

Über starres Rollendenken hinaus

Kompetenzvielfalt für ein integriertes Digital Design

11. Oktober 2023

Modern RE

Anna Kranzusch & Jesko Schneider

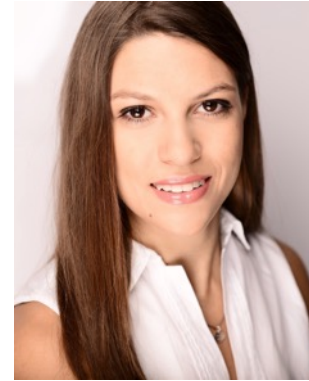


Über uns

Anforderungsfabrik GmbH & Co. KG

Wir verbinden Business & IT, mit dem Fokus auf

- ◆ Anforderungsvermittlung (RE / BA / PO Support)
- ◆ Agile Produktentwicklung / Agile Skalierung
- ◆ Innovationsmanagement / Digital Design



Anna Kranzusch

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



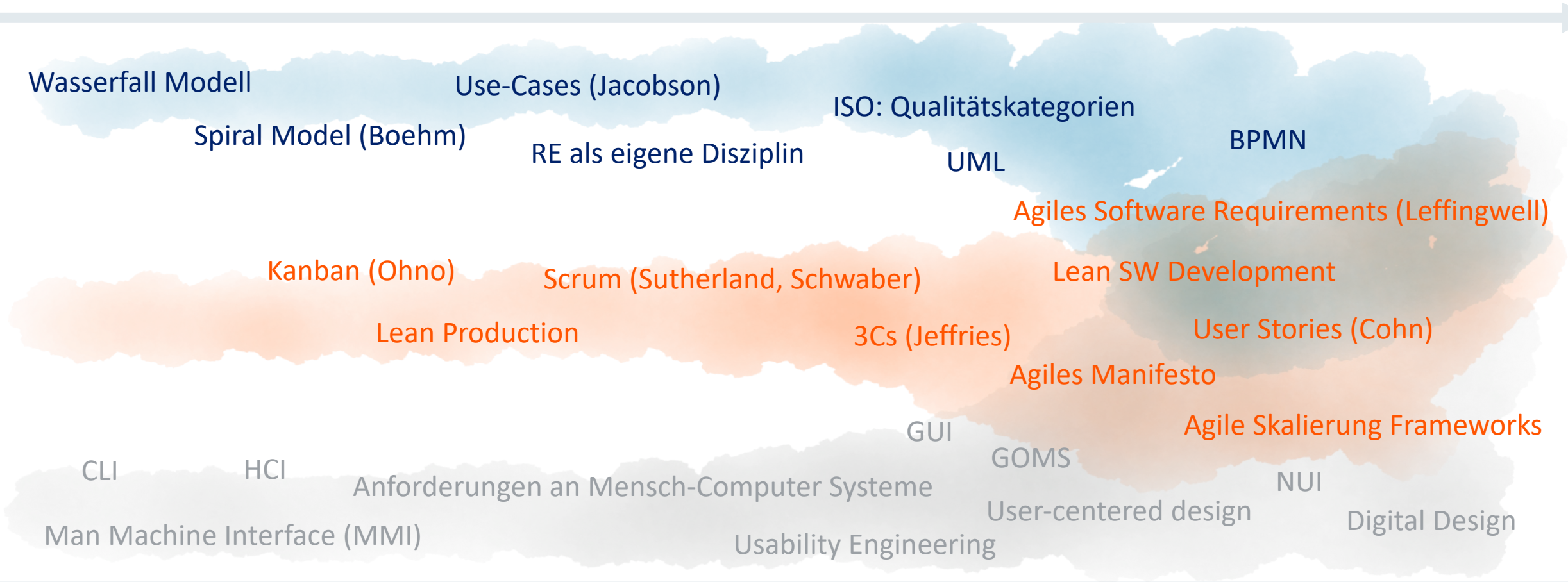
Jesko Schneider

B.Sc. Medieninformatik
Geschäftsführer & Anforderungsvermittler

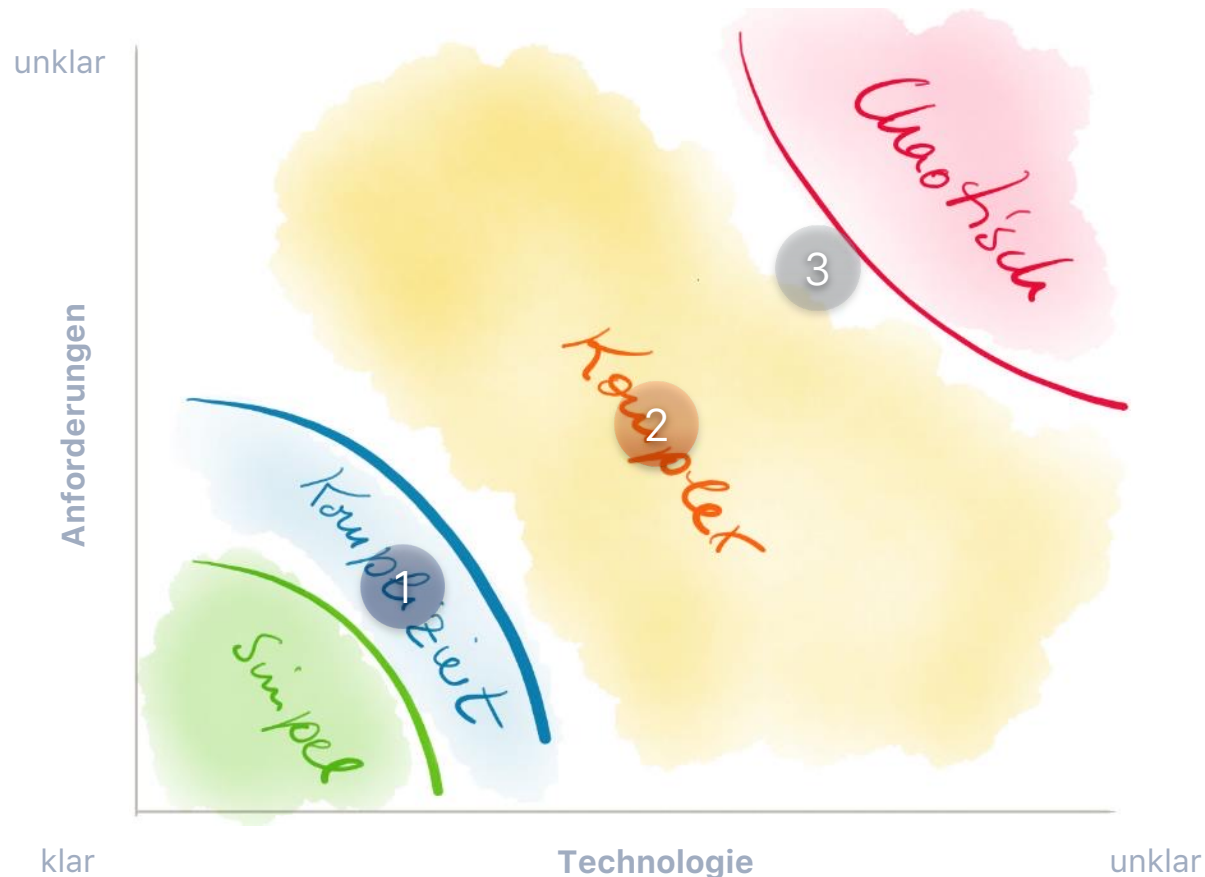
Entwicklung unterschiedlicher Disziplinen

