

# Inhalt

Verzeichnis der Domain Stories .....	xiii
Geleitwort von Vaughn Vernon .....	xv
Geleitwort von Nick Tune .....	xix
Vorwort .....	xxi
Danksagung .....	xxix
Stimmen zu <i>Domain Storytelling</i> .....	xxxi
<b>Teil I Domain Storytelling – die Methode</b>	<b>1</b>
<b>1 Einführung</b>	<b>3</b>
1.1 Was ist Domain Storytelling? .....	3
1.2 Eine erste Domain Story .....	5
1.2.1 Der Workshop beginnt .....	5
1.2.2 Die Geschichte nacherzählen .....	8
1.2.3 Die Domäne weiter erkunden .....	10
1.3 Zusammenfassung und Ausblick .....	11
<b>2 Die Bildsprache</b>	<b>15</b>
2.1 Akteure .....	16
2.2 Arbeitsgegenstände .....	17
2.3 Aktivitäten .....	18
2.4 Sequenznummern .....	18
2.5 Notizen .....	19
2.6 Modellierungsfläche .....	20
2.7 Gruppierungen .....	22
2.8 Farben .....	24
2.9 Keine Fallunterscheidungen .....	26
2.10 Die Bausteine im Zusammenspiel .....	27
2.11 Eine Grammatik für Domain Stories .....	28

---

2.12	Guter Stil .....	31
2.12.1	In jedem Satz eigene Arbeitsgegenstände verwenden .....	31
2.12.2	Arbeitsgegenstände explizit machen .....	31
2.12.3	Jeden Baustein beschriften .....	32
2.12.4	Unterschiedliche Icons für Akteure und Arbeitsgegenstände verwenden .....	33
2.12.5	»Loopbacks« vermeiden .....	33
2.12.6	Das »Anfrage und Antwort«-Muster vermeiden .....	33
<b>3</b>	<b>Szenariobasiertes Modellieren</b>	<b>37</b>
3.1	Was sind Szenarien? .....	37
3.2	Szenarien im Domain Storytelling .....	39
3.3	Konkrete Beispiele als Szenarien .....	42
3.4	Den Überblick behalten .....	43
<b>4</b>	<b>Scope</b>	<b>45</b>
4.1	Granularität .....	45
4.2	Zeitpunkt (IST vs. SOLL) .....	49
4.3	Domain Purity (PUR vs. DIGITALISIERT) .....	50
4.4	Die Scope-Faktoren kombinieren: eine exemplarische Abfolge .....	51
4.4.1	Eine neue Domäne erkunden (GROBGRANULAR, PUR, IST) .....	52
4.4.2	Hineintauchen in Subdomänen (FEINGRANULAR, PUR, IST) .....	53
4.4.3	Neue Software einführen (FEINGRANULAR, DIGITALISIERT, SOLL) .....	53
4.5	Die Domain Stories im Überblick .....	55
<b>5</b>	<b>Modellierungswerkzeuge</b>	<b>57</b>
5.1	Modellieren auf Papier oder Tafeln .....	57
5.2	Modellieren mit Softwarewerkzeugen .....	62
5.2.1	Digitalisiertes händisches Zeichnen .....	62
5.2.2	Universell einsetzbare Zeichenwerkzeuge .....	63
5.2.3	Virtuelle Whiteboards .....	63
5.2.4	Spezialisierte Modellierungswerkzeuge .....	66
5.3	Ein Werkzeug auswählen .....	67
<b>6</b>	<b>Das Workshop-Format</b>	<b>69</b>
6.1	Vor dem Workshop .....	70
6.1.1	Die richtigen Teilnehmer einladen .....	70
6.1.2	Wie lange dauert ein Workshop? .....	72
6.1.3	Vorbereiten des Raums .....	72

---

6.2	Der Workshop .....	73
6.2.1	Storytelling .....	74
6.2.2	Die Geschichte visualisieren .....	74
6.2.3	Wenn der Erzählfluss stockt .....	76
6.2.4	Wenn die Geschichte zu lang wird .....	77
6.2.5	Wie man eine gute Atmosphäre schafft .....	79
6.2.6	Eine Domain Story abschließen .....	80
6.3	Nach dem Workshop .....	81
6.4	SOLL-Workshops .....	82
6.5	Remote-Workshops .....	83
6.6	Der Moderator .....	85
6.6.1	Wer kann die Rolle einnehmen? .....	85
6.6.2	Moderieren lernen .....	86
6.7	Der Modellierer als eigenständige Rolle .....	87
6.8	Moderierter Modus vs. kooperativer Modus .....	87
<b>7</b>	<b>Das Verhältnis zu anderen Modellierungsmethoden</b>	<b>89</b>
7.1	Domain-Driven Design .....	89
7.1.1	Wie man DDD mit Domain Storytelling kombiniert .....	90
7.2	Event Storming .....	91
7.2.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	91
7.2.2	Wie man Event Storming mit Domain Storytelling kombiniert .....	93
7.3	User Story Mapping .....	93
7.3.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	94
7.3.2	Wie man User Story Mapping mit Domain Storytelling kombiniert .....	95
7.4	Example Mapping .....	95
7.4.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	96
7.4.2	Wie man Example Mapping mit Domain Storytelling kombiniert .....	97
7.5	Storystorming .....	97
7.5.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	97
7.5.2	Wie man Storystorming mit Domain Storytelling kombiniert .....	100
7.6	Use Cases .....	100
7.6.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	100
7.6.2	Wie man Use Cases mit Domain Storytelling kombiniert .....	101

