

Der Design Prozess in der Anforderungsvermittlung

ModernRE 2021

06. Oktober 2021

Anna Kranzusch & Jesko Schneider

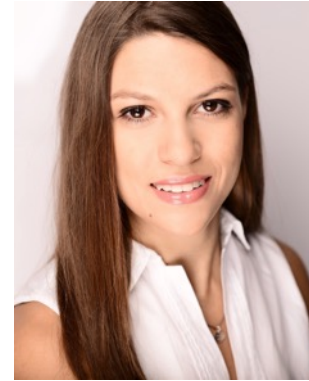


Über uns

Anforderungsfabrik GmbH & Co. KG

Wir verbinden Business & IT, mit dem Fokus auf

- ◆ Anforderungsvermittlung / RE
- ◆ Agile Produktentwicklung / Agile Skalierung
- ◆ Organisationsentwicklung



Anna Kranzusch

B.Sc. Industrial Design Engineering
Consultant & UX/UI Designerin



Jesko Schneider

B.Sc. Medieninformatik
Geschäftsführer & Anforderungsvermittler

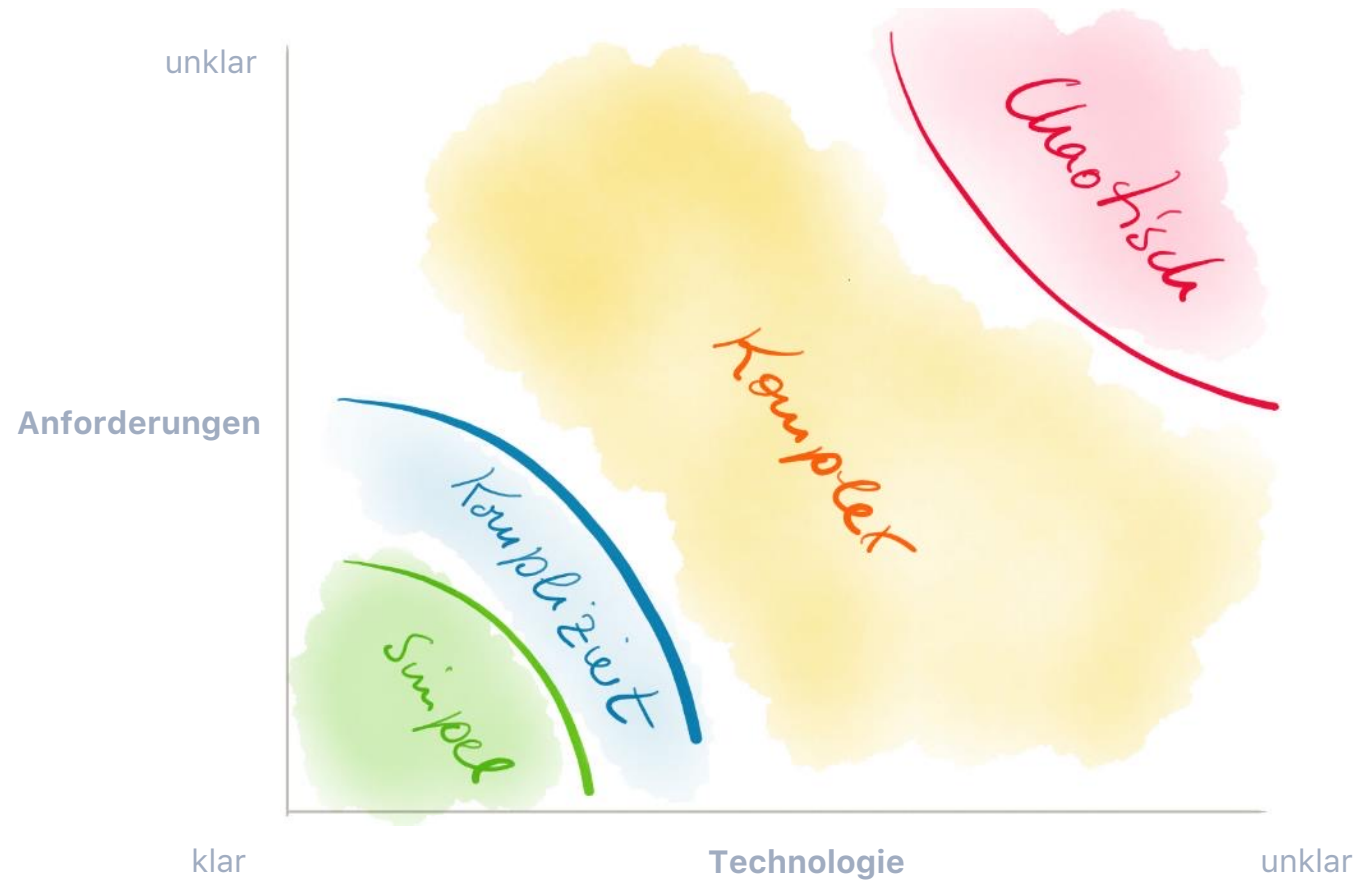
Was Sie heute mitnehmen sollen



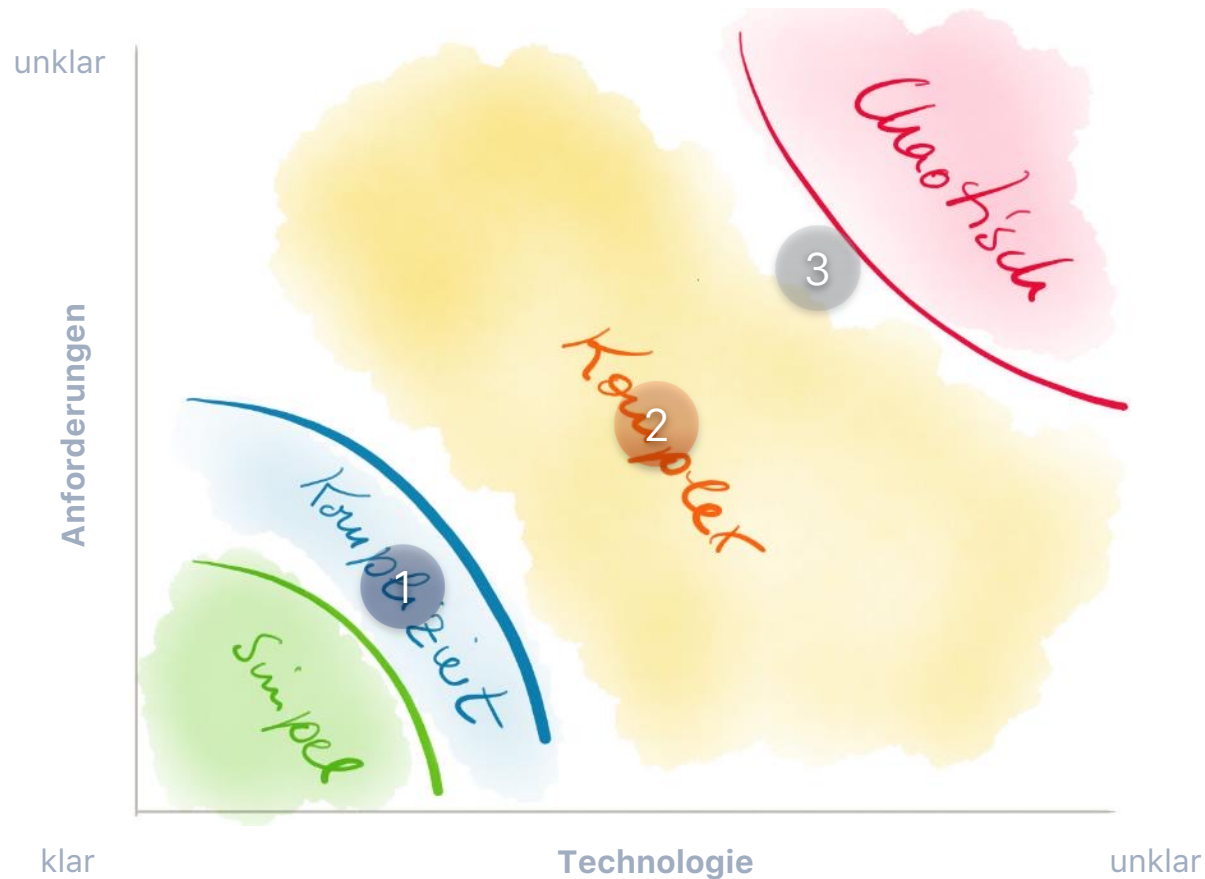