1970

2023



Vorgehensweisen in der Produktentwicklung



3 Design Thinking
(Iterativ, Prototypisch)

2 Agiles Anforderungsmanagement / RE
(Iterativ, Inkrementell)

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

Von Arbeiten in Silos zu interdisziplinären Teams

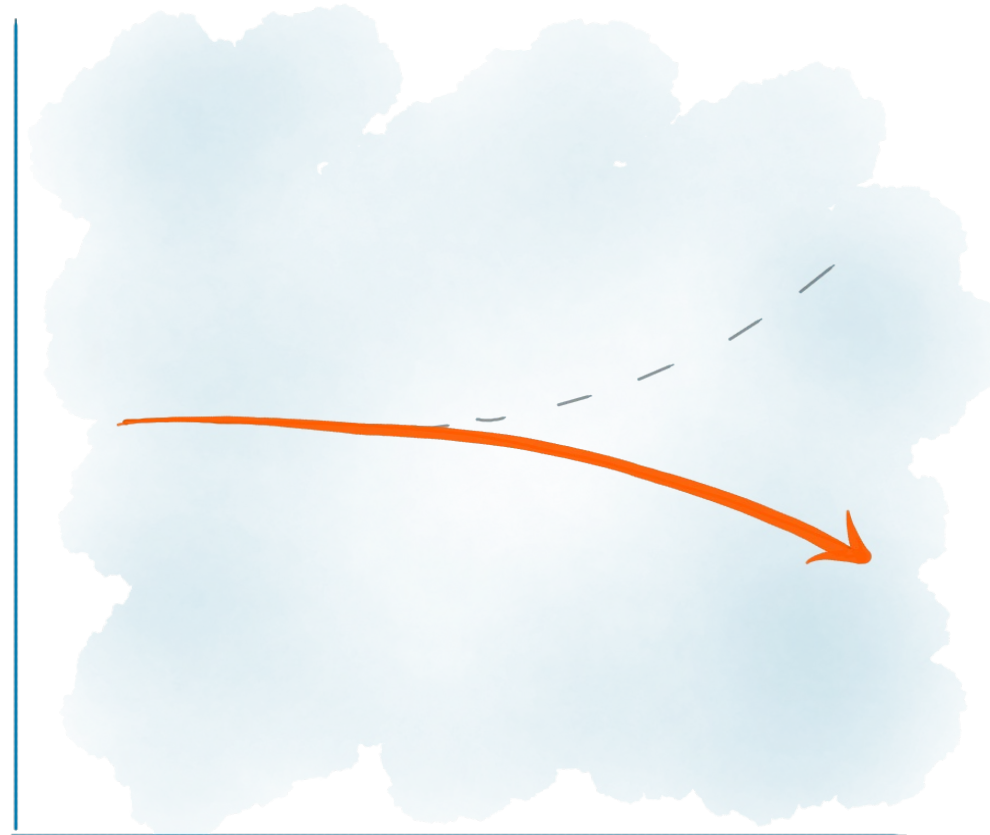
Motivation



Die agile Transformation



Der Blick in die Realität



#1

Kundenfokus ist nur ein Schlagwort, die Entwicklung ist durch starre Lösungskonzepte geprägt.



#2

Interdisziplinäre Teams bestehen oft nur aus Entwicklern und GUI-Designern.



#3

Feedback-Schleifen werden auf Sprint Events begrenzt, die Möglichkeiten einer inkrementellen Entwicklung werden nicht voll ausgeschöpft.

Kompetenzvielfalt

Erfolgreiche Teams



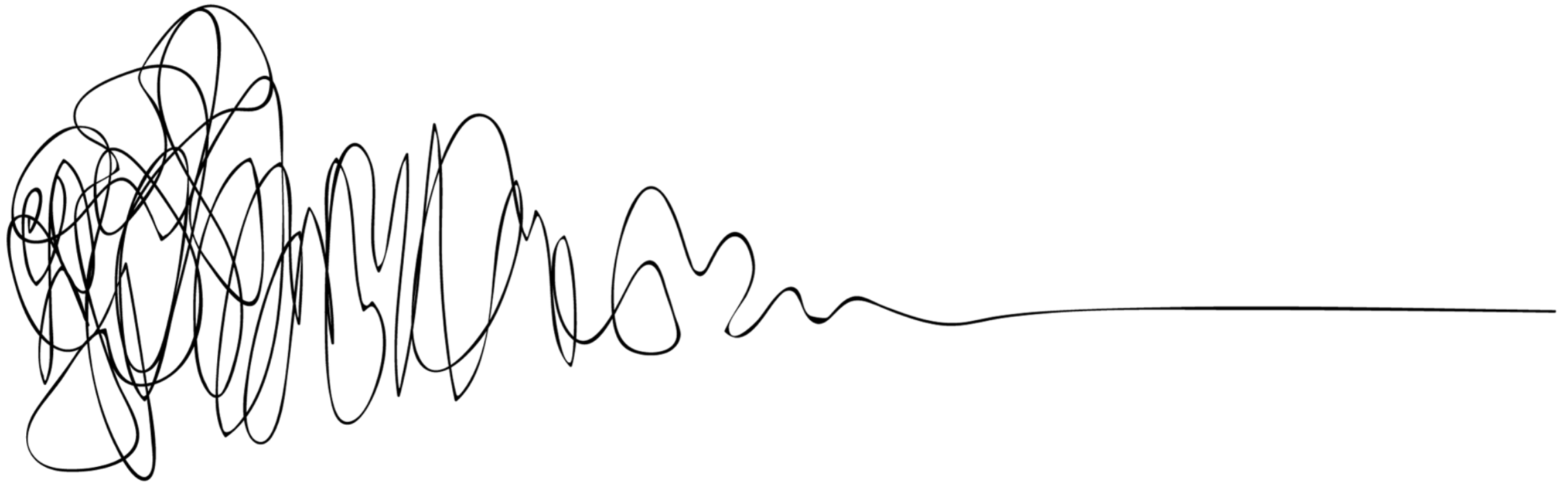
Chaotische & iterative Aktivität auf 3 Ebenen

