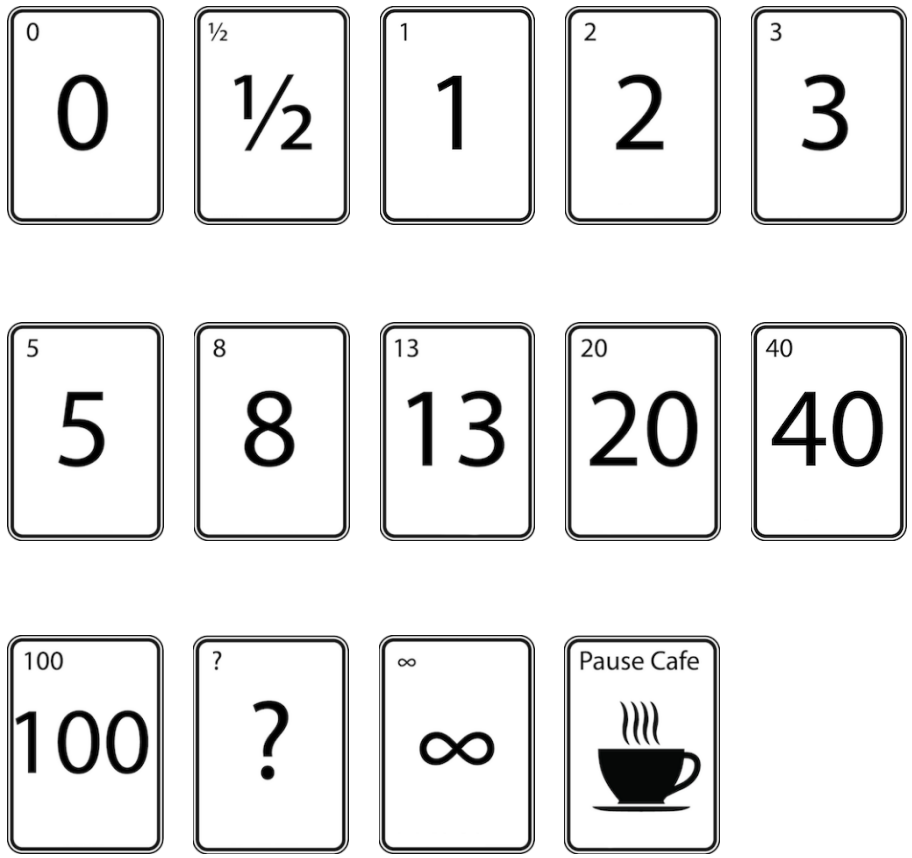
Ass im Ärmel:
Systematisches Requirements Engineering in agilen Teams

REConf, München April 2022

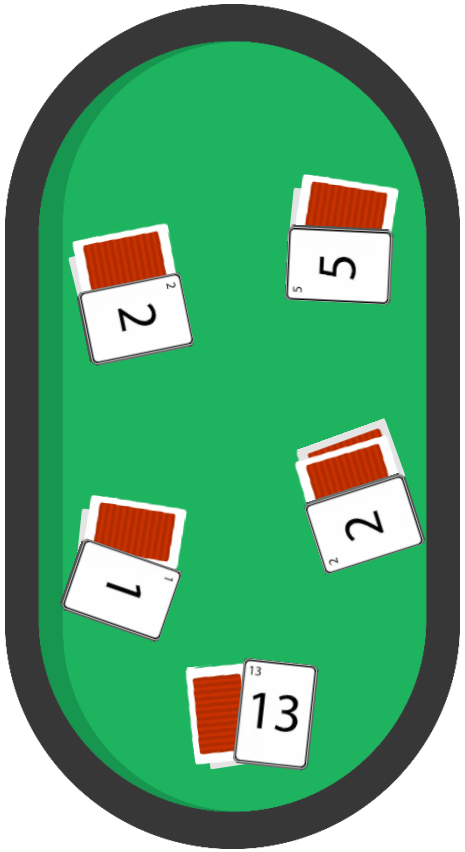
Foto: https://www.pexels.com/photo/-18311113/

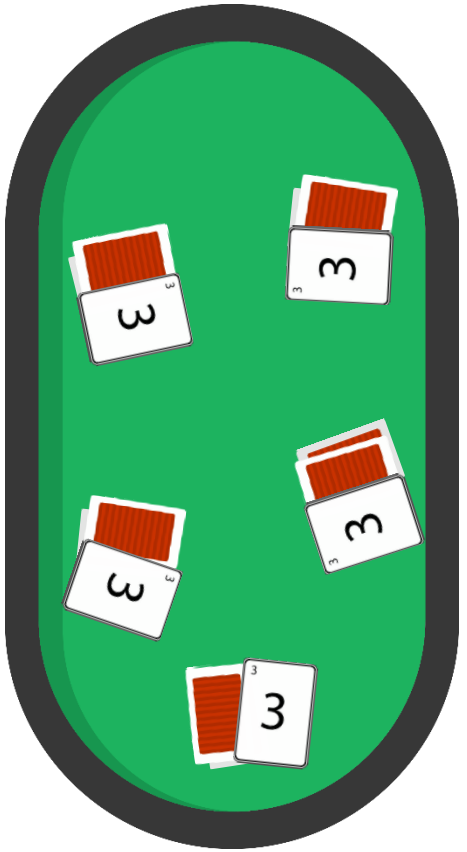
Planning Poker

Karten



Vorgehensweise





Karten: https://www.easyagile.com/blog/planning-poker
Tisch: https://www.freepik.com/vector/ 2869645.htm

Vorstellung der Referenten

Prof. Dr. Joachim Sauer

NORDAKADEMIE gAG

- Professor für Informatik an der NORDAKADMIE Elmshorn
- Studiengangsleiter B.Sc. Angewandte Informatik
- Langjährige Praxiserfahrung in agilen und klassischen IT-Projekten
- Forschungsschwerpunkte: Agiles IT-Projektmanagement, Softwarearchitekturen und Softwareentwicklung

