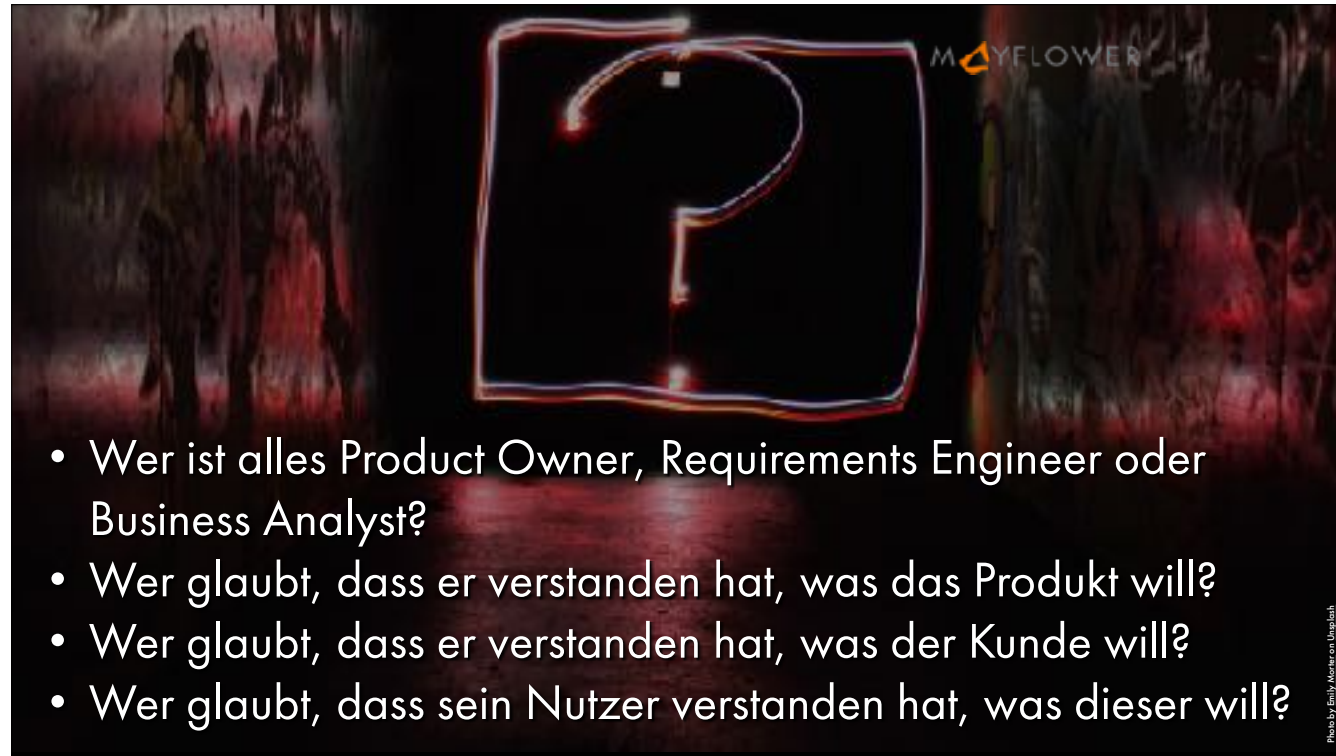


Continuous Requirements Engineering



MAYFLOWER

Photo by Nadine Shams on Unsplash



- Wer ist alles Product Owner, Requirements Engineer oder Business Analyst?
- Wer glaubt, dass er verstanden hat, was das Produkt will?
- Wer glaubt, dass er verstanden hat, was der Kunde will?
- Wer glaubt, dass sein Nutzer verstanden hat, was dieser will?