Der „Design Squiggle“ – Damien Newman

Unsicherheit / Rauschen

Einblicke / Muster

Fokus / Klarheit



Auftragsklärung / Scoping

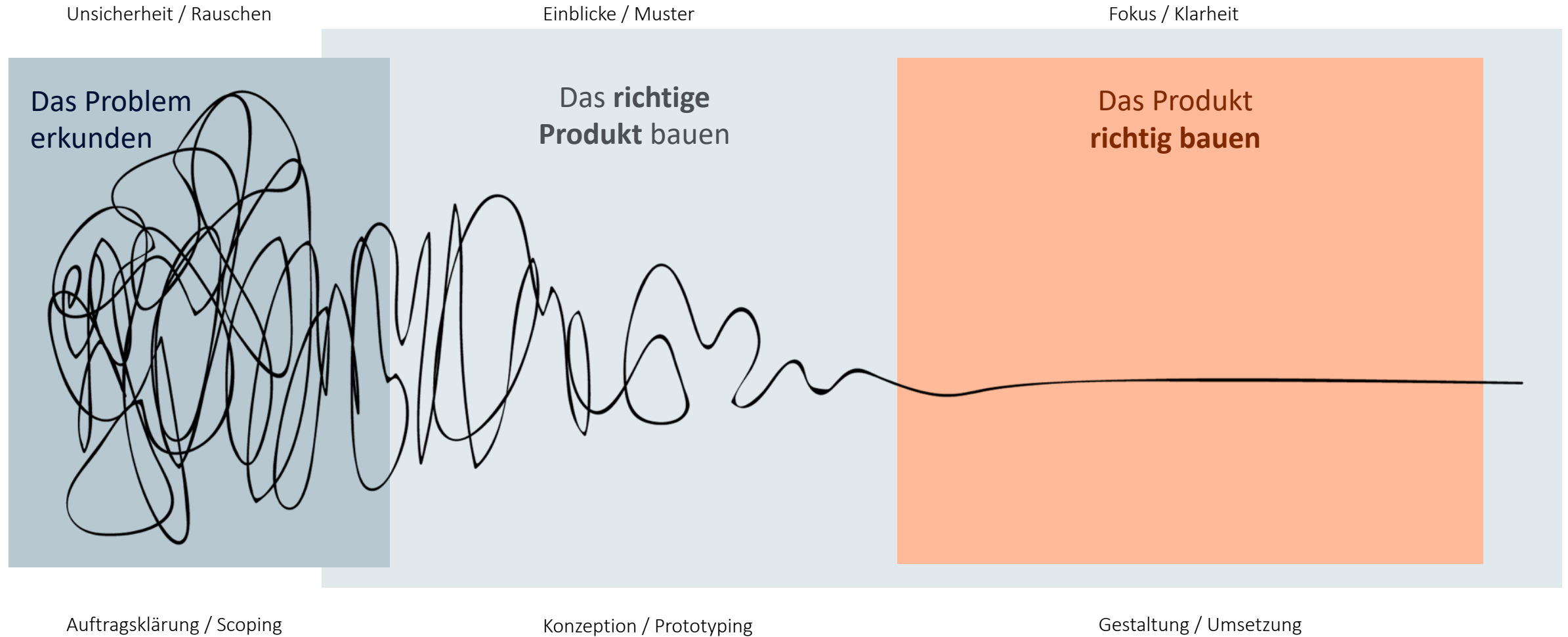
Konzeption / Prototyping

Gestaltung / Umsetzung



Chaotische & iterative Aktivität auf 3 Ebenen

Der „Design Squiggle“ – Damien Newman



Persönliche Kompetenzen

Kompetenzen

Typische Rollen (als Orientierung)

Das Problem erkunden

- ◆ Eine abstrakte & offene Denkweise
- ◆ Motivation, (innovative) Ideen weiterzuentwickeln
- ◆ Mut, frühe Konzepte zu verwerfen