Felix Schaeffer

Drägerwerk AG & Co. KGaA

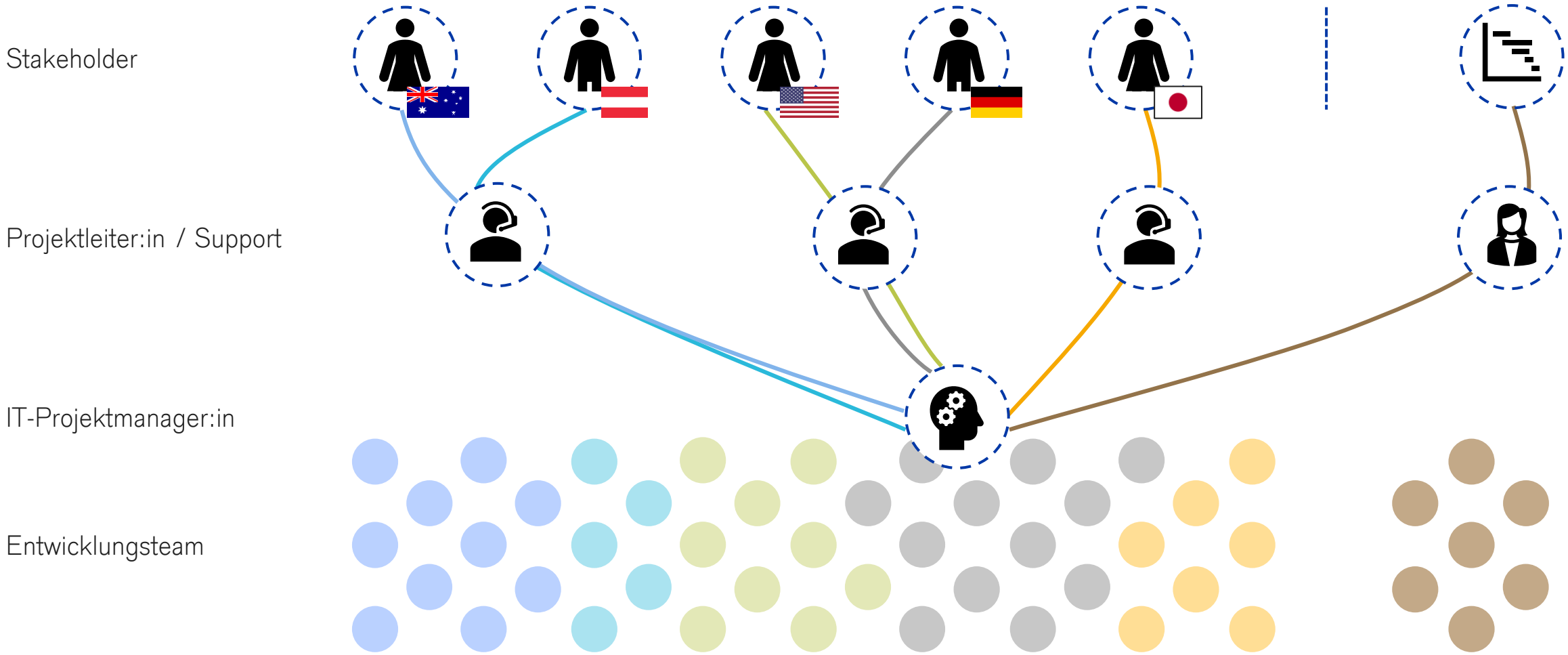
- 2012 – 2018:
  B. Sc + M. Sc. Wirtschafts-informatik an der NORDAKADEMIE (dual und berufsbegleitend)
- 2012 – 2018:
  IT-Consultant in der ECM-Branche
- Seit 2018:
  Global Process IT Expert @ Dräger

Grafik: https://www.freepik.com/vector/_1169379.htm
Fotos: Nordakademie gAG, Drägerwerk AG & Co. KGaA

