**Der rote Faden: Von der Projektvision**

**Roadmap und Meilensteinen**

Wie kann man ein Projekt planen?  
Ausgangspunkt ist die Grundidee  
nach Stationen wie der Project Charter oder der Stakeholder Analyse können die Anforderungen im Produkt Backlog gesammelt werden.   
Danach wird festgelegt in welche Wellen die Anforderungen umgesetzt und die Lösungen eigesetzt werden.

**5.1 Der rote Faden: Von der Projektvision zu  
Roadmap und Meilensteinen**

* 1. Vision
* 1. Projekt Charter
* 1. Stakeholder
* 2. Das Product Backlog
* 3. Das initiale Befüllen des Product Backlogs
* 4. Priorisieren der Product Backlog Items
* 5. Theme, Epic, Feature, User Story
* 6. Risiken und Nebenwirkungen – Risikomanagement
* 7. Minimum Viable Product
* 8. Story Map als Roadmap
* 9. Meilensteinplanung
* 10. Schätzen und Meilensteinplanung
* 11. Shift von Dokumentation zu Diskussion

**Die Vision, was soll erreicht werden?**

**Entwicklung:**Die Vision sollte Die Vision bildet das Fundament für die Kommunikation

**Elevator Pitch**

-sehr kurze, prägnante Präsentation   
-etwa 30 Sekunden bis 2 Minuten   
-dient, Interesse für ein Produkt, eine Dienstleistung, ein Projekt oder sich selbst zu wecken. --Der Name "Elevator Pitch" kommt von der Vorstellung, dass Sie Ihre Botschaft in der Zeit vermitteln müssen, die für eine Aufzugfahrt benötigt wird.

-enthält Informationen über Problem, die Lösung, die Zielgruppe und Nutzen

-er zielt darauf ab, den Zuhörer zum weiteren Gespräch oder zur Handlung zu motiviere

**Einprägsame Einleitung:**

-starke Eröffnung

-Aufmerksamkeit des Zuhörers sofort auf sich zieht.

-z.B. eine Frage, eine bemerkenswerte Tatsache oder ein fesselndes Zitat

**Ihre Identität**:

-kurz vor stellen  
-Namen und berufliche Position, wenn relevant.

**Das Problem oder die Gelegenheit**:

- welches Problem Ihr Produkt, Ihre Dienstleistung oder Ihr Projekt löst   
-welche Gelegenheit es bietet. Betonen Sie den Nutzen für den Zuhörer.

**Ihre Lösung**:

-wie Ihre Lösung funktioniert und warum sie effektiv ist.

**Alleinstellungsmerkmale:**

-was einzigartig oder besonders ist.

**Kunden oder Zielgruppe:**

-wer von Ihrer Lösung profitieren kann oder wer Ihre Zielgruppe ist

**Beweise oder Erfolge:**

-fügen Sie Fakten, Statistiken oder Erfolgsgeschichten hinzu, um die Glaubwürdigkeit Ihrer Präsentation zu stärken.

**Handlungsaufforderung:**

-klare Handlungsaufforderung. Was sollen die Zuhörer als nächstes tun?

**Kurz und prägnant bleiben:**

-kürzest möglichste Zeit zu vermitteln, ohne in Details zu verfallen.

**Produkt Box  
Visuelles Kommunikationstool:**

Für Produktentwicklung und -verwaltung.

Vermittelt wichtigste Produktmerkmale und den Wert.

**Elemente der Produktbox:**

Produktname.

Bild.

Schlüsselfunktionen.

Kundennutzen.

Zielgruppe.

Preis.

Verfügbarkeit.

Wettbewerbsvorteile.

**Zweck der Produktbox:**

Darstellung komplexer Produktkonzepte.

Kompakte und prägnante Darstellung.

Geeignet für Produktideen in Pitches und Gesprächen.