Agilität war gestern und was wir zukünftig im RE immer öfter benötigen.

1. Wir müssen uns im Requirements Engineering (RE) immer mehr mit **Innovationsmanagement** befassen.
2. Methoden aus dem **Design Thinking & Digital Design (DD)** sowie ein ganzheitlicher Blick für die Produktentwicklung werden für das RE immer präsenter.
3. Der **Methodenkoffer des RE** muss (insbesondere bei der agilen Produktentwicklung) Design - Methoden integrieren.

Vorgehensweisen in der Produktentwicklung



Vorgehensweisen in der Produktentwicklung



3 Design – Thinking
(Iterativ, Prototypisch)

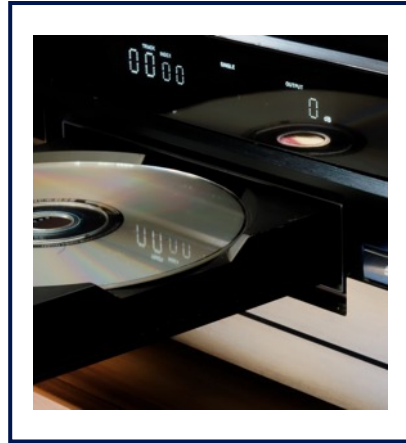
2 Agiles Anforderungsmanagement / RE
(Iterativ, Inkrementell)