01

Die Ausgangssituation

Klassische Projektarbeitsweise



Länderflaggen: https://commons.wikimedia.org

Der Dräger-Konzern im Überblick

Medizintechnik und
Sicherheitstechnik

15.900 Mitarbeitende,
~ 9.300 Sales & Service

Lübeck
~ 50x weltweit vertreten

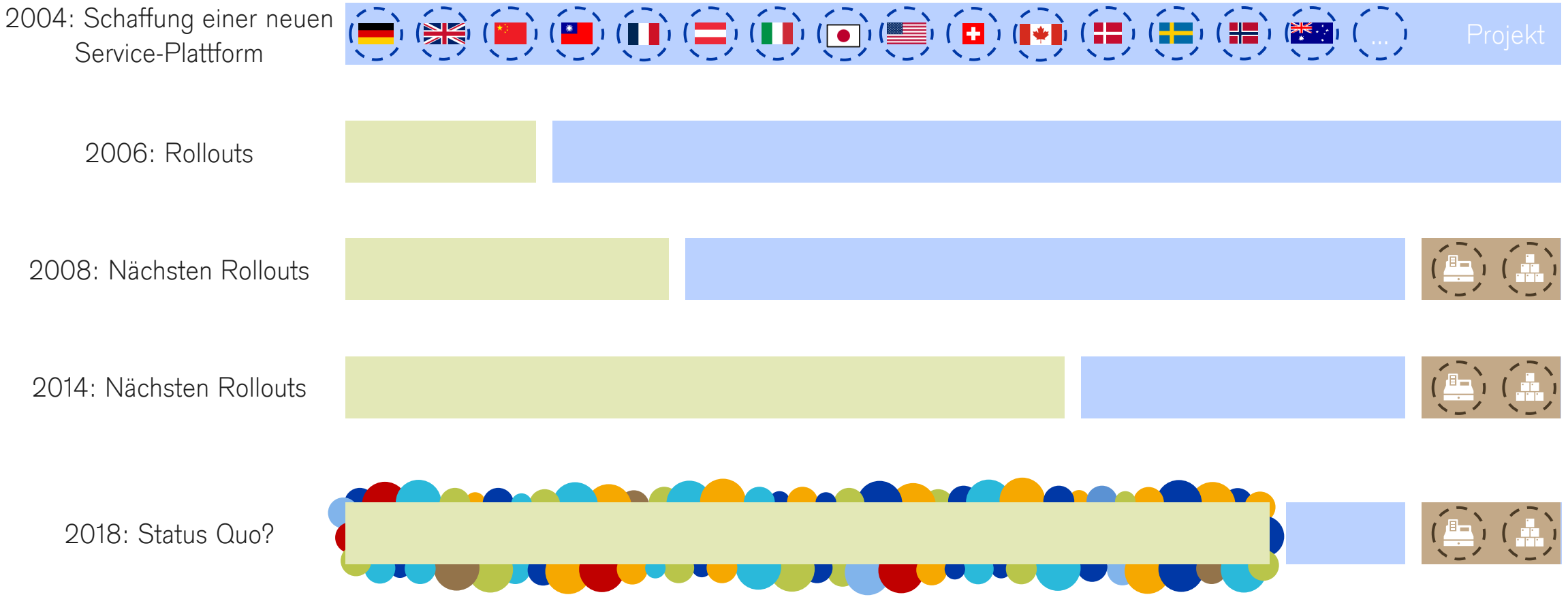
3.328,4 Mio. €
Umsatz im GJ 2021

Idea | Market | Order | Service

02

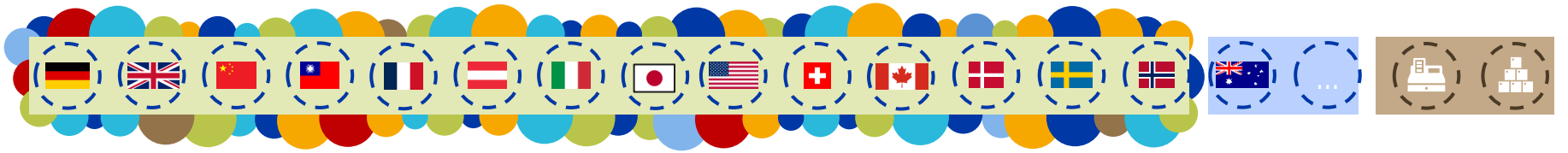
Evaluierung eines neuen Vorgehensmodell

Anforderungen an das IT-Produkt



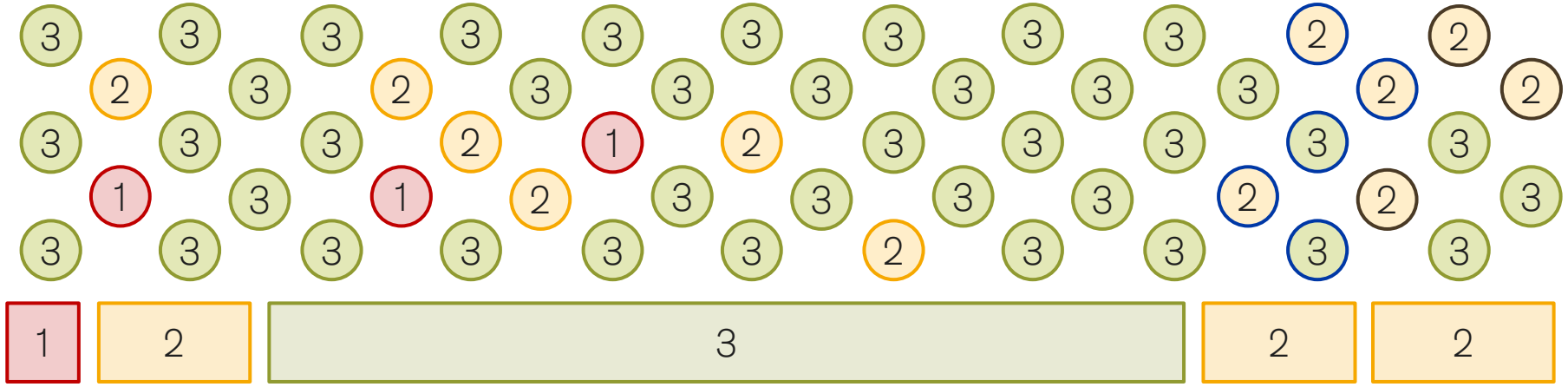
Umdenken im IT-Produkt

2018: Status Quo?



2022: Nächstes Rollouts ohne signifikante Produkt-weiterentwicklung

Priorisierung der Anforderungen?

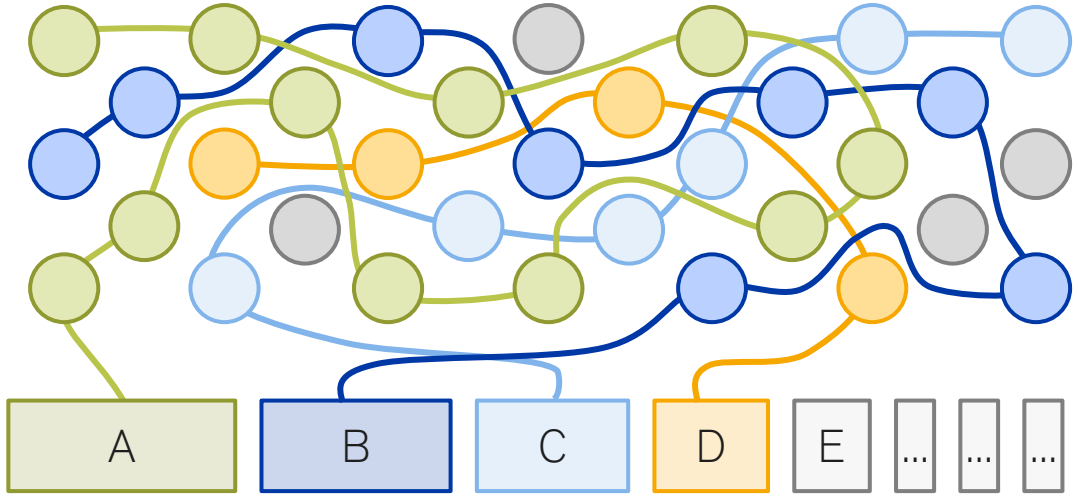


Priorität 1-3

Welche Anforderungen?