**Vor- und Nachteile Product Box und Elevator Pitch**

-Produktboxen und Elevator Pitches hängen Ihrem spezifischen Anwendungsfall ab.  
-Produktboxen -> gut für detaillierte Diskussionen und Zusammenarbeit im Team   
-Elevator Pitches -> kurze prägnante Präsentationen und für Networking-Situationen geeignet

Sinnvoll, beides zu verwenden  
um die Vorteile beider Ansätze zu kombinieren, je nachdem, was in der jeweiligen Situation am besten funktioniert.

**Projekt Charter / Projektauftrag**

**Definiert nach:**

* Iso 21500: internationale Norm für Projektmanagement
* PMI: Project Management Institute

**Basis des Projekts:**

* Definiert Ziele, Inhalte, Risiken und Stakeholder.
* Stellt grundlegende Vorgehensweise dar.

**Ziel der Charter:**

* Abgleich des Verständnisses zwischen Sponsor und Projektleiter.
* Beauftragung und Genehmigung zur Nutzung von Unternehmensressourcen.

**Regeln für Projektgenehmigungen:**

* Projektleiter erstellt, Sponsor genehmigt.
* Delegiert Planung und Durchführung an den Projektleiter.

**Schriftliche Dokumentation:**

* Unterschiedliche Meinungen werden früh erkannt und ermöglichen Anpassungen

**Die W-Fragen:**

Warum wird das Projekt gemacht? Was ist die geschäftliche Begründung?

Was sind die messbaren Projektziele?

Was sind Inhalt und Umfang?

Wer ist beteiligt und betroffen (Stakeholder)?

Wo und mit welchen Ressourcen soll das Projekt durchgeführt werden?

Wann? Was ist ein möglicher Start- und Endtermin, falls dieser bekannt oder vorgegeben ist?

Wie soll das Projekt umgesetzt werden? Was ist der grundlegende Ansatz dabei?

Welche Risiken im Sinne von Chancen und Bedrohungen birgt das Projekt?

**Darstellung der Project Charter**

1. Dokument:

-schriftliches Dokument   
-alle relevanten Informationen und Details zu einem Projekt  
-nützlich für die schriftliche Genehmigung, nachträgliche Referenz.

2. Präsentation:

-wichtigsten Informationen in einer Folienpräsentation aufbereitet  
-Dies eignet sich gut, um das Projekt in Besprechungen oder bei Präsentationen vorzustellen.   
Tools = Microsoft PowerPoint oder Google Slides

3. Grafische Darstellung:

-Form eines Flussdiagramms, Mindmaps oder Canvas erstellt werden   
- um die Verbindungen zwischen verschiedenen Projektaspekten visuell darzustellen und zu verdeutlichen.   
Tools = Lucidchart, MindMeister oder Microsoft Visio

4. Projektmanagement-Software:

Tools = Microsoft Project, Asana, Trello oder Jira

Software ermöglicht die Verknüpfung der Charter mit anderen Projektdaten wie Aufgaben, Zeitplänen und Ressourcen.

Die Wahl des Formats hängt von den individuellen Anforderungen des Projekts ab.  
- Project Charter als ein lebendiges Dokument betrachtet werden  
-bei Bedarf aktualisiert wird, um den aktuellen Status und die Anforderungen des Projekts widerzuspiegeln.

**Die Abstimmung und Genehmigung der Project Charter**

**Erstellung der Projekt-Charta**:

-Der Projektinitiator oder Sponsor erstellt.   
- Definition der Projektziele, des Umfangs, der Beteiligten, der Ressourcen, des Zeitrahmens, der Einschränkungen und der Risiken.

**Überprüfung und Validierung**:

-Projekt-Charta wird intern im Team überprüft, um sicherzustellen  
-Eventuelle Anpassungen oder Ergänzungen

**Präsentation der Projekt-Charta**:

-wird den relevanten Stakeholdern oder dem Lenkungsausschuss präsentiert.   
-in Form einer Präsentation oder einer Besprechung   
-Der Präsentierende erläutert die Schlüsselpunkte und Fragen

**Diskussion und Änderungen**:

-Fragen zu stellen und Bedenken vorzubringen.   
-es können Änderungen an der Charta vorgeschlagen werden  
-sicherstellen, dass die den Bedürfnissen und Erwartungen entspricht.