Photo by Emily Morten on Unsplash



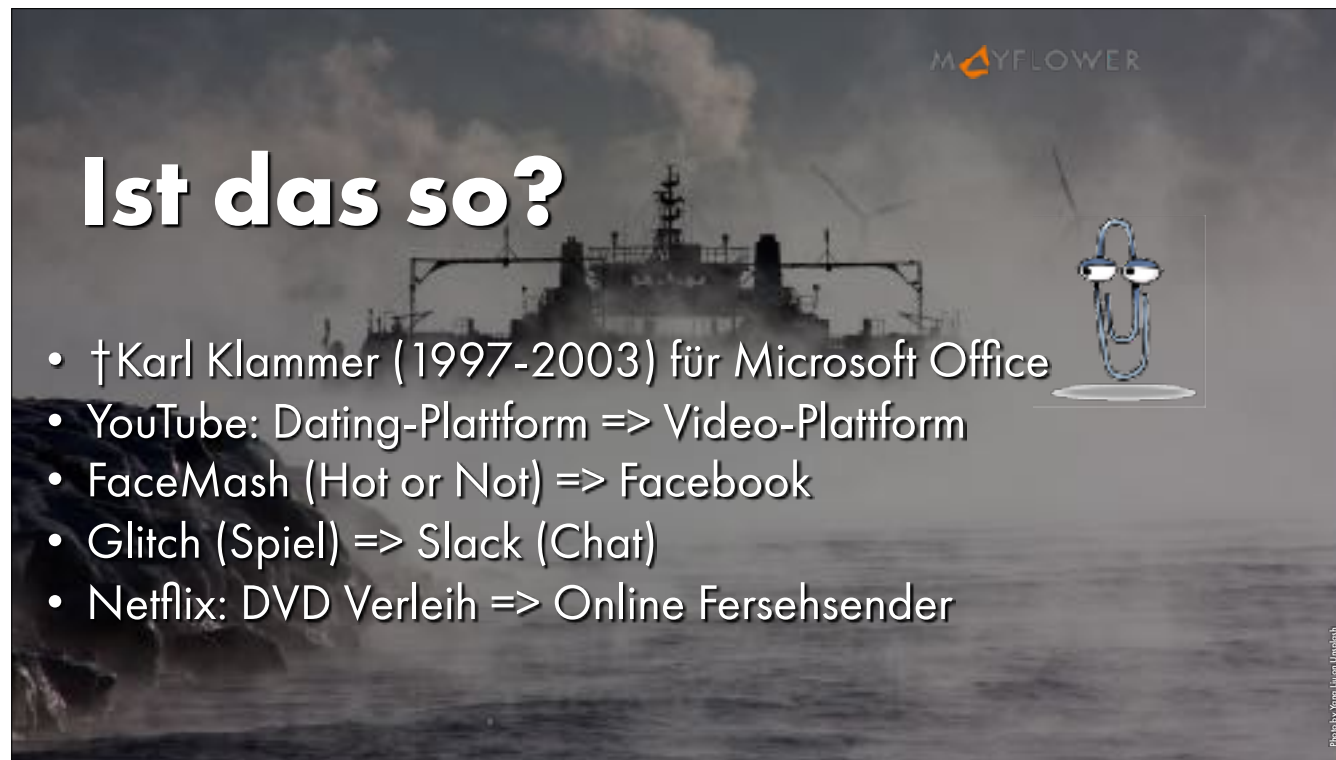
- Fokus auf Features
- ich definiere das Problem
- ich definiere die Lösung
- ich lasse die Lösung implementieren



- Fokus auf Value für den Kunden für die Gesamtlebenszeit der Software
- alles ist eine Hypothese
- wir kennen das Ziel, und der PO und das Team arbeitet gemeinsam an Problem und Lösung
- erst mit dem Kunden gemeinsam finden wir heraus, ob unsere gemeinsame Annahme stimmte



Das Ziel ist gar nicht das wohin der Nutzer/Kunde will.



MYFLOWER

Ist das so?

- †Karl Klammer (1997-2003) für Microsoft Office
- YouTube: Dating-Plattform => Video-Plattform
- FaceMash (Hot or Not) => Facebook
- Glitch (Spiel) => Slack (Chat)
- Netflix: DVD Verleih => Online Fernsehsender

Photo by Yang Lu on Unsplash

- 1) Klammeraffe von Office (<https://news.microsoft.com/2001/04/11/farewell-clippy-whats-happening-to-the-infamous-office-assistant-in-office-xp/>)
- 2) Pivot von Youtube: <https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/16/youtube-past-video-dating-website>
- 3) Weiter Beispiele von Pivots (Facebook, Slack, Netflix)