Priorität 1-3

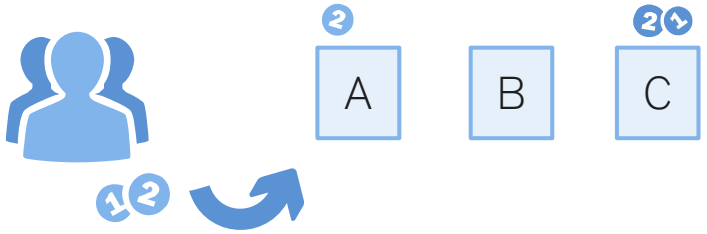
Klassifizieren der nicht kritischen und dringlichen Anforderungen zu Features und Epics



Stakeholder involvieren

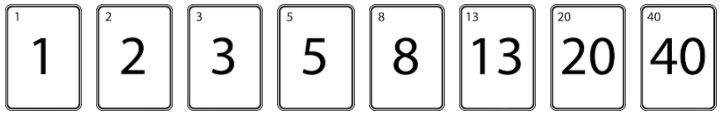
Stakeholder-Board

01

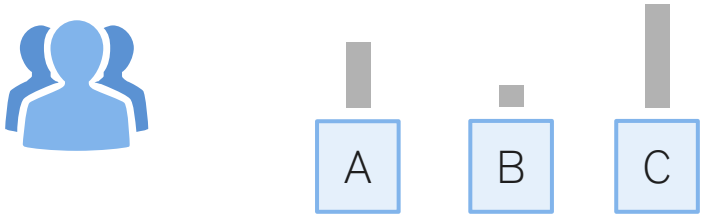


Contribution Poker

- REngineers stellen Thema vor
- Anschließende Diskussion
- Priorisierung über „Contribution Poker“



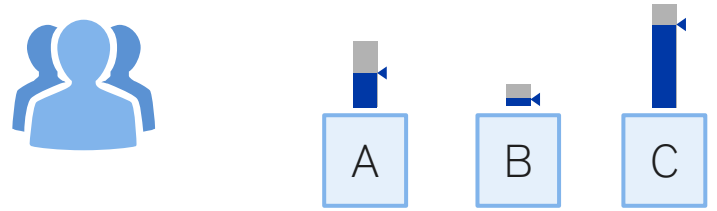
02



Wahlergebnisse

- Stakeholder bewerten Themen gemäß ihrer Präferenz
- REngineers bearbeiten Themen bis zum nächsten Termin

03



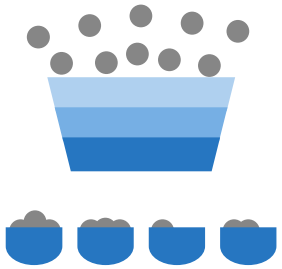
Erfolgsmessung

- Zufriedenheit im Stakeholder-Board messen nach Go-Live
- Neue Themen oder neue Features werden vorgestellt

RE- und Entwicklungstätigkeiten

Requirements Engineering

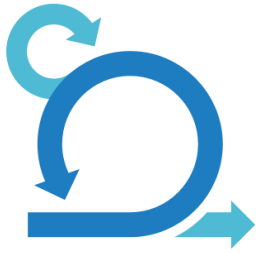
- Anfragen werden erfasst und klassifiziert
- Stakeholder haben eine Einfluss auf die Themengewichtung



- RE-Aktivitäten im Sprint erzeugen konsistente, global nutzbare Anforderungen mit Akzeptanzkriterien

Agile Entwicklung

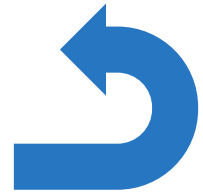
- User Stories aus der RE-Phase werden priorisiert ins Sprint Backlog eingeplant, vom Scrum-Team geschätzt und umgesetzt



- Die Implementierung der User Stories ist abgeschlossen und anhand der Akzeptanzkriterien abgenommen

Dokumentation/Release

- Das Inkrement aus der Entwicklung wird für die Endanwender dokumentiert und für den Rollout vorbereitet



- Die Dokumentation ist abgeschlossen
- Die Bereitstellung der Funktionalitäten erfolgt

Kontinuierliche Abstimmung

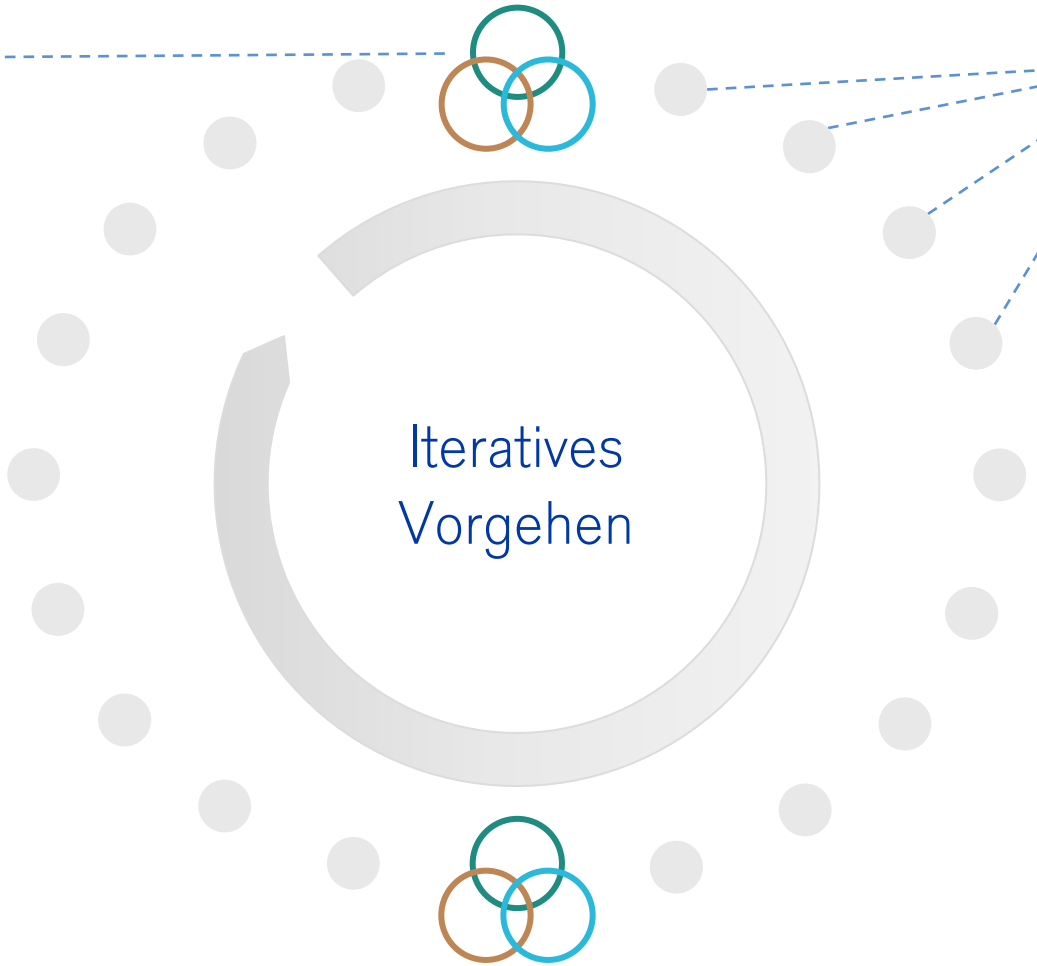
Stakeholder-Board

Tätigkeiten

- Implementierte Themen präsentieren
- Neue Themen präsentieren, Fragen klären und mit einer Befragung priorisieren