UX- Designer, CEO, Nutzer, Business Architekt, Prozessexperte

Das **richtige** Produkt bauen

- ◆ Steigender Bedarf an konkreten Entscheidungen & Abschlüssen.
- ◆ Hohe Kommunikationsfähigkeit und Abstimmung mit Stakeholdern
- ◆ Auflösen von Abhängigkeiten

Architekten, Data Scientist, Requirements Engineer, Business Analyst

Das Produkt **richtig** bauen

- ◆ Konkrete Entscheidungen treffen
- ◆ Lösung umsetzen
- ◆ Neigung zum Perfektionismus

Entwickler, UI-Designer, Tester

Fachliche Kompetenzen

Arbeitsprodukte aus dem RE

Design-Methoden

Das Problem erkunden

- ◆ Vision
- ◆ Epic
- ◆ Stakeholderliste
- ◆ Design Brief / Ideenbewertung

- ◆ **Design Thinking (Problem & Lösung)**
- ◆ Feldbeobachtungen & Interviews (Canvas)
- ◆ Persona Canvas
- ◆ Business Model Canvas
- ◆ Value Proposition Canvas
- ◆ Cover Story Canvas

Das richtige Produkt bauen

- ◆ Use Case Diagramm
- ◆ Use Case Spezifikation
- ◆ Grafische Modelle
- ◆ Feature
- ◆ Styleguide
- ◆ Prototype (Paper / Wireframe / Klick-Dummie)
- ◆ Risiko Bewertung
- ◆ Beschreibung externer Schnittstellen
- ◆ System-, Geschäfts-, Stakeholder- oder Benutzeranforderungen

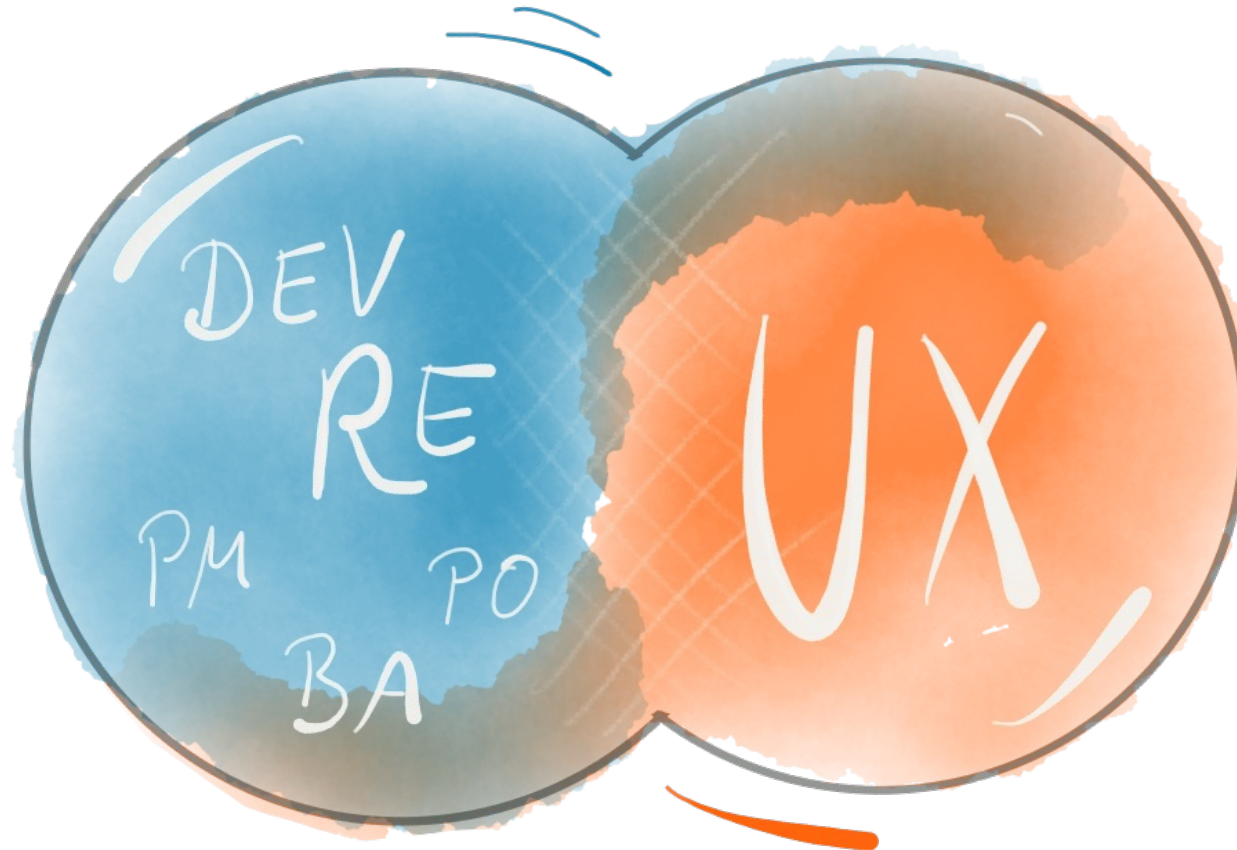
- ◆ **Context Canvas**
- ◆ Story Mapping
- ◆ Customer Journey
- ◆ Service Blueprint
- ◆ Interaktionskonzept / Wireframes
- ◆ **Prototyping**
- ◆ **UX (Usability) Tests**
- ◆ SWOT Analyse
- ◆ Lean Startup

