

Inhaltsübersicht

1	Einleitung	13
Teil 1	Produktentwicklung mit visuellen Methoden	21
2	Visual Product Ownership	23
Teil 2	Grundtechniken und Ansätze der Visualisierung	41
3	Grundlagen visuellen Denkens und Arbeitens	43
4	Typische Arten visueller Artefakte	59
5	Einsatzmöglichkeiten von Visualisierung in der Produktentwicklung	69
Teil 3	Das durchgängige Praxisbeispiel DogService24	85
6	Einführung und Hintergrund der Beispielanwendung	87
7	Übersicht erhalten mit dem Product Development Canvas	89
8	Ziele durch die Visual Strategy Map sichtbar und kommunizierbar machen	131
9	Zusammenarbeit gestalten mit der People & Interactions Map	155
10	Anwendersicht konkretisieren mit Visual User Stories	167
11	Inkrementelle Ergebnisse planen mit der Story Map	189
12	Mit dem Gesamtbild der Visual Landscape arbeiten	207

Teil 4	Die visuellen Methoden im Zusammenspiel	223
13	Methodensets als Strings	225
14	String: Übersicht erhalten	229
15	String: Zielorientierung erreichen	245
16	String: Zusammenarbeit gestalten	269
17	String: Anwendersicht konkretisieren	293
18	String: Ergebnisse erzeugen	315
19	Gesamtbild synchronisieren	333
20	Ausblick	347
	Literatur	351
	Index	357

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	13
1.1	Wozu dieses Buch?	15
1.2	Gebrauchsanleitung für dieses Buch	16
1.3	Danke!	19
1.4	Die Webseite zum Thema	19
Teil 1	Produktentwicklung mit visuellen Methoden	21
2	Visual Product Ownership	23
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
Teil 2	Grundtechniken und Ansätze der Visualisierung	41
3	Grundlagen visuellen Denkens und Arbeitens	43
3.1	Grundtechniken der Visualisierung	44
3.2	Etablieren einer gemeinsamen visuellen Sprache	52
3.3	Standards vs. Freestyle in der Visualisierung	53

4	Typische Arten visueller Artefakte	59
4.1	Canvas	59
4.2	Sketchnotes	62
4.3	Maps	64
4.4	Kanban-Darstellungen	65
4.5	Metaphern	67
5	Einsatzmöglichkeiten von Visualisierung in der Produktentwicklung	69
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
Teil 3	Das durchgängige Praxisbeispiel DogService24	85
6	Einführung und Hintergrund der Beispielanwendung	87
7	Übersicht erhalten mit dem Product Development Canvas	89
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
8	Ziele durch die Visual Strategy Map sichtbar und kommunizierbar machen	131
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
9	Zusammenarbeit gestalten mit der People & Interactions Map	155
9.1	Interaktionen sichtbar machen	156
9.2	Verbesserungsvorhaben synchronisieren	162

10	Anwendersicht konkretisieren mit Visual User Stories	167
10.1	Anwenderrollen ausformulieren	168
10.2	Aktionen der Anwender visualisieren	171
10.3	Anwendersicht visualisieren	177
11	Inkrementelle Ergebnisse planen mit der Story Map	189
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
12	Mit dem Gesamtbild der Visual Landscape arbeiten	207
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
Teil 4	Die visuellen Methoden im Zusammenspiel	223
13	Methodensets als Strings	225
14	String: Übersicht erhalten	229
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

15	String: Zielorientierung erreichen	245
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
16	String: Zusammenarbeit gestalten	269
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
17	String: Anwendersicht konkretisieren	293
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
18	String: Ergebnisse erzeugen	315
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
19	Gesamtbild synchronisieren	333
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
20	Ausblick	347
	Literatur	351
	Index	357