Ergebnis

- Neue Themen sind objektiv priorisiert



RE- und Entwicklungs-tätigkeiten

Tätigkeiten

- Design
- Spezifikation
- Implementierung
- Test
- Dokumentation
- Rollout

Ergebnis

- Implementierter Prozess

Kontinuierliche Abstimmung

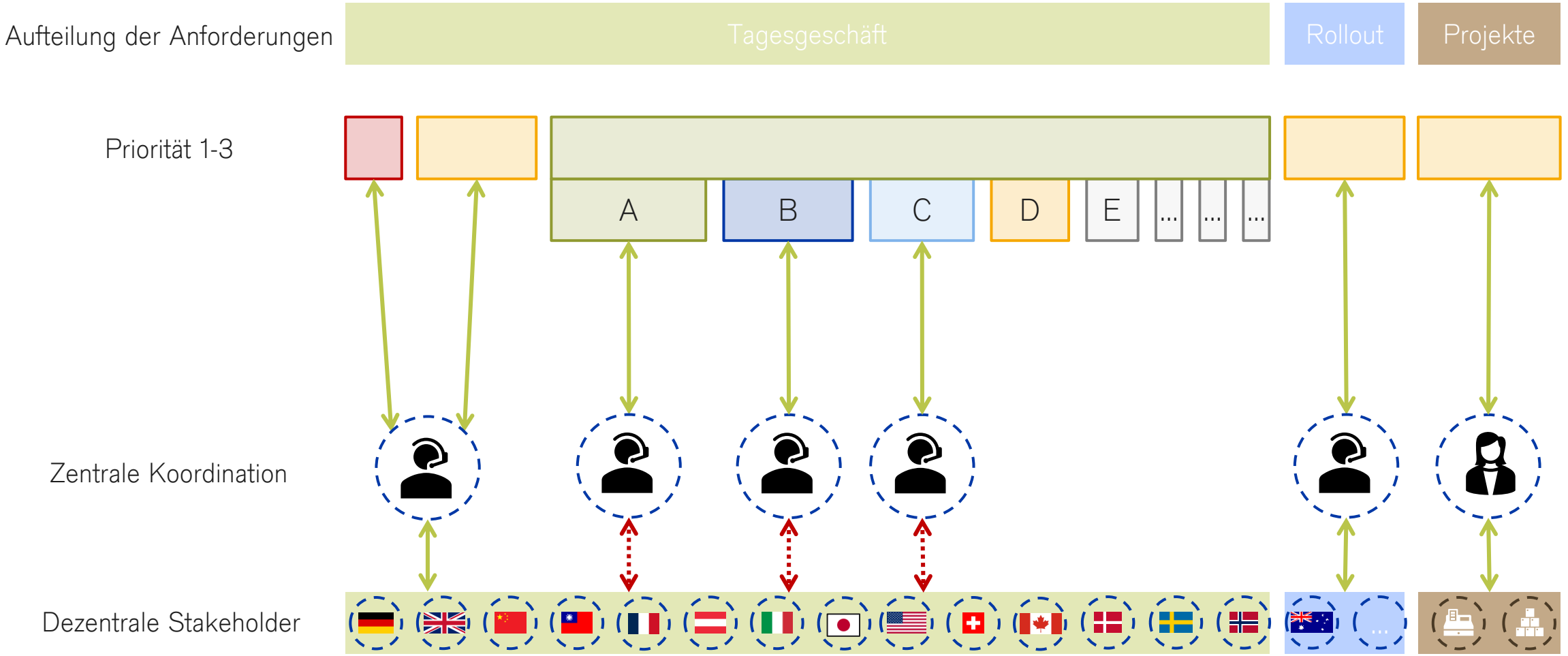
Darstellung des Problems

„für das Problem brauchen wir eine Lösung“

Fertig implementierte Lösung wird vorgestellt

„wir voten auf ein Problem, aber nicht auf die Lösungskonzeption“

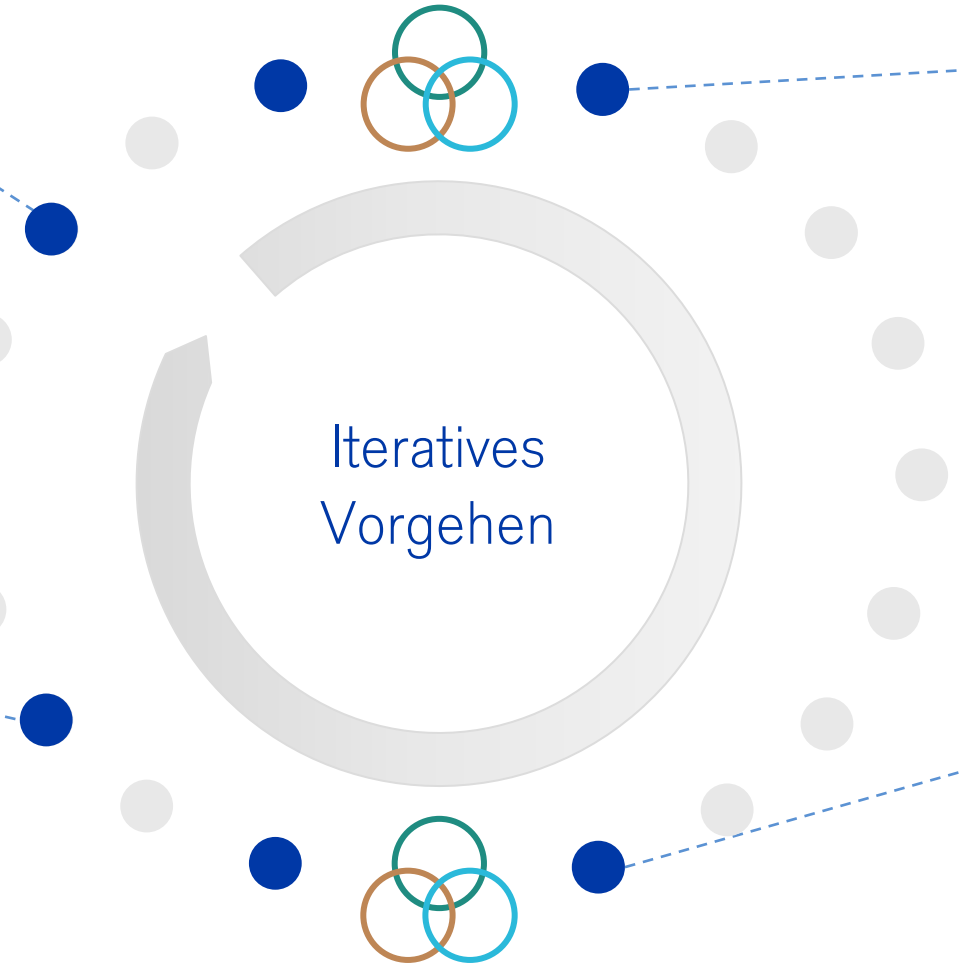
Rückmeldung an die Stakeholder



Kontinuierliche Abstimmung

Zwischenzeitliches Review

Teilnehmendenkreis für den Review vergrößert, um regelmäßiges Feedback zu erhalten