29% erfolgreiche Projekte

aus dem Chaos-Report der Standish Group

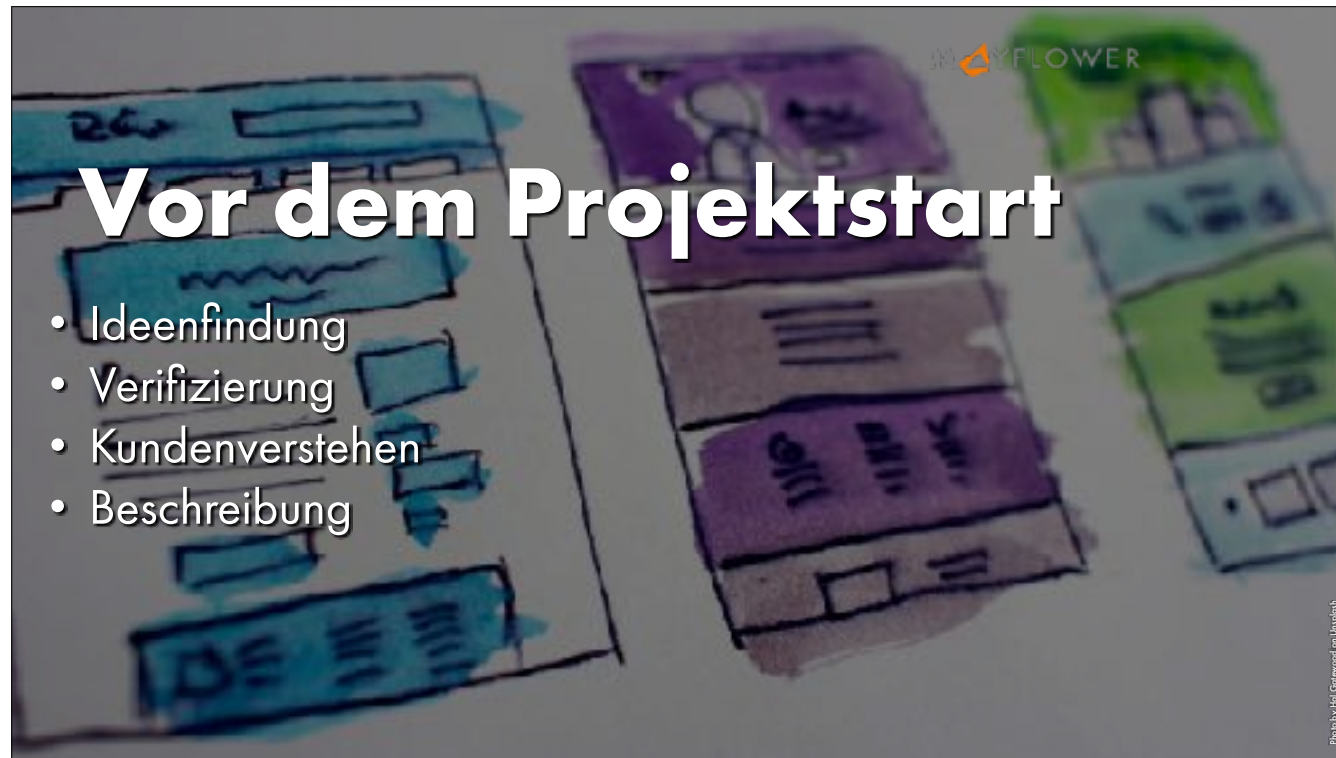
Haupterfolgsfaktoren:	Hauptpunkte Scheitern:
<ul style="list-style-type: none">• Einbindung der Endbenutzer• Unterstützung durch das obere Management• Klare Anforderungen	<ul style="list-style-type: none">• fehlende Zuarbeit durch Benutzer• unvollständige/unklare Anforderungen• häufige Anforderungsänderungen

Photo by Daniela Leoni-Beltrani on Unsplash

Die Studie untersucht Ursachen für Erfolg und Misserfolg und stellt eine Korrelation von Erfolgswahrscheinlichkeit und Projektgröße fest.
https://www.standishgroup.com/sample_research_files/Exceeding%20Value_Layout.pdf



- wird erst dann vollständig, wenn die ganze Strecke bis hin zum Nutzer betrachtet wird
- Damit wird der Nutzer zum festen Bestandteil des agilen Requirements Engineering