Das Produkt richtig bauen

- ◆ Individuelle Anforderung
- ◆ User Story
- ◆ Product- & Sprint-Backlog

- ◆ Visuals / GUI / NUI - Design
- ◆ **Usability Test**

Empfehlungen für Unternehmen



Exkurs: Requirements Information Model (RIM)

WOZU ?

1

- ◆ **Auftragsklärung**
- ◆ **Scoping**
- ◆ grobe zeitliche Planung
- ◆ Budget Allokation

WAS ?

- Z.B.:
- ◆ Strategische Ziele
 - ◆ Business Modell
 - ◆ Geschäftsprozesse
 - ◆ Abhängigkeiten zu Unternehmens-bereichen
 - ◆ ...

WER ?

- Z.B.:
- ◆ Nutzer / Kunden
 - ◆ Business Architekt
 - ◆ Geschäftsführung
 - ◆ Vertreter Unternehmensbereiche
 - ◆ UX
 - ◆ ...

WIE ?

- Z.B.:
- ◆ Iterativer Austausch
 - ◆ Templates / Canvas
 - ◆ UX Reseach
 - ◆ Value Proposition
 - ◆ Persona Canvas
 - ◆ ...

2

- ◆ **Produktinkremente definieren**
- ◆ **Konzeption / Prototyping**
- ◆ Rückkopplung auf Roadmap
- ◆ belastbare zeitliche Planung der nächsten Zukunft

- Z.B.:
- ◆ Releaseplanung
 - ◆ Kontextabgrenzung
 - ◆ Abhängigkeiten zu Umsetzungseinheiten
 - ◆ Def. der Sync.-Punkte
 - ◆ Prototyp
 - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Vertreter Unternehmensbereich
 - ◆ Product Owner
 - ◆ Requirements Engineering
 - ◆ System Architektur
 - ◆ UX / UI
 - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Iterativer Austausch über Maßnahmen und Fortschritt
 - ◆ Usability Test
 - ◆ System Demo
 - ◆ ...

3

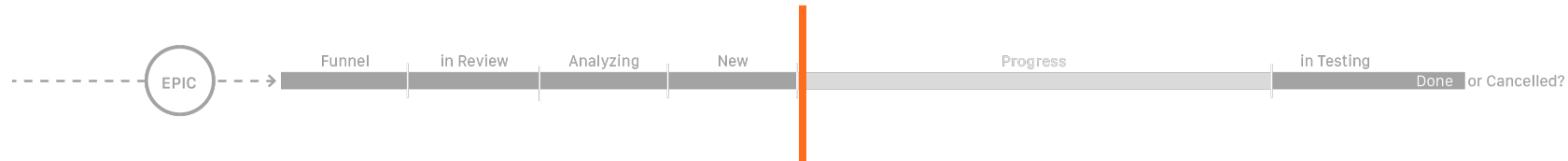
- ◆ **Umsetzung**
- ◆ Lernen für die Zukunft
- ◆ Validierung der Releaseplanung

- Z.B.:
- ◆ Produktentwicklung
 - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Entwicklungsteam (interdisziplinär)
 - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Scrum, Kanban und co.
 - ◆ ...

