

# Agile Produktentwicklung mit visuellen Methoden

Praktischer Leitfaden von Strategy bis Delivery

# DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's  
direkt  
zum Buch

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>13</b>
1.1	Wozu dieses Buch? .....	15
1.2	Gebrauchsanleitung für dieses Buch .....	16
1.3	Danke! .....	19
1.4	Die Webseite zum Thema .....	19
<b>Teil 1</b>	<b>Produktentwicklung mit visuellen Methoden</b>	<b>21</b>
<b>2</b>	<b>Visual Product Ownership</b>	<b>23</b>
2.1	Was ist Visual Product Ownership? .....	23
2.2	Probleme von phasen- und dokumentenorientierten Vorgehensweisen .....	25
2.3	Aspekte der visuellen Produktentwicklung .....	28
2.4	Die Verantwortungsperspektiven in der Produktentwicklung ...	33
2.5	Ebenen der Planung .....	36
2.6	Zusammenfassung .....	39
<b>Teil 2</b>	<b>Grundtechniken und Ansätze der Visualisierung</b>	<b>41</b>
<b>3</b>	<b>Grundlagen visuellen Denkens und Arbeitens</b>	<b>43</b>
3.1	Grundtechniken der Visualisierung .....	44
3.2	Etablieren einer gemeinsamen visuellen Sprache .....	52
3.3	Standards vs. Freestyle in der Visualisierung .....	53

<b>4</b>	<b>Typische Arten visueller Artefakte</b>	<b>59</b>
4.1	Canvas .....	59
4.2	Sketchnotes .....	62
4.3	Maps .....	64
4.4	Kanban-Darstellungen .....	65
4.5	Metaphern .....	67
<b>5</b>	<b>Einsatzmöglichkeiten von Visualisierung in der Produktentwicklung</b>	<b>69</b>
5.1	Visuelle Meetings und Workshops .....	70
5.2	Perspektiven-Fusion .....	76
5.3	Visuelle Planung und Synchronisation .....	79
5.4	Cross-funktionale Nutzung visueller Artefakte .....	82
<b>Teil 3</b>	<b>Das durchgängige Praxisbeispiel DogService24</b>	<b>85</b>
<b>6</b>	<b>Einführung und Hintergrund der Beispielanwendung</b>	<b>87</b>
<b>7</b>	<b>Übersicht erhalten mit dem Product Development Canvas</b>	<b>89</b>
7.1	Idee strukturieren und erste Übersicht erhalten .....	89
7.2	Informationen allgemein verfügbar machen .....	100
7.3	Erarbeiten einer visuellen Produktvision .....	104
7.4	Weitere Stakeholder kennen und einschätzen .....	115
7.5	Einflussfaktoren und Auswirkungen untersuchen .....	118
7.6	Systemkontext für mögliche Lösung skizzieren .....	127
<b>8</b>	<b>Ziele durch die Visual Strategy Map sichtbar und kommunizierbar machen</b>	<b>131</b>
8.1	Workshop: Visual Strategy Map .....	133
8.2	High-Level-Ziele finden .....	136
8.3	Visual Strategy Map aufbauen .....	140
8.4	Metriken hinzufügen .....	147
8.5	Die Visual Strategy Map in der Visual Landscape .....	152
<b>9</b>	<b>Zusammenarbeit gestalten mit der People &amp; Interactions Map</b>	<b>155</b>
9.1	Interaktionen sichtbar machen .....	156
9.2	Verbesserungsvorhaben synchronisieren .....	162