1 Klassisches Anforderungsmanagement / RE
(Plan-getrieben, Phasen-orientiert)

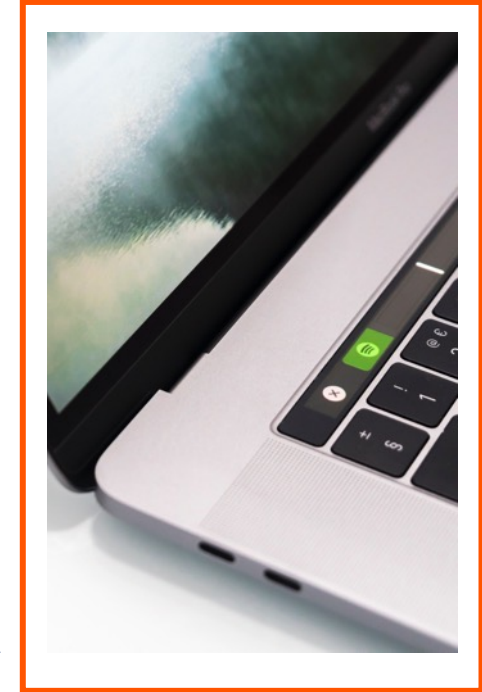
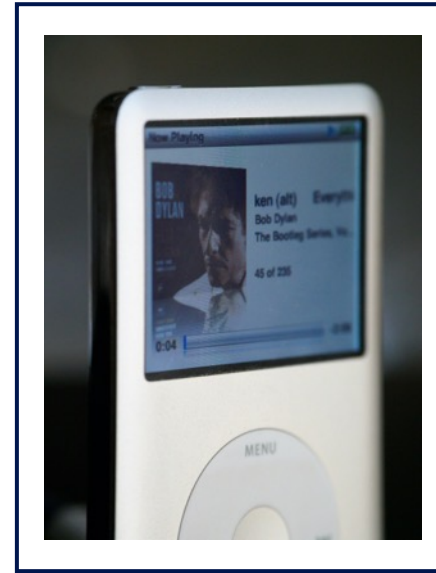
Entwicklung der Digitalisierung



„Digitale Daten“



„Digitale Prozesse“



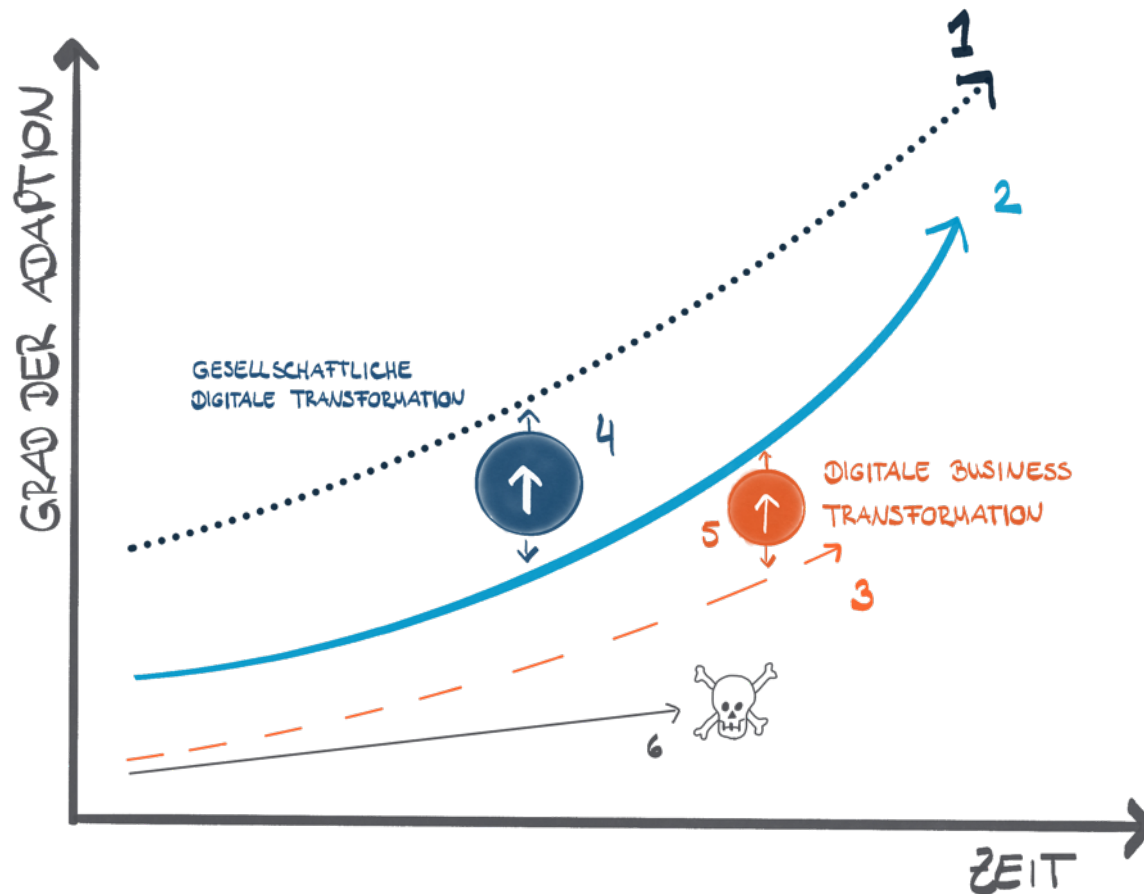
„Digitale Geschäftsmodelle“

Verändern unsere Art zu Leben!