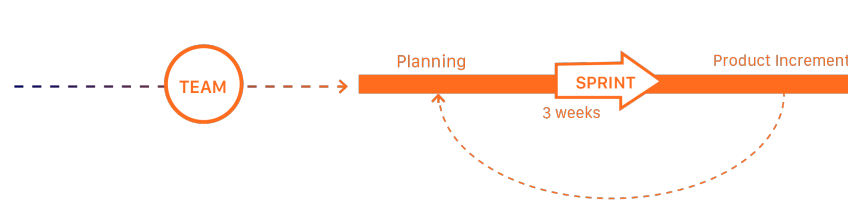
1. Integration von UX Tätigkeiten & Artefakten



The UX research must be done!



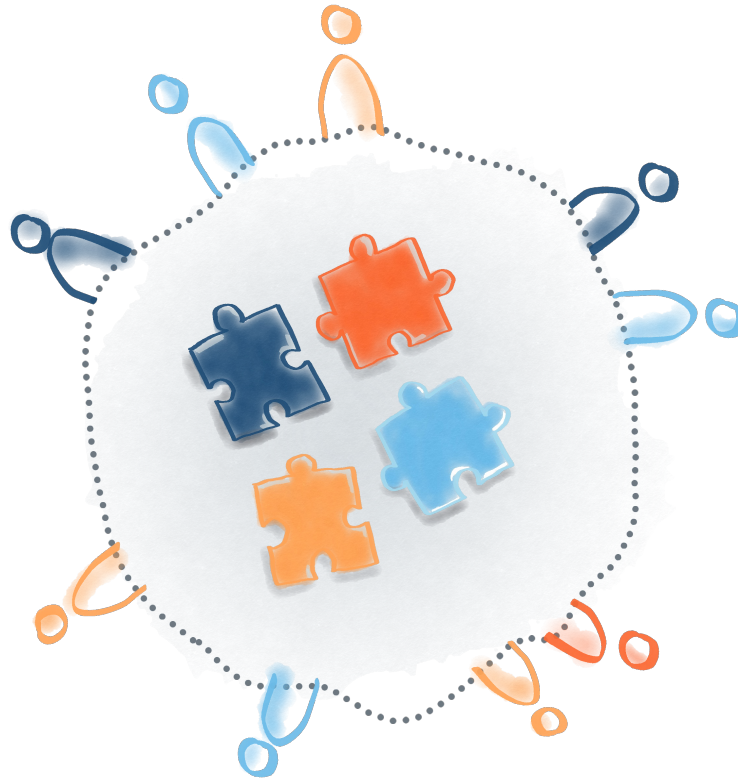
Prototyping must be finished!



The UI must be finished!

2. Rollen-übergreifende Peer-Groups

z.B. PO / PM / UX / DEV



3. Rollen-übergreifende Wissensvermittlung

BEISPIEL

Das „Learning Backlog“ (Module / Learning Nuggets)

	Fachlich – Methodische Disziplinen			Übergreifende Disziplinen				
	Requirements Engineering	Agile Methoden und Techniken	Organisationsentwicklung	Führung	Kommunikation	Innovation	Kundenorientierung	Lösungsfindung
Reifegrad 1	<ul style="list-style-type: none"> Module nach IREB CPRE FL 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen agiler Zusammenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen Organisationsentwicklung 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen Leadership 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen individuelle Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> Innovationstypen & Technologien Agile Vorgehensweisen Methoden-kompetenz 2-3 Stunden 	<ul style="list-style-type: none"> Wertorientierung (DDP) Personas (IREB CPRE / DDP) 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen zu Technologie (DDP) Grundlagen konzeptionelles Arbeiten (DDP)
Reifegrad 2	<ul style="list-style-type: none"> IREB CPRE AL RE@Agile IREB CPRE AL Requirements Modeling Von der Vision zur User Story 	<ul style="list-style-type: none"> Story Mapping 	<ul style="list-style-type: none"> Organisationsentwicklung (Mitwirkung) 	<ul style="list-style-type: none"> Leadership 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen Team Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> Prototyping (DDP) Qualitätsmodell (DDP) Praxis 4 Std. - 1 Tag 	<ul style="list-style-type: none"> Methoden-kompetenz 2-3 Stunden Design Thinking Praxis 4 Std. - 1 Tag 	<ul style="list-style-type: none"> Abstraktionsebenen Leitfaden konzeptionelles Arbeiten im Digital Design (DDP)
Reifegrad 3			<ul style="list-style-type: none"> Organisationsentwicklung (führende Rolle) 	<ul style="list-style-type: none"> Teamübergreifendes Leadership (operatives Arbeitsumfeld) 	<ul style="list-style-type: none"> Teamübergreifende Kommunikation (operatives Arbeitsumfeld) 	<ul style="list-style-type: none"> UX Strategien & Konzepte Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Zielorientierung & Ausrichtung UX-Test Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Team Management Faktor Mensch bei der Planung digitaler Systeme
Reifegrad 4			<ul style="list-style-type: none"> Organisationelles Leadership 	<ul style="list-style-type: none"> Organisationelles Leadership und Repräsentation nach außen 	<ul style="list-style-type: none"> Organisationelle Kommunikation & Repräsentation nach Außen 	<ul style="list-style-type: none"> Digitale Geschäftsmodelle entwickeln Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Methoden-kompetenz 2-3 Stunden Praxis 4 Std. - 1 Tag Workshop Individuell Workshop Individuell