**Genehmigung und Unterschriften**:

-Nachdem alle Fragen und Bedenken geklärt  
-wenn alle mit der Charta zufrieden sind, wird sie genehmigt.   
-durch die Unterschriften der entscheidenden Stakeholder, Projektinitiators   
Genehmigung = Projekt offiziell gestartet

**Kommunikation**:

-Nach der Genehmigung   
-an alle relevanten Teammitglieder und Stakeholder kommuniziert

**Eine Team Charter:**

ist kein muss  
Sie ist ein Dokument, das von einem Team erstellt wird, um die Ziele, Verantwortlichkeiten, Erwartungen und Normen für die Teamarbeit festzulegen.

Zusammenfassung:

Die Genehmigung der Projekt-Charta ist ein wichtiger Schritt, da sie das formale Mandat für das Projekt darstellt. Sie schafft Klarheit über die Projektziele, den Umfang und die Verantwortlichkeiten und stellt sicher, dass alle Beteiligten ein gemeinsames Verständnis haben. Dies hilft, Unklarheiten und Konflikte während der Projektumsetzung zu minimieren und den Projekterfolg sicherzustellen.

**Stakeholder-Definition:**

Grobe Übersetzung: Akteur, Interessenvertreter, Anspruchsberechtigter

Personen, Gruppen oder Organisationen, die von Projektaktivitäten betroffen oder daran interessiert sind.

Verschiedene Erwartungen, Anforderungen, Einflussmöglichkeiten und Kommunikationsbedürfnisse.

Zusammenfassung:  
Stakeholder sind Betroffene, Beteiligte am Projekt auch jeder, der ein berechtigtes Interesse am Projekt hat.

**Stakeholder-Analyse:**

**Ziel der Analyse:**

Identifikation, Bewertung aller Stakeholder.

Analyse ihres Einflusses auf das Projekt und der Auswirkungen des Projekts auf sie.

**Schritte der Analyse:**

Identifikation der Stakeholder:   
Mitarbeiter, Kunden, Lieferanten, Regierungsbehörden, Investoren, etc.

Analyse der Interessen und Bedürfnisse.

Bewertung des Einflusses.

Priorisierung der Stakeholder.

Entwicklung von Strategien zur Stakeholder-Einbindung.

Umsetzung und Überwachung der Strategien.

**Zusammenfassung:**

Stakeholder-Analyse identifiziert und bewertet Interessen, Bedürfnisse und Einflussfaktoren von Betroffenen.

Ziel: Effektive Kommunikations-, Interaktions- und Konfliktlösungsstrategien entwickeln.

Bedeutend für Akzeptanzförderung und Risikominimierung.

**Das Stakeholder-Register:**

Wichtiges Dokument zur Sammlung von Stakeholder-Informationen.

Informationen im Register: Name, Rolle, Kontaktdaten, Anforderungen, Auswirkungen, Einfluss, Kommunikationsstrategie.

Verwendet als zentrales Verzeichnis für das gesamte Team.

Liste dem gesamten Team zur Verfügung stellen und subjektive Einschätzungen trennen.

**Stakeholder Strategien:**

Zur ein Bindung von Stakeholdern

Partizipative Strategie – Stakeholder als Partner:

Schlüsselstakeholder wie Kunden, Sponsoren werden intensiv in die Kommunikation und Entscheidungsprozesse einbezogen.

im Dialog, höheren Aufwand erfordert.

Diskursive Strategie – Stakeholder im Gespräch:

An skeptische Stakeholder.

regelmäßig informiert und angehört, ihre Meinungen und Bedenken werden berücksichtigt, um Vorbehalte abzuschwächen.

Repressive oder restriktive Strategie – informierte Stakeholder:

einseitige Informationsübermittlung, ohne Dialog.

Informationen werden durch Newsletter oder Präsentationen bereitgestellt.

**Personas:**

Personas sind hypothetische Nutzer mit klaren Zielen und Verhaltensweisen.

Sie helfen, die Kundenbedürfnisse besser zu verstehen und zu priorisieren.