Darstellung des Problems

„für das Problem brauchen wir eine Lösung“

Fertig implementierte Lösung wird vorgestellt

„wir voten auf ein Problem, aber nicht auf die Lösungskonzeption“

03

Vorgehensmodell 2.0

Co-Creation Groups

Gewähltes Thema

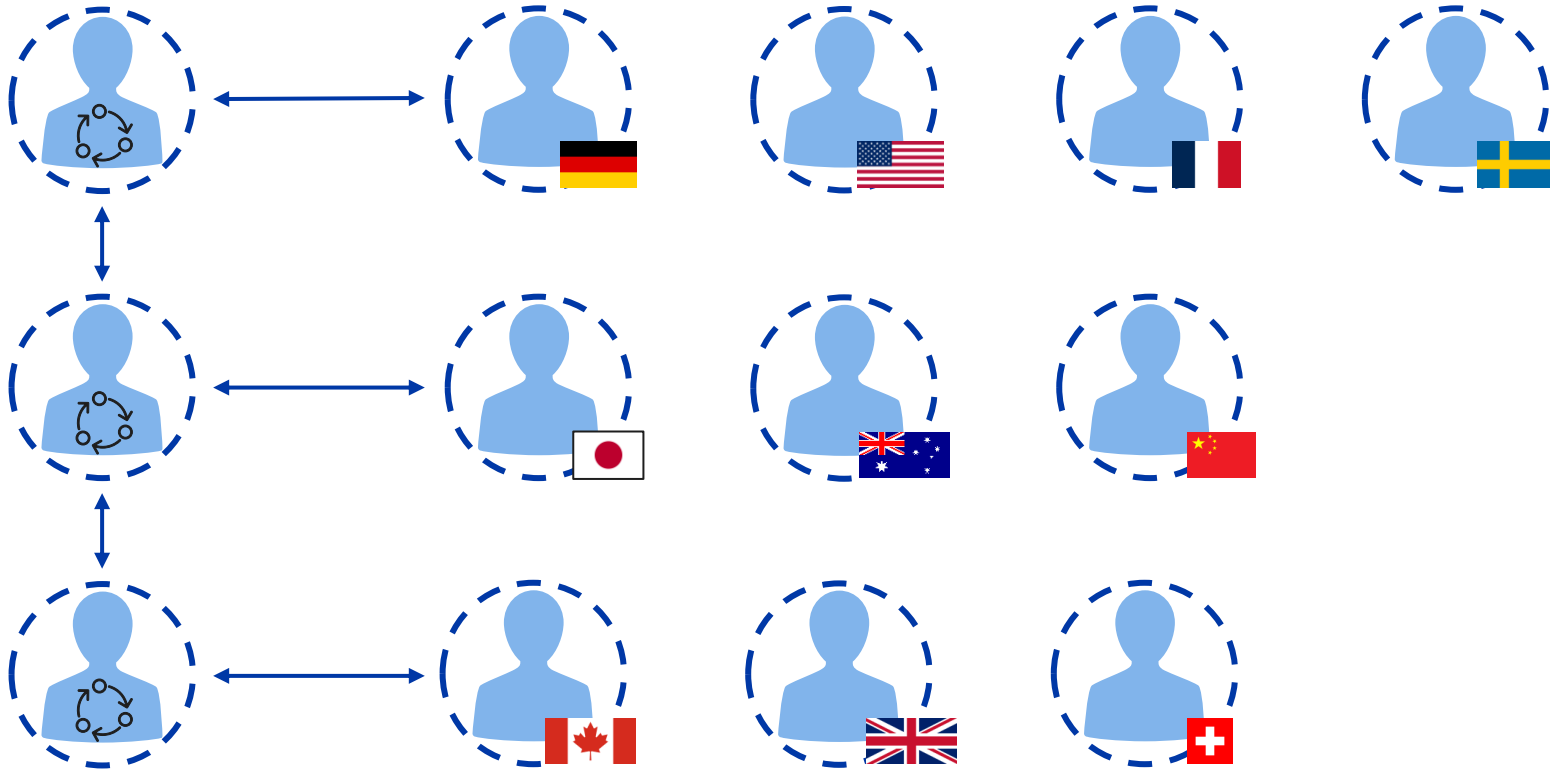
A

B

C

REngineer

Ausgewählte Stakeholder



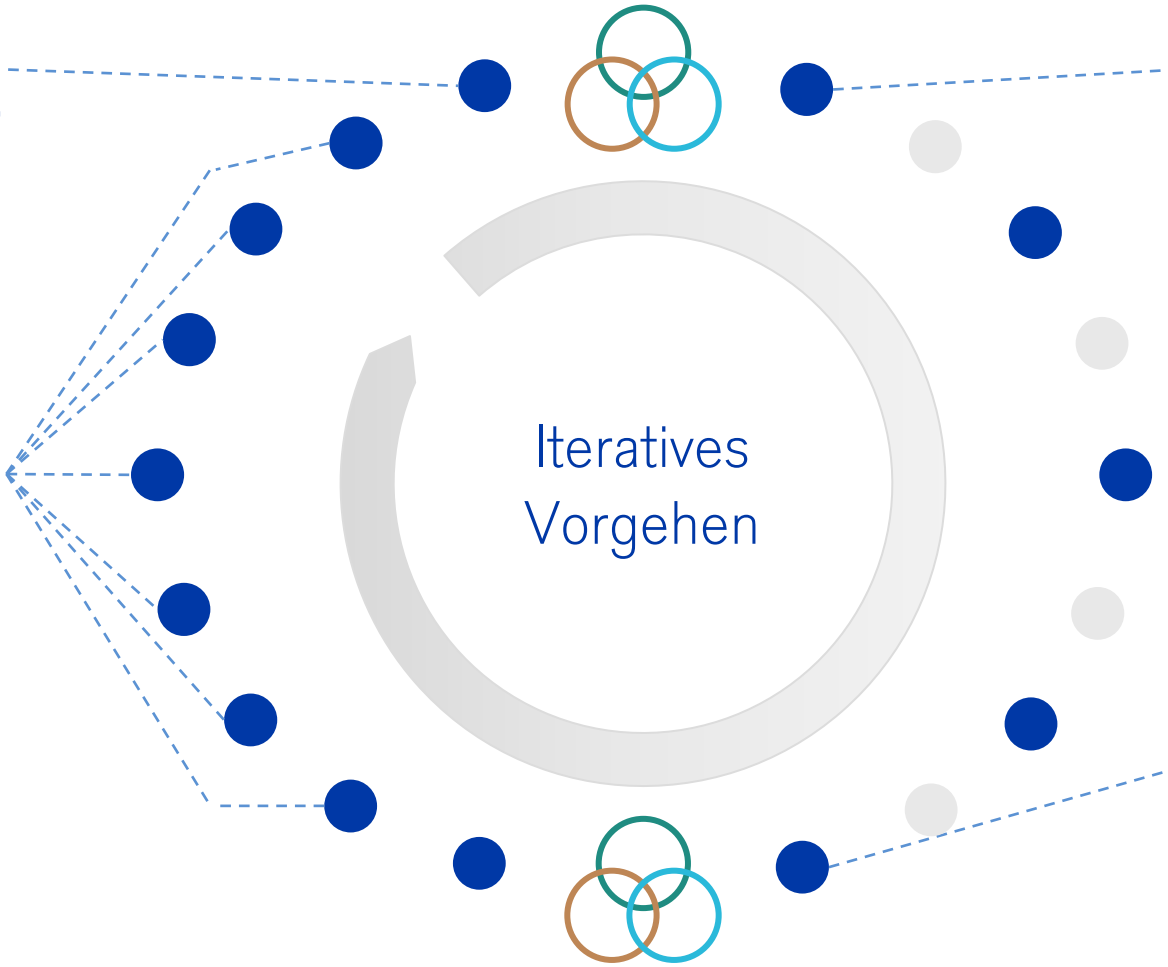