- ◆ Ohne großen materiellen Aufwand
- ◆ Nutzung vorhandener Technologien
- ◆ Früher Markteinstieg



Digitale Transformation



Basierend auf „digitale Transformation“ von Alain Veuve

1. Technologie
2. Adaption der Technologie von den Kunden
3. Adaption der Technologie von Unternehmen
4. Lücke der gesellschaftlichen digitalen Transformation
5. Lücke der digitalen Business Transformation
6. Totgeweihte Unternehmen

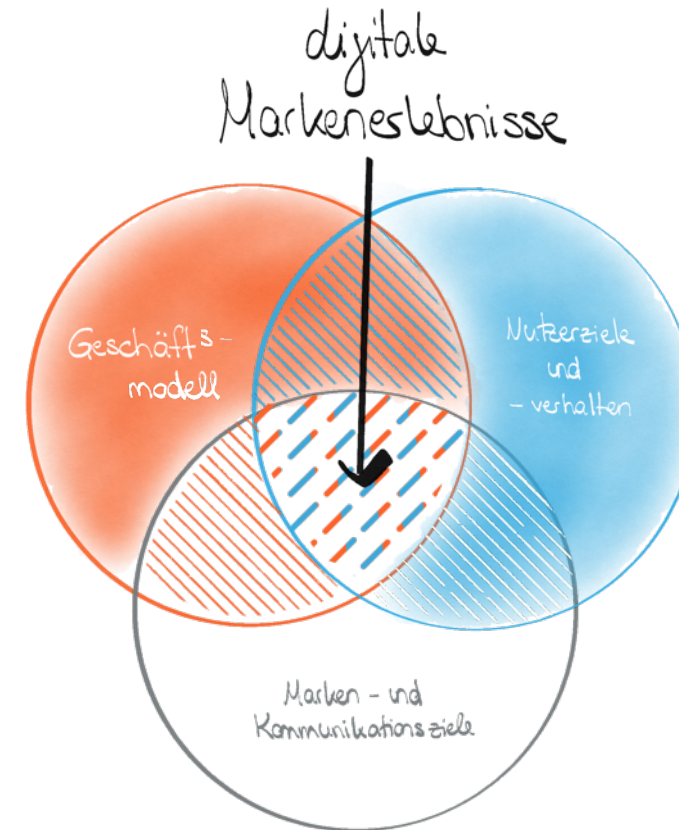
Erfolgreiche Innovationen durch lösungsorientiertes Requirements Engineering

Wie gestalten wir ein Erlebnis?



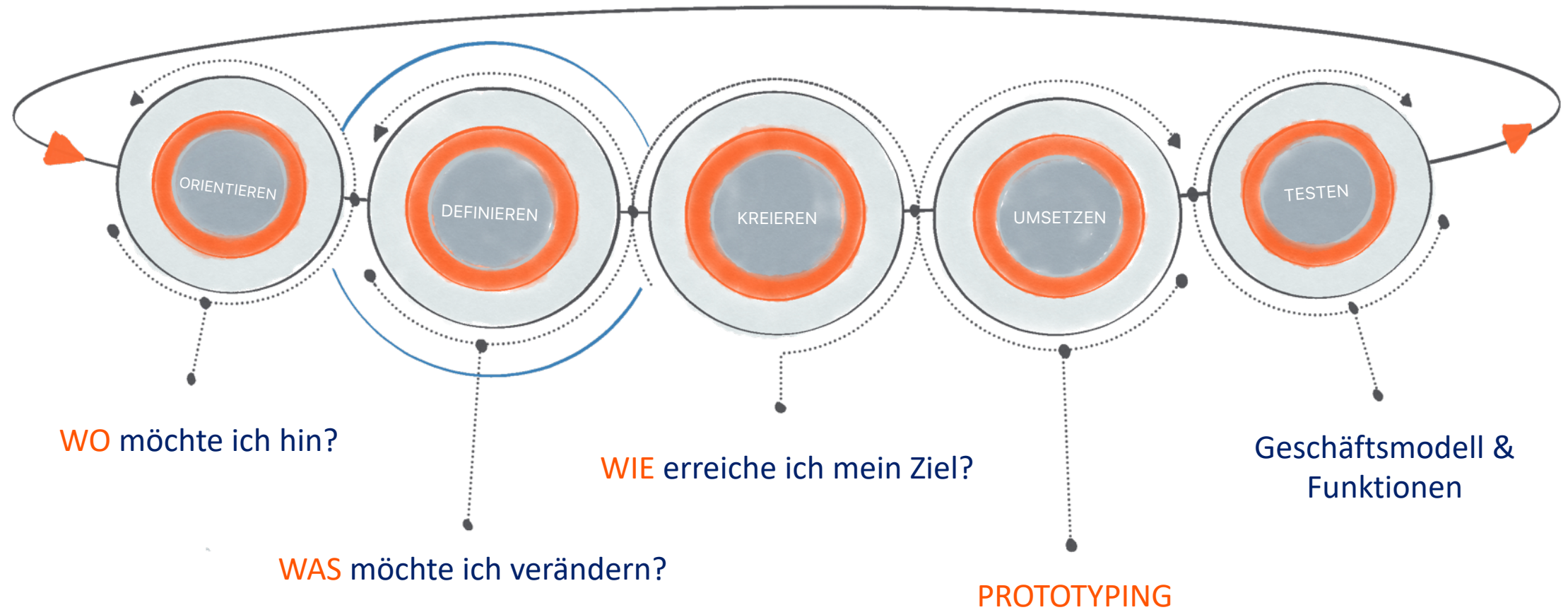
Ein digitales Markenerlebnis...