3. Rollen-übergreifende Wissensvermittlung

BEISPIEL

Möglicher Ausbildungspfad

	Fachlich – Methodische Disziplinen			Übergreifende Disziplinen				
	Requirements Engineering	Agile Methoden und Techniken	Organisationsentwicklung	Führung	Kommunikation	Innovation	Kundenorientierung	Lösungsfindung
Reifegrad 1	<ul style="list-style-type: none"> IREB CPRE FL (ggf. Modular) 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen agiler Zusammenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen Organisationsentwicklung 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen Leadership 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen individuelle Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> Innovationstypen & Technologien Agile Vorgehensweisen Methoden-kompetenz 2-3 Stunden 	<ul style="list-style-type: none"> Wertorientierung (DDP) Personas (IREB CPRE / DDP) 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen zu Technologie (DDP) Grundlagen konzeptionelles Arbeiten (DDP)
Reifegrad 2	<ul style="list-style-type: none"> IREB CPRE AL RE@Agile IREB CPRE AL Requirements Modeling Von der Vision zur User Story 	<ul style="list-style-type: none"> Story Mapping 	<ul style="list-style-type: none"> Organisationsentwicklung (Mitwirkung) 	<ul style="list-style-type: none"> Leadership 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen Team Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> Prototyping (DDP) Qualitätsmodell (DDP) Praxis 4 Std. - 1 Tag 	<ul style="list-style-type: none"> Methoden-kompetenz 2-3 Stunden Design Thinking Praxis 4 Std. - 1 Tag 	<ul style="list-style-type: none"> Abstraktionsebenen Leitfaden konzeptionelles Arbeiten im Digital Design (DDP)
Reifegrad 3			<ul style="list-style-type: none"> Organisationsentwicklung (führende Rolle) 	<ul style="list-style-type: none"> Teamübergreifendes Leadership (operatives Arbeitsumfeld) 	<ul style="list-style-type: none"> Teamübergreifende Kommunikation (operatives Arbeitsumfeld) 	<ul style="list-style-type: none"> UX Strategien & Konzepte Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Zielorientierung & Ausrichtung UX-Test Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Team Management Faktor Mensch bei der Planung digitaler Systeme
Reifegrad 4			<ul style="list-style-type: none"> Organisationelles Leadership 	<ul style="list-style-type: none"> Organisationelles Leadership und Repräsentation nach außen 	<ul style="list-style-type: none"> Organisationelle Kommunikation & Repräsentation nach Außen 	<ul style="list-style-type: none"> Digitale Geschäftsmodelle entwickeln Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Workshop Individuell 	<ul style="list-style-type: none"> Methoden-kompetenz 2-3 Stunden Praxis 4 Std. - 1 Tag Workshop Individuell Workshop Individuell

Was Sie heute mitnehmen sollen



Was wir vermitteln wollen



1. Wir sollten starres Rollendenken mit Blick auf Kompetenzentwicklung aufbrechen.
2. Bei der inkrementellen Produktentwicklung und dem Digital Design wird insbesondere eine Verschmelzung der Kernkompetenzen von RE und UX immer wichtiger.
3. Unternehmen und Teams müssen dafür den Rahmen für Rollen übergreifende Wissensvermittlung schaffen.

„Ich würde ganz spontan sagen: Du suchst einen Bill Gates, einen Jim Brown, eine Miss Daisy, zwei Clowns und einen Joe Frazier. Nicht zu vergessen den besten Alfred Hitchcock der Welt.“

(Danny Ocean)

Fragen Sie uns

Auf unserer Landingpage zur Modern RE 2023 erhalten Sie weitere Information und Unterlagen zum Beitrag sowie verschiedene Design Methoden Vorlagen als Download für ihre nächste Innovation.



Anforderungsfabrik.de/ModernRE-2023