Sie können in kurzen Sätzen beschrieben werden,   
Inhalt: Name, Grundanforderungen, Motivation und ideale Features.

**Ziel von Personas:**

Anforderungen besser zu priorisieren und während man im Budget bleibt

~~Personas in der Produktentwicklung:~~

**~~Ähnlichkeit zu Stakeholder-Gruppen:~~**

~~Hypothetische, detailliert beschriebene Nutzer mit Namen.~~

~~Mit typischen Eigenschaften und Verhaltensweisen.~~

~~Klare Darstellung ihrer Ziele bei Produktverwendung.~~

~~Repräsentieren spezifische Nutzergruppen.~~

**~~Hauptziel:~~**

~~Kunden- oder Nutzerperspektive einnehmen.~~

~~Anforderungen besser verstehen und priorisieren.~~

~~Fokus auf Kundenperspektive, besonders in agilen Umgebungen.~~

**~~Anwendungsbereiche von Personas:~~**

~~Häufig in der IT für UI-Entwicklung.~~

~~Konzept kann in verschiedenen Bereichen angewendet werden.~~

~~Unternehmen erstellen Sammlungen von Personas für vielfältige Anwendungen.~~

~~Überprüfung der Eignung vorhandener Personas für Projekte ratsam.~~

**~~Erstellung von Personas im Team:~~**

~~Identifikation typischer Nutzer.~~

~~Gruppierung ähnlicher Nutzer.~~

~~Beschreibung anhand bestimmter Kriterien und Zuweisung prägnanter Namen.~~

~~Nutzen von Personas bei der Arbeit mit dem Product Backlog und Aufgaben zur Bedürfnisberücksichtigung.~~

**~~Inhalte der Persona-Beschreibung:~~**

~~Name, Grundanforderungen, Nutzerbeschreibung.~~

~~Motivation für Produktverwendung.~~

~~Ideale Features.~~

~~Berücksichtigung der Jobs-to-be-done (JTBD).~~

~~Analyse von "Pains" und "Gains" der Stakeholder zur besseren Bedürfnisverständnis und effektiveren Ausrichtung auf Nutzerbedürfnisse.~~

**Das Product Backlog:**

**Definition:**

Liste von Aufgaben oder Anforderungen für die Produktentwicklung.

Dient zur Organisation und Priorisierung der Arbeit.

**Eigenschaften des Product Backlogs:**

**Priorisierung:**

Dringlichkeit und geschäftlicher Wert der Aufgaben.

Oben stehende Items sind kleiner, um Fortschritt besser verfolgen zu können.

**Flexibilität:**

Anpassung an neue oder geänderte Anforderungen.

Reaktion auf Kundenbedürfnisse oder Marktveränderungen.

**Transparenz:**

Übersicht über laufende und zukünftige Aufgaben für Teammitglieder und Stakeholder.

Fördert Kommunikation und Verständnis im Team.

**Kundenzentrierung:**

Basierend auf Kunden- und Stakeholder-Bedürfnissen.

Kontinuierliche Pflege und Priorisierung.

**Inkrementelle Entwicklung:**

Produkt in kleinen,teile Schritten entwickeln.

Kontinuierliche Lieferung von Produktinkrementen und frühes Feedback.

**Effizienz und Fokussierung:**

Klar Priorisierung zur Ressourcenoptimierung.

Steigerung der Effizienz und Vermeidung von Zeitverschwendung.

**Warum diese Eigenschaften:**

Entwicklungsteam in der Lage, Kundenbedürfnisse zu erfüllen, flexibel auf Änderungen zu reagieren und Effizienz zu maximieren.

**Der Owner des Product Backlog:**

Scrum-Methode.

Product Owner verantwortlich für:

Klar formulierte Einträge.

Optimale Sortierung für Ziele und Missionen.

Wert der Arbeit.

Transparenz.

Letzte Entscheidung über Produktvision und Budget.

Bestimmt, woran das Team arbeiten wird.

**Das initiale Befüllen und Priorisieren des Product Backlogs:**

Wichtigste Anforderungen zuerst.

Flexibilität für Ergänzungen neuer Anforderungen.