- ◆ **Setzt den Fokus auf die Produktvision**
 - ◆ Nutzt Design Methoden zur Ideenfindung
 - ◆ **Verwendet Prototyping zur Kommunikation & Validierung**
- > interdisziplinäre Arbeitsweise

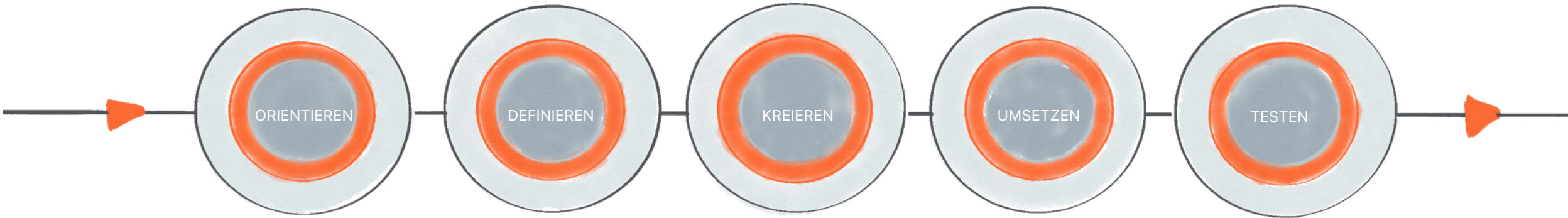


UNTERNEHMEN ← DESIGNER → NUTZER

Innovationsmanagement



Digital Design Methoden (Auszug)



- ◆ Persona Canvas
- ◆ Context Canvas
- ◆ Cover Story Report
- ◆ Customer Journey

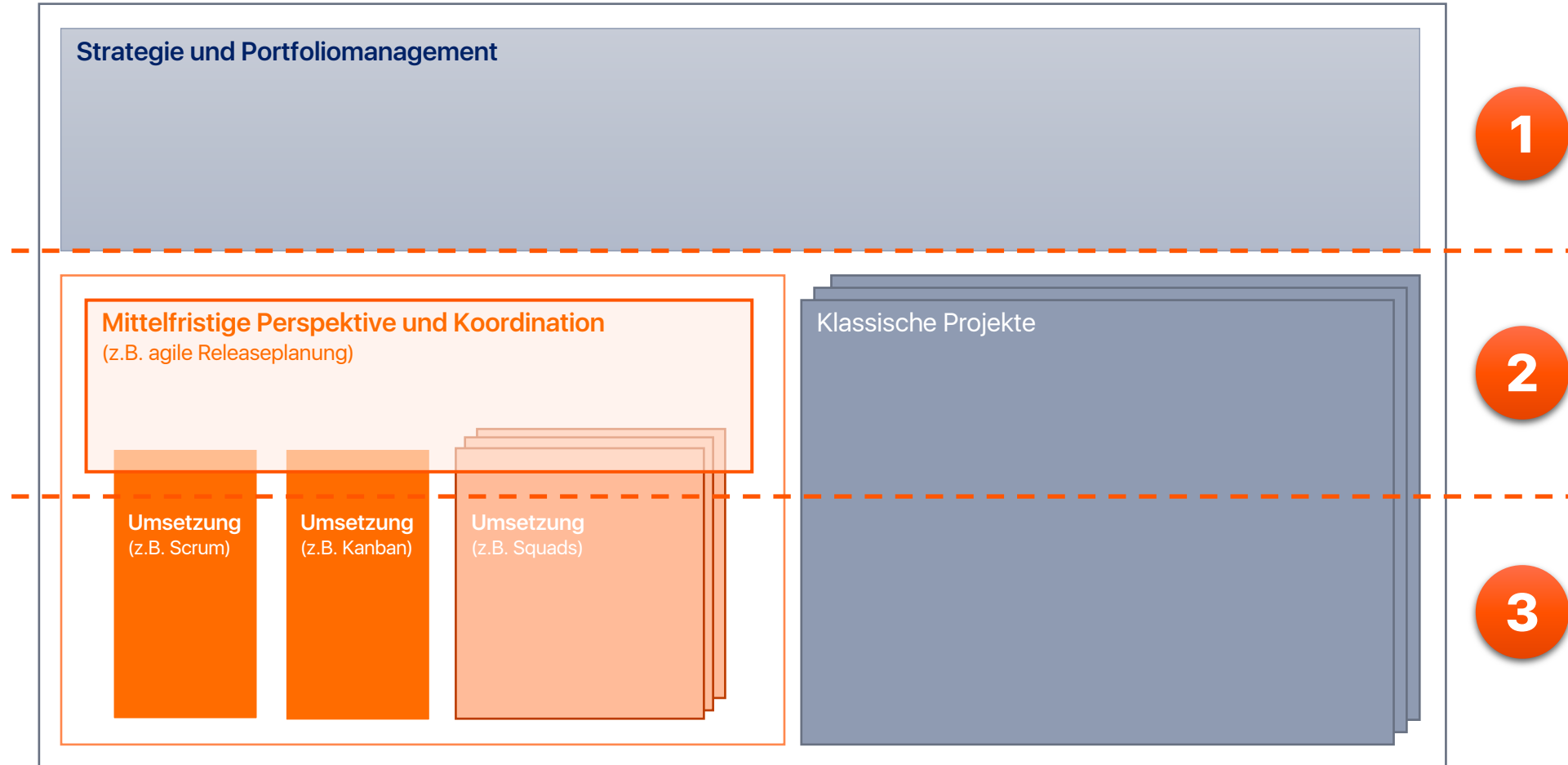
- ◆ Value Proposition
- ◆ Business Model Canvas
- ◆ Design Brief

