

Verhandlungstechnik

Darstellung des Kontextes:

Die Verhandlung findet in einem Meeting zwischen Designer und Entwickler statt. Es geht darum, die Anforderungen für die nächste Entwicklungsiteration festzulegen. Konkret werden hier die Features für die nächste Version des Produktes bestimmt. Es gibt jeweils einen Stellvertreter der anwesenden Parteien, welcher die Meinung der jeweiligen Gruppe vertritt. In dem Projekt wird ein Prototyp für ein zukünftiges Produkt erstellt. Nach jeder Entwicklungsiteration wird dem Auftraggeber das Ergebnis präsentiert und die neuen Features vorgestellt. Während des Meetings präsentieren die anwesenden Designer dem Entwicklerteam die spezifizierten Anforderungen und Designentwürfe. Diese liegen in Form von Wireframes bereit und werden den Entwicklern ausgehändigt. In dem Meeting wird der Aufwand von den Entwicklern für die einzelnen Anforderungen, anhand der Wireframes und der Präsentation der Designer, geschätzt. Die genauen UI-Spezifikationen werden vom Designer Team im Laufe der Entwicklungsiteration zur Verfügung gestellt. Gemeinsam mit den Designern versucht das Entwicklerteam die Anzahl der umzusetzenden Features für die nächste Version festzulegen. Die maximale Anzahl von Features, welche das Entwicklerteam in der vorherigen Entwicklungsiterationen umsetzen konnte waren zehn. Für die nächste Phase stehen wegen firmeninterne Angelegenheiten nur vier statt wie sonst fünf Entwickler zur Verfügung.

Meine Verhandlungsziele:

- **Maximum:** 8 Features umzusetzen. Diese Anzahl kann mit den verfügbaren Ressourcen ohne übermäßige Überstunden gerade noch umgesetzt werden.
- **Minimum:** 5 Features umzusetzen. Diese Anzahl sollte mindestens umgesetzt werden, damit der Zeitplan in der nächsten Entwicklungsiteration nicht ins Wanken kommt.

Verhandlungsziele des Verhandlungspartners

- **Maximum:** 10 Features können umgesetzt werden. Dies würde den Designern die Erstellung von Präsentationen und Videos ersparen, welche dem Auftraggeber nicht umgesetzte Features trotzdem veranschaulichen würden.
- **Minimum:** 6 Features müssen umgesetzt werden. Diese Anzahl soll laut den Designer mindestens umgesetzt werden um den Zeitplan für das gesamte Projekt nicht zu gefährden.
-

Potentielle Issues und Konflikte:

- Die Designer haben mit der Erstellung der Wireframes und den UI-Spezifikationen viel Arbeit und wollen diese nicht umsonst gemacht haben. Deshalb wollen diese, ungeachtet der zur Verfügung stehenden Ressourcen, möglichst alle spezifizierten Anforderungen durchsetzen.
- Aufgrund der Erfahrung der Entwickler können diese den Aufwand einzelner Anforderungen gut abschätzen. Anforderungen mit hoher Komplexität, welche schwer in der vorgegeben Zeit der Entwicklungsiteration umzusetzen sind, wollen sie daher nicht übernehmen.
- Für den Entwickler ist es schwer dem Designer die Komplexität und den Aufwand bei der Entwicklung klar zu machen.
- Für die Designer spielt die Qualität des Codes keine Rolle. Hauptsache Features werden schnell umgesetzt.
- Für die Entwickler spielt die Qualität des Codes eine wesentliche Rolle. Bei sorgfältiger Planung und guter Architektur ist der Aufwand bei einem möglichen Refactoring oder einer Funktionsänderung geringer.
- Nicht umgesetzte Anforderungen seitens der Entwickler müssen von den Designern in Form von Präsentationen und Videos nachgereicht werden, damit der Auftraggeber trotzdem einen Überblick über die geplanten Funktionen bekommt.

Verhandlungsstrategien mit Optionen:

Die Entwickler möchten in der vorgegeben Zeit der Entwicklungsiteration eine ausgewogene Mischung zwischen zur Verfügung stehenden Ressourcen und umzusetzenden Features finden. Außerdem ist es im Interesse beider Seiten ein möglichst günstiges Verhandlungsergebnis zu erzielen. Es wird daher versucht, einen Kompromiss mit den Designern einzugehen. Da sich die Verhandlungsziele beider Parteien überschneiden, bietet sich dies an. Generell sollte bei der Verhandlung von den Entwicklern folgendes beachtet werden:

- Anforderungen, welche vom Entwicklerteam abgelehnt werden, mit objektiven Argumenten belegen.
- Einwände der Designer ernst nehmen und versuchen auf deren Probleme einzugehen.

Optionen: Um die Designer bei einem für sie nicht zufriedenstellenden Ergebnis zu besänftigen, wäre es gut, Features, welche nicht umgesetzt werden, in die nächste Entwicklungsiteration zu übernehmen, da hier wieder mehr Ressourcen zu Verfügung stehen. Auch könnte sich bei einer früheren Aushandigung der UI-Spezifikationen auf eine höhere Anzahl umzusetzender Features geeinigt werden, da so mehr Zeit zur Verfügung stehen würde.