Unsere Lernkurve in der Zusammenarbeit

Gemeinsame Lösung wird vorgestellt

„Bei der Lösungskonzeption habe ich mitgewirkt“

Kontinuierliche Einbindung der Stakholder

Einberufung von „Co-Creation Groups“ für mehr Zusammenarbeit



Darstellung des Problems

„für das Problem brauchen wir eine Lösung“

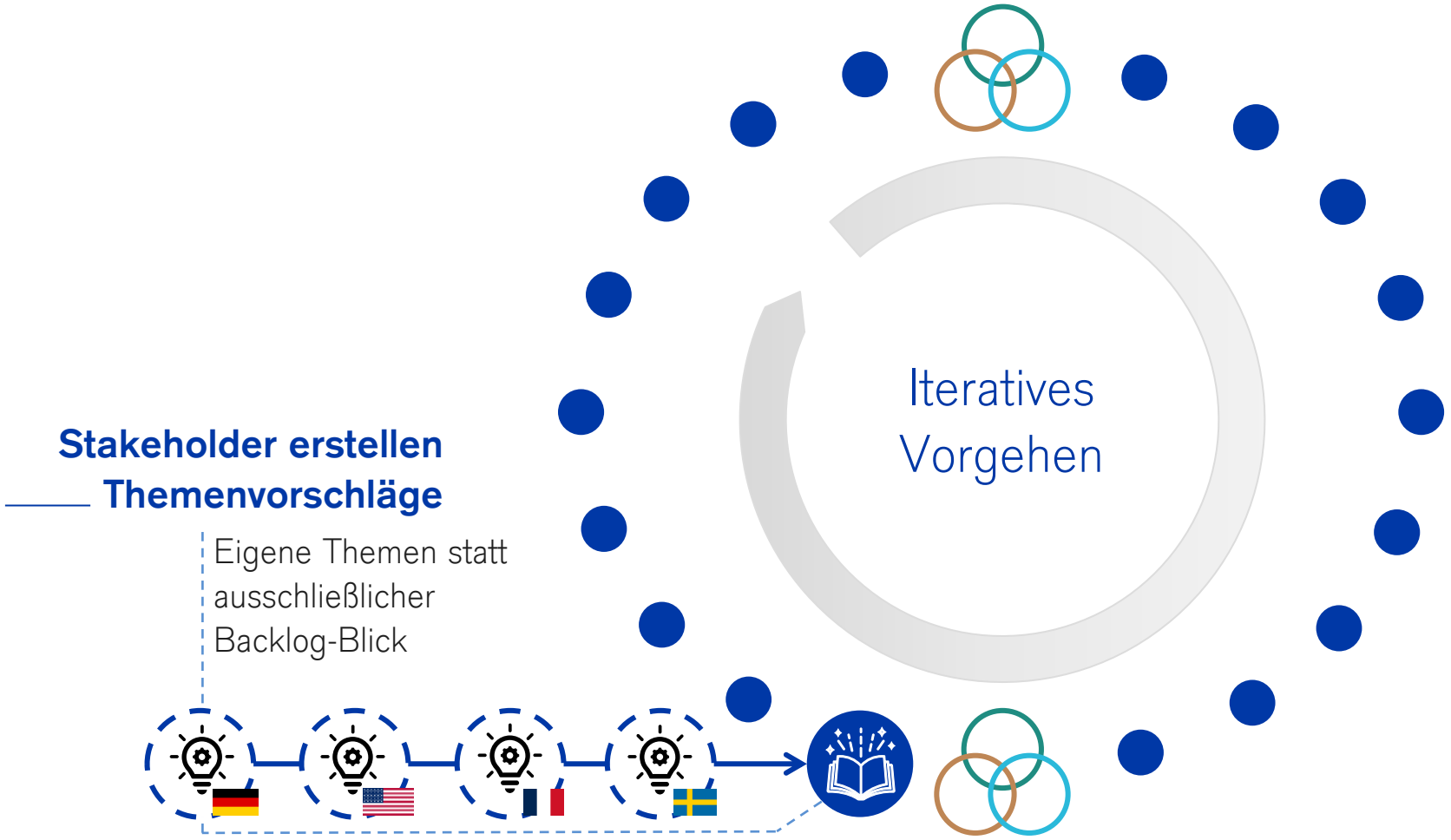
Fertig implementierte Lösung wird vorgestellt