- ◆ Creative Matrix
- ◆ Brainstorming
- ◆ Mind Map
- ◆ Service-Blueprint
- ◆ Story Map

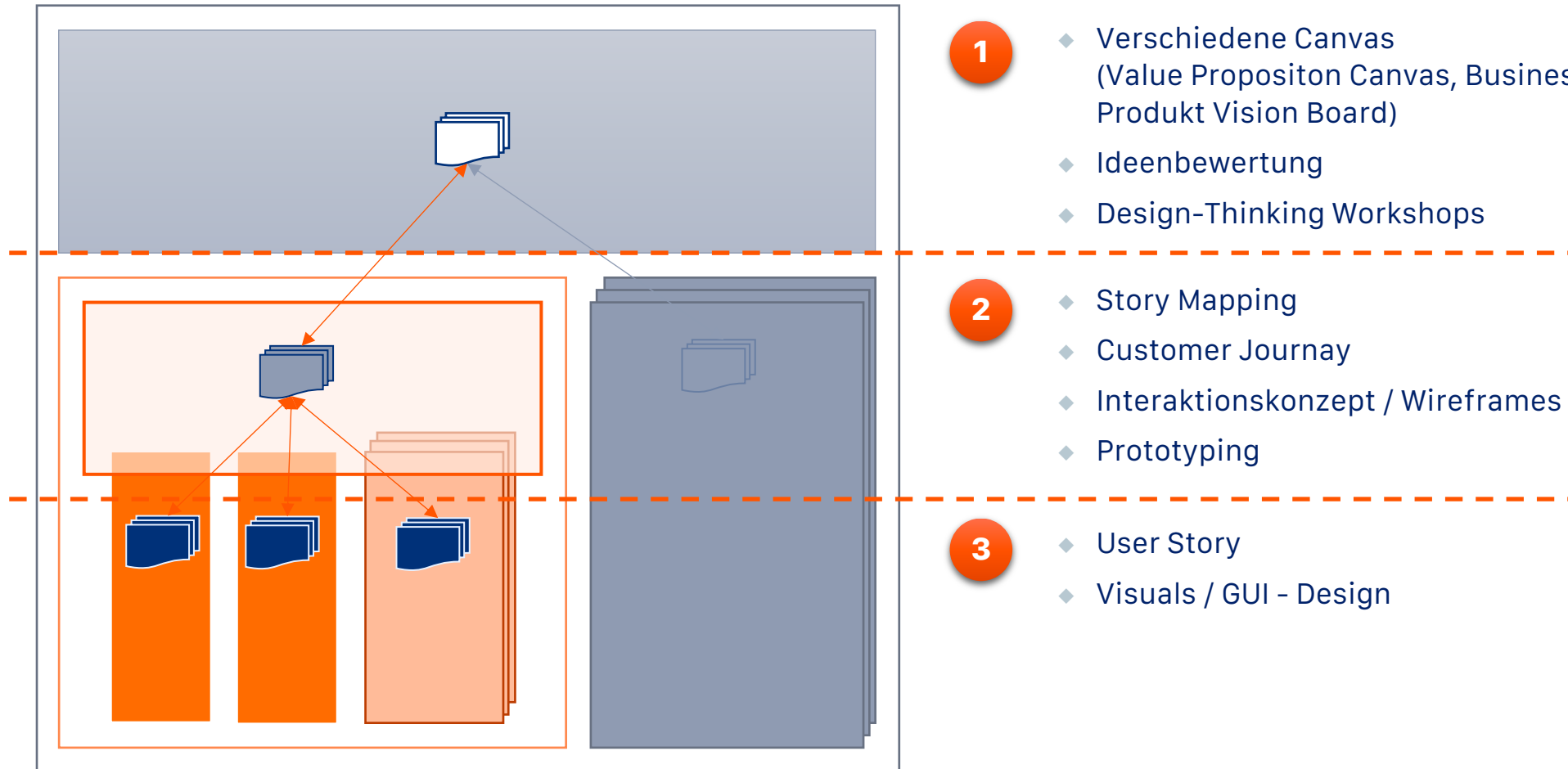
- ◆ Styleguide
- ◆ Paper Prototype
- ◆ Wireframe
- ◆ Klick-Dummie
- ◆ MVP

