Agile Coach für ein strategisches Programm im Bereich Online Customer Experience mit dem SAFe Framework. Schwerpunkt war die Umstellung von klassischen Vorgehensweisen hin zu agilen Methoden und die Begleitung der damit verbundenen Veränderungsprozesse. Die Projektaufgaben umfassten das agile Management von drei Teams als Scrum Master, sowie das Coaching von Projekt- und Programmleitung sowie die Arbeit im agilen Programm (SAFe-Framework).



09/17 - 03/19

## ○ Scrum Master & Projektmanager, im Bereich Retail

Multi-Projektmanagement für verschiedene Projekte im Bereich digitaler Plattformen/CMS, E-Commerce und Compliance als Scrum Master oder Projektmanager. Schwerpunkte der Projekte war die Umsetzung digitaler Marketing Systeme für inhouse Brands unter Einhaltung von Zeit, Kosten, Qualität und legal compliance - insbesondere DSGVO. Aufgaben beinhalten das kontinuierliche Begleiten von Teams als Scrum Master oder die Führung von Projektteams von Briefing/Kickoff, bis zum erfolgreichen Projektabschluss als Projektleiter.

08/15 - 07/17

## ○ Projektleiter bei Netcentric (Cognizant), Beratung, Mitarbeiter: 400

### ○ Agiler Projektleiter, Luftfahrt

Agiler Projektleiter für die Implementierung zentraler IT-Projekte auf Basis der Adobe Experience Cloud (Adobe Experience Manager und Adobe Campaign) sowie die Integration in die kundenseitige, bestehende IT-Infrastruktur unter Anwendung agiler Methoden. Erfolgreiche Einführung agiler Methoden im Verlauf des Projektes, welche maßgeblich zum Erfolg des Projektes beitrugen und als Referenz für weitere Projekte dienten. Management zweier paralleler Projektstreams mit insgesamt 16 Projektmitarbeitern unter Einbeziehung aller Abhängigkeiten zu weiteren Projektstreams und IT-Infrastrukturvorgaben. Verantwortlich für die erfolgreiche Projektleitung unter Einhaltung von Zeit-, Kosten- und Budgetvorgaben.

09/13-05/15

## ○ Gründer und Leiter Uniworlds UG

Unternehmensgründung mit dem EXIST Gründerstipendium des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi).

Entwicklung einer Cross-Plattform-App (Android & iOS) sowie die Entwicklung des Videospiele "TRISTOY" für die weltweit größte Distributionsplattform "Steam". Verantwortlich für die Unternehmensleitung, Teamführung (acht Personen), Repräsentation des Unternehmens sowie Vertragsverhandlungen und Messeauftritte.

Auszeichnungen:

- Deutscher Entwicklerpreis (Kategorie newcomer) für das Spiel Tristoy
- Auszeichnung als eines von "Europ's top 100 most promising startups" - Develop Magazine

2012 - 2013

## ○ Freiberufliche Tätigkeit als Illustrator für Imagefilme/Verkaufsförderung

2010 - 2011

## ○ Lehrbeauftragter, Universität: Hochschule für Gestaltung Offenbach

08/06 - 08/07

## ○ Praktikant, Spielentwicklung, Snapdragon Games

11/05 - 04/06

## ○ Hilfwissenschaftler am Fraunhofer Institut, Darmstadt



## AUSBILDUNG

02/14 - 08/16

○ **Betriebswirt (IWW)** an der FernUniversität Hagen – berufsbegleitend (Note 1,3)

10/11 - 09/13

○ **Zeitbasierte Medien (MA)** an der Fachhochschule Mainz, Abschluss m. Auszeichnung (Note: 1,1)

11/07 - 09/11

○ **Kommunikationsdesign (BA)** an der Hochschule RheinMain (Note: 1 ,3)