„wir voten auf ein Problem, aber nicht auf die Lösungskonzeption“

04

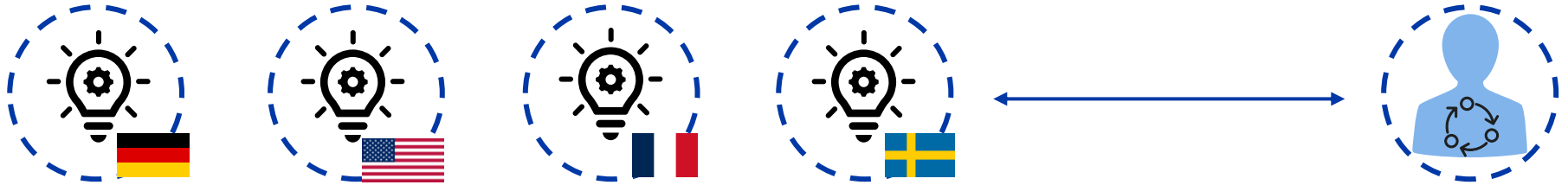
Vorgehensmodell 3.0

Unsere Lernkurve in der Zusammenarbeit

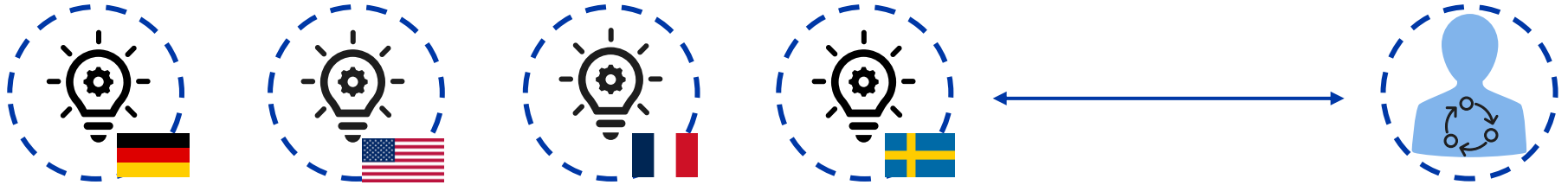


Modus der Zusammenarbeit

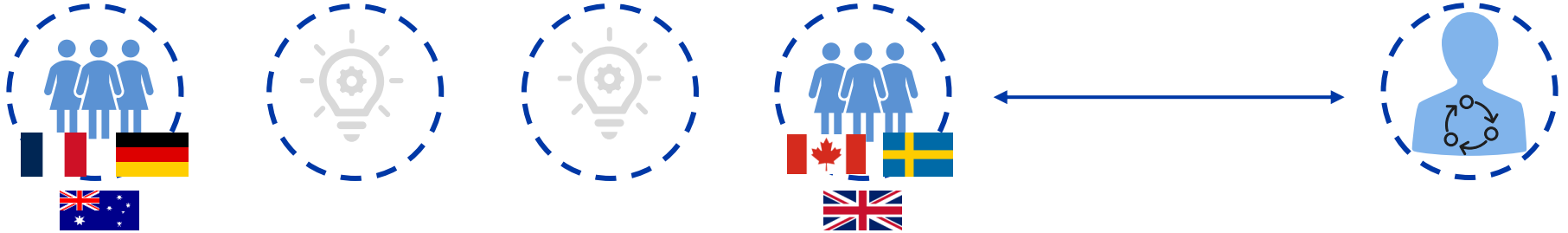
Stakeholder bereitet eigene Idee vor



Vorstellung im Stakeholder-Board



Bilden der Co-Creation Group, danach weitere bekannte Vorgehensweise

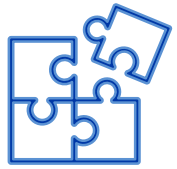


05

Zusammenfassung

Erfolgsfaktoren

Vorbereitete Epics



- Klassifizierung der Anforderungen

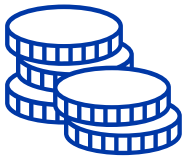
Etablierung REngineer

- Kontinuierliches, verbindliches RE

Stakeholderauswahl

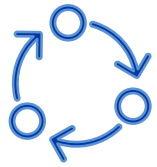
- Entscheidungsgewalt vs. operative Einsicht

Budgetverteilung



- Gleichwertig vs. nach objektiven Kriterien

Change-Management



- Veränderungen im Vorgehen verstehen

offene Feedbackkultur

- Voneinander lernen (empirische Prozessst.)

Foto: www.freepik.com/free-vector/_4577418.htm

Lessons Learned

Stakeholder

- Lernprozess führt zu positiverer Einstellung
- Arbeiten untereinander zusammen
- Verstehen IT-Aufwände besser

Zusammenarbeit

- Mehr Akzeptanz für Lösungen durch Einbindung
- Globale Betrachtung von Anforderungen
- Auch virtuelle Zusammenarbeit gestärkt

Positive Veränderung

- Feedback der Stakeholder führt zu Verbesserungen
- Änderungen werden begrüßt statt abgelehnt
- Offene, agile Arbeitskultur etabliert

Vielen Dank!

Prof. Dr. Joachim Sauer
Nordakademie gAG
Joachim.Sauer@nordakademie.de

M. Sc. Felix Schaeffer
Drägerwerk AG & Co. KGaA
Felix.Schaeffer@draeger.com