- ◆ Usability Test
- ◆ Demo Day
- ◆ SWOT Analyse
- ◆ Risk Consumption

Integration in das Requirements Engineering



Integration in das Requirements Engineering



Integration in das Requirements Engineering



NAME		STATUS		PRIORITÄT	
			KONTAKT		
			EINTRITTS DATUM		
			ID		
			<Optional>		
<Füge eine kurze Beschreibung hinzu>					
POTENZIELLER NUTZER / KUNDE	<Rolle>				
ZWECK / MOTIVATION	<Was ist der "WOW"- Effekt? <Was ist die Hauptproblematik?>				
MEHRWERT	<USP> <Was sind die Entlastungsversprechen an den Nutzer / Kunden?>		<Bewertung des Nutzens (1-10)>		
KONKURRENTEN	<Beschreibe kurz das Produkt, den Service oder den technologischen Trend>				
RELEASE PLANUNG	<Erwartet in einem Jahr, in XY Monaten oder XY Wochen?>		<Grobe Aufwandschätzung (1-10)>		
	<Gibt es ein kritisches Zeitlimit?>				
ZIELGRUPPEN ANALYSE	<Was sind die Hoffnungen, Ängste, Kopfschmerzen & Möglichkeiten? <Wie sieht das Umfeld / der Kontext aus?>				
ERFAHRUNGEN	<Was sind die Schlüsselfiguren für den Erfolg, die Leistung oder den Anwendungszweck dieses Projekts?>				
ABHÄNGIGKEITEN	<Welche Abhängigkeiten existieren? <Welche Bereiche / Technologien / Experten sind notwendig bzw. involviert?>				
RISIKEN	<Was passiert bei einer Projektverzögerung?>				

Ideenbeschreibung (Orientieren)

- ◆ **Attributierungsschema erweitern, z.B.:**
 - ◆ Bedarfe der Zielgruppe (keine Lösungen)
 - ◆ Zielsetzungen der Zielgruppe
 - ◆ Geschäftswert
 - ◆ ...



Integration in das Requirements Engineering



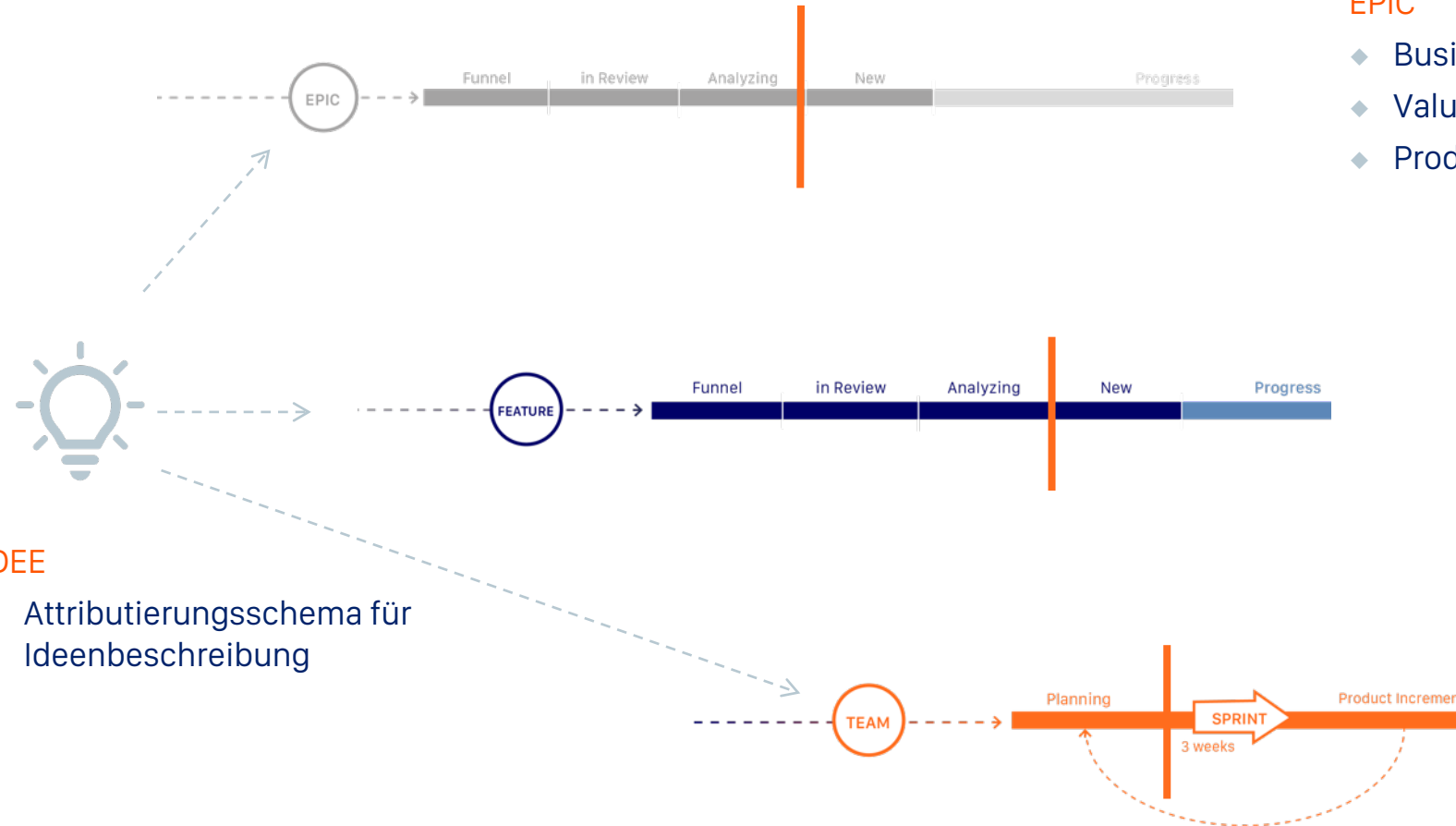
Story Mapping (Definieren)