<b>10</b>	<b>Anwendersicht konkretisieren mit Visual User Stories</b>	<b>167</b>
10.1	Anwenderrollen ausformulieren . . . . .	168
10.2	Aktionen der Anwender visualisieren . . . . .	171
10.3	Anwendersicht visualisieren . . . . .	177
<b>11</b>	<b>Inkrementelle Ergebnisse planen mit der Story Map</b>	<b>189</b>
11.1	Backbone der Story Map aufbauen . . . . .	191
11.2	Visual User Stories und Backbone der Story Map visuell verbinden . . . . .	193
11.3	Story Map füllen . . . . .	194
11.4	Stories priorisieren und an Zielen ausrichten . . . . .	196
11.5	Stories zerlegen, rekombinieren und Fernziele berücksichtigen . . . . .	198
11.6	Story Map in der Visual Landscape . . . . .	202
11.7	Performance Board aufbauen . . . . .	204
<b>12</b>	<b>Mit dem Gesamtbild der Visual Landscape arbeiten</b>	<b>207</b>
12.1	Review des ersten Inkrements . . . . .	208
12.2	Der Rundgang durch die Visual Landscape . . . . .	210
12.3	Ausblick für das Vorhaben DogService24 . . . . .	219
12.4	Epilog . . . . .	220
<b>Teil 4</b>	<b>Die visuellen Methoden im Zusammenspiel</b>	<b>223</b>
<b>13</b>	<b>Methodensets als Strings</b>	<b>225</b>
<b>14</b>	<b>String: Übersicht erhalten</b>	<b>229</b>
14.1	Ausgangssituation und Motivation . . . . .	230
14.2	Zielsetzung und Ergebnis . . . . .	230
14.3	Übersicht über die Methoden in diesem String . . . . .	231
14.4	Zusammenhänge zwischen den Methoden . . . . .	232
14.5	Product Development Canvas . . . . .	233
14.6	Produktvision . . . . .	237
14.7	Impact Map . . . . .	239
14.8	Stakeholder Map . . . . .	240
14.9	System Context Diagram . . . . .	242

---

<b>15</b>	<b>String: Zielorientierung erreichen</b>	<b>245</b>
15.1	Ausgangssituation und Motivation	246
15.2	Zielsetzung und Ergebnis	247
15.3	Übersicht über die Methoden in diesem String	248
15.4	Zusammenhänge zwischen den Methoden	249
15.5	Visual Strategy Map	250
15.6	Business Model Canvas	257
15.7	Goal Oriented Roadmap (GO-Roadmap)	259
15.8	Wardley Map	260
15.9	Architecture Outline	262
15.10	Portfolio Kanban	265
15.11	Performance Board	266
<b>16</b>	<b>String: Zusammenarbeit gestalten</b>	<b>269</b>
16.1	Ausgangssituation und Motivation	270
16.2	Zielsetzung und Ergebnis	271
16.3	Übersicht über die Methoden in diesem String	271
16.4	Zusammenhänge zwischen den Methoden	272
16.5	People & Interactions Map	273
16.6	Product Ownership Evolution Model (POEM)	279
16.7	Flight Level Involvement eXplorer (FLIX)	281
16.8	Visual Workshop Template	285
16.9	Improvements Map	288
16.10	Causal Loop Diagram	290
<b>17</b>	<b>String: Anwendersicht konkretisieren</b>	<b>293</b>
17.1	Ausgangssituation und Motivation	294
17.2	Zielsetzung und Ergebnis	295
17.3	Übersicht über die Methoden in diesem String	295
17.4	Zusammenhänge zwischen den Methoden	297
17.5	Visual User Story	298
17.6	User Profiles und Personas	302
17.7	Empathy Map	303
17.8	User Journey Map	305
17.9	Storyboard	307

---

17.10	Domain Storytelling	309
17.11	Process Map	310
17.12	Event Storming	310
17.13	Wireframe Gallery	312
17.14	Paper Prototyping	313
<b>18</b>	<b>String: Ergebnisse erzeugen</b>	<b>315</b>
18.1	Ausgangssituation und Motivation	316
18.2	Zielsetzung und Ergebnis	316
18.3	Übersicht über die Methoden in diesem String	317
18.4	Zusammenhänge zwischen den Methoden	318
18.5	Story Map	319
18.6	Product Backlog Kanban	323
18.7	Cumulative Flow Diagram (CFD)	325
18.8	Burn-Down/-Up Chart	326
18.9	Team Board	326
18.10	Story Implementation Context	328
18.11	Definition of Done (DoD)	329
<b>19</b>	<b>Gesamtbild synchronisieren</b>	<b>333</b>
19.1	Ausgangssituation und Motivation	334
19.2	Zielsetzung und Ergebnis	334
19.3	Visual Landscape	335
19.4	Der zentrale Raum der Visual Landscape	341
19.5	Visual Coach	345
<b>20</b>	<b>Ausblick</b>	<b>347</b>
	<b>Literatur</b>	<b>351</b>
	<b>Index</b>	<b>357</b>