## ZUSATZQUALIFIKATIONEN

○ **SAFe 5.1 Program Consultant (SPC)**

○ **SAFe 5.1 Devops Practitioner (SDP)**

○ **SAFe 5.1 Remote Trainer**

○ **Professional Scrum Master (PSM 1 - Scrum.org)**

○ **Professional Scrum Product Owner (PSPO 1 - Scrum.org)**

○ **Certified Kanban Coach (IBQMI)**

○ **Level-D zertifizierter Projektmanager der GPM**

## PUBLIKATIONEN & VORTRÄGE

2021

○ **Vortrag auf der Agile Business Conference ([www.agilebusiness.org](http://www.agilebusiness.org))**  
"Beyond fortune cookies: Creating meaningful agile plans"

2021

○ **Vortrag auf der Manage Agile (<https://www.manage-agile.de/>)**  
"Agile Produktentwicklung effektiv (durch-)führen"

2021

○ **Vortrag auf der Modern RE (<https://www.modern-re.de/>)**  
"Warum agile Entwicklung ein agiles Produktmanagement braucht"

2014

○ **Vortrag auf der Respawn Conference, Köln**  
"Big Projects, small teams: Create more with less"

2011

○ **Autor des Fachbuches "ZBrush 4 Sculpting for Games: Beginners Guide"**  
bei Packt Publishing, ISBN: 1 849690805, Sprache: Englisch, Distribution: International

2011

○ **Vortrag auf der Third Dimension Konferenz, Wiesbaden**  
"Von der Idee zum fertigen Spiel"

2007 - 2011

○ **Freier Journalist für S&S Media**

Publikation von acht Artikeln in der Fachzeitschrift "Der Entwickler" zum Thema Spielebranche und deren Trends mit dem Schwerpunkt Game Developers Conference Europe (GDCE)



+49 (0) 176 420 30 690



Mail@manuel-mehring.com  
www.manuel-mehring.com



Lilienthalstraße 11b  
64347 Griesheim

## PERSÖNLICHE PROJEKTE

09/21

### ○ Agile Product Management Framework ([www.AgileProductManagement.org](http://www.AgileProductManagement.org))

Autor des Agile Product Management Frameworks. Das Framework ermöglicht es Produktmanagern mittels eines einheitlichen Prozesses ihre agile Wertschöpfung zu verbessern.

09/20

### ○ TimeCaptain ([www.timecaptain.rocks](http://www.timecaptain.rocks))

Konzeption und Entwicklung von TimeCaptain, einer Webapplikation zum kombinierten Aufgaben- und Zeitmanagement auf Basis von ReactJS, Meteor und MongoDB.

2009 - 2013

### ○ Organisation Entwicklungskonferenz

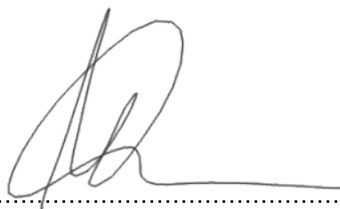
Organisation der jährlich stattfindenden zweitägigen Entwicklungskonferenz Devmania über einen Zeitraum von vier Jahren mit jeweils rund 100 Teilnehmern.

## SOFTWAREKENNTNISSE

- Sehr gute Kenntnisse in Microsoft Office (Excel, Word, Power Point, Visio)
- Sehr gute Kenntnisse in Atlassian JIRA, Confluence, Azure DevOps
- Sehr gute Kenntnisse in Collaboration Tools wie Mural, Miro
- Sehr gute Kenntnisse in Microsoft Project
- Sehr gute Kenntnisse von Web-Technologien und CMS Systemen
- Umfassende Kenntnisse in 2D / 3D - sowie Echtzeitanwendungen und Game Engines
- Programmierkenntnisse (C#, Javascript, ReactJS, HTML, CSS, SQL)

## SPRACHEN

- Deutsch - Muttersprache
- Englisch - Fließend in Wort und Schrift  
(englischer Fachbuchautor, freiberuflicher technischer Übersetzer)
- Französisch - Grundlagen



Manuel Mehring



+49 (0) 176 420 30 690



Mail@manuel-mehring.com  
www.manuel-mehring.com



Lilienthalstraße 11b  
64347 Griesheim

5/5