Zweidimensionale Übersicht der Anforderungen anhand der Benutzerinteraktion (Customer Journey)

Kombiniert mit

Interaktionskonzept / Wireframes

Praxisbeispiel: agile Skalierung nach SAFe



IDEE

- ◆ Attributierungsschema für Ideenbeschreibung

EPIC

- ◆ Business Model Canvas
- ◆ Value Proposition Board
- ◆ Product Vision Board

FEATURE

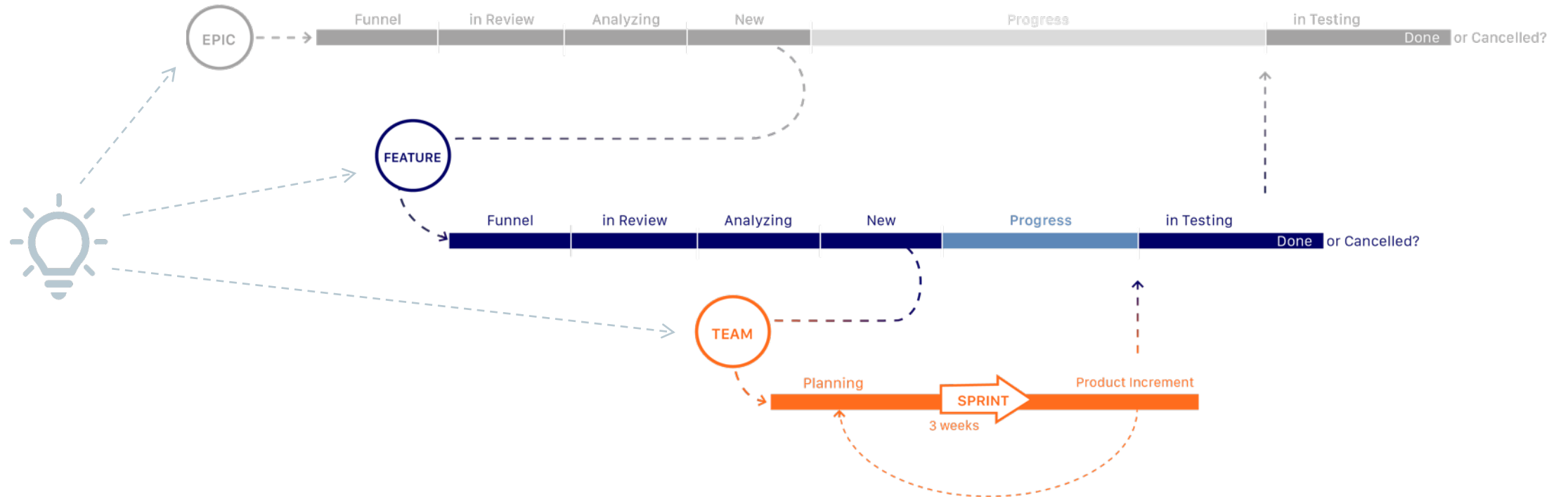
- ◆ Story Map
- ◆ Interaktionskonzept
- ◆ Wireframes

USER STORY

- ◆ User Story
- ◆ High Detailed Prototype
- ◆ (Produkt- / GUI-Design)



Praxisbeispiel: agile Skalierung nach SAFe



Was Sie heute mitnehmen sollen



1. Wir müssen uns im Requirements Engineering (RE) immer mehr mit **Innovationsmanagement** befassen.
2. Methoden aus dem **Design Thinking & Digital Design (DD)** werden für das RE immer präsenter.
3. Der **Methodenkoffer des RE** muss (insbesondere bei der agilen Produktentwicklung) Design - Methoden integrieren.

-> RE sorgt weiterhin für die Struktur und den notwendigen Methodeneinsatz.

Ausblick



Was sind die neuen Herausforderungen?

- ◆ Arbeitsweise (Teamrollen & Persönlichkeiten)
- ◆ Unternehmenskultur
- ◆ Weitsicht auf den „Nordstern“

Fragen Sie uns

Auf unserer Landingpage zur ModernRE erhalten Sie verschiedene Design Methoden als Download für ihre nächste Innovation.



Anforderungsfabrik.de/modernre-2021





[Anforderungsfabrik.de/modernre-2021](https://anforderungsfabrik.de/modernre-2021)

Anforderungsfabrik GmbH & Co. KG
An der Gümppgesbrücke 7
41564 Kaarst

FON +49 (0) 2131 52 10 56 - 0
MAIL info@anforderungsfabrik.de
WEB www.anforderungsfabrik.de