- + Den Kunden verstehen
- + Vorhandene Ideen einfangen
- + Neue Ideen entwickeln
- + Ideen einfach mit wenigen validieren
- + Ideen indikativ mit wenigen validieren
- + Ideen real validieren
- + Ideen über weniger oder viele Nutzer validieren

Methoden

	Business Modell	Event Storming	User Story Mapping	Design Thinking
Fokus	N. Produkt	Bek. Problem	N. Produkt	N. Produkt
Nutzer	Keine	aktiv/Vertr.	Vertretung	aktiv dabei
Detail/ Konfidenz	klein/klein	hoch/hoch	hoch/mittel	hoch/hoch
Aufwand	gering	mittel	mittel	hoch
Ergebnis	nur Ziele	Implement.	User Storys	Prototyp

- Event Storming (die Nutzer sind vertreten, weil die Domänen-Experten daran teilnehmen) – <https://www.eventstorming.com>
- Impact Mapping (die Nutzer sind vertreten, bzw. der Fokus liegt extrem stark auf dem Nutzer) – <https://www.impactmapping.org>
- Design Thinking (die Nutzer werden interviewt und damit ist ihr Feedback direkt dabei) – <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>
- Story Mapping (die Nutzer sind durch Personas vertreten) – <https://www.jpattonassociates.com/user-story-mapping/>
- Business Modell Canvas (keine Nutzerinteraktion) – <https://www.strategyzer.com/canvas/business-model-canvas>
- Google Design Sprint (die Nutzer sind direkt involviert) – <https://www.gv.com/sprint/>

The background of the slide is a photograph of a team of four people working together at a long wooden table. They are all focused on their laptops. The lighting is warm and indoor. In the top right corner of the image, the 'MAYFLOWER' logo is visible, consisting of a stylized orange and grey icon followed by the word 'MAYFLOWER' in a sans-serif font.

Währenddessen

- Kontinuierliche Reflektion der Features durch das komplette Team (PO & Umsetzer)
- Kontinuierliche Arbeit am DEEP-Backlog
- Frühe Integration von Nutzer-Evaluierungen

Methoden

	Starbucks Usability Test	Usability Testessen	Feature Toggles
Fokus	Validierung	Validierung	Validierung
Nutzer	aktiv dabei	aktiv dabei	aktiv dabei
Detail/ Konfidenz	mittel/mittel	hoch/mittel	hoch/hoch
Aufwand	gering	mittel	sehr hoch
Ergebnis	Verifizierung	Verifizierung	Verifizierung

- Friends & Family Tests – Tests mit freundlich gesinnten Nutzern, meist aus dem Familien- und Freundeskreis
- Pilot-Customer Tests, z. B. mit
 - Starbucks-Test (geh ins Café und lass die Anwendung testen) – <https://mediatemple.net/blog/news/improving-your-ux-process-five-strategies-for-making-order-out-of-chaos/>
 - Usability-Testessen – <https://usability-testessen.org>
 - Feature Toggles – <https://martinfowler.com/articles/feature-toggles.html>

Nach dem Livegang

- (In-)Validierung der Features durch Tracking
- Analysieren des Verhaltens der Nutzer
- Befragung der Nutzer nach aktuellen & gewünschten Features

Methoden

	Feature Toggles	A/B-Testing	Business Analytics	Kano-Modell
Fokus	Validierung	Validierung	Validierung	Research
Nutzer	aktiv dabei	unbeobacht.	unbeobacht.	aktiv dabei
Detail/ Konfidenz	hoch/hoch	hoch/hoch	hoch/hoch	mittel/ mittel
Aufwand	sehr hoch	hoch	sehr hoch	mittel
Ergebnis	Verifizierung	Entscheidung	Entscheidung	Hypothese

- Feature Toggles – <https://martinfowler.com/articles/feature-toggles.html>
- Kano-Model – https://en.wikipedia.org/wiki/Kano_model
- x

... mit den Infos wieder



von vorne anfangen



Vielen Dank für das Interesse 🧡😎
Mick Hohmann

mick.hohmann@mayflower.de
@mickimnet

Mayflower GmbH
Landsberger Straße 314
80687 München