7.7	UML .....	101
7.7.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	101
7.7.2	Wie man UML mit Domain Storytelling kombiniert ..	101
7.8	BPMN .....	102
7.8.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	102
7.8.2	Wie man BPMN mit Domain Storytelling kombiniert .....	102
7.9	Zusammenfassung .....	103
<b>Teil II</b>	<b>Domain Storytelling für verschiedene Einsatzzwecke nutzen und anpassen</b>	<b>105</b>
<b>8</b>	<b>Fallstudie – Alphorn Auto Leasing GmbH</b>	<b>107</b>
8.1	Alphorn kennenlernen – die Domäne als Ganzes .....	108
8.2	Risikobewertung vertiefen – eine wichtige Subdomäne verstehen .....	109
8.3	Risikobewertung aufräumen – technischen Jargon vermeiden ..	111
8.4	Optimieren der Risikobewertung – der SOLL-Prozess .....	112
8.5	Neue Software einführen – Geschäftsprozesse mit IT unterstützen .....	112
8.6	Zusammenfassung .....	113
<b>9</b>	<b>Fachsprache lernen</b>	<b>115</b>
9.1	Sprechen und Zuhören, um einander zu verstehen .....	117
9.1.1	Glossare schreiben .....	118
9.1.2	Hospitieren .....	119
9.1.3	Können wir nicht einfach die Dokumentation lesen? ..	120
9.2	Organisationen sprechen viele Fachsprachen .....	120
9.3	Natürliche Sprachen verwenden .....	122
9.4	Lost in Translation .....	124
9.5	Was als Nächstes lesen? .....	125
<b>10</b>	<b>Grenzen finden</b>	<b>127</b>
10.1	Die Freude an mehreren Modellen .....	129
10.2	Eine Heuristik zum Finden von Subdomänen .....	130
10.2.1	Anwenden der Heuristik .....	130
10.2.2	Indikatoren für Subdomänengrenzen .....	135
10.3	Von Subdomänen zu Bounded Contexts .....	136
10.4	Von Kontextgrenzen zu Teamgrenzen .....	138
10.5	Was als Nächstes lesen? .....	140

<b>11 Mit Anforderungen arbeiten</b>	<b>141</b>
11.1 Softwareentwicklung als eine Folge von Gesprächen .....	143
11.2 Von Domain Stories zu Anforderungen .....	144
11.2.1 Ein Rezept zum Zerlegen einer Domain Story .....	145
11.2.2 Anforderungen als User Stories aufschreiben .....	146
11.2.3 Ein Backlog mit User Story Mapping strukturieren ..	147
11.3 Das Rezept anpassen .....	153
11.4 Einschränkungen .....	153
11.5 Was als Nächstes lesen? .....	154
<b>12 Modellieren in Code</b>	<b>155</b>
12.1 Von Domain Stories zum Domänenmodell .....	156
12.1.1 Szenarien verfeinern – von der Domain Story zum Akzeptanztest .....	161
12.2 Implementieren des Domänenmodells .....	163
12.2.1 Eine objektorientierte Implementierung nach DDD ..	163
12.2.2 Eine funktionale Implementierung nach DDD .....	169
12.2.3 Wenn ein einfacherer Stil ausreicht .....	171
12.3 Was als Nächstes lesen? .....	171
<b>13 Organisatorische Veränderungen unterstützen</b>	<b>173</b>
13.1 Arbeitsabläufe von Menschen ändern .....	175
13.1.1 Den Wandel modellieren .....	175
13.2 Arbeit digitalisieren .....	179
13.2.1 Entwerfen tragfähiger softwaregestützter Prozesse ..	179
13.3 Was als Nächstes lesen? .....	182
<b>14 »Make or Buy«-Entscheidungen und Auswahl von Standardsoftware</b>	<b>183</b>
14.1 Die Prozesse von Standardsoftware verstehen .....	185
14.2 Was als Nächstes lesen? .....	189
<b>15 Schatten-IT finden</b>	<b>191</b>
15.1 Nicht nur Softwareentwickler entwickeln Software .....	192
15.2 Versteckte Softwaresysteme sichtbar machen .....	193
15.3 Was als Nächstes lesen? .....	196
<b>16 Ausblick und Fazit</b>	<b>197</b>
16.1 Die Zukunft von Domain Storytelling .....	197
16.2 Die Essenz von Domain Storytelling .....	198

---

<b>Anhang</b>	<b>199</b>
<b>A Die Geschichte von Domain Storytelling</b>	<b>201</b>
<b>B Glossar</b>	<b>207</b>
<b>C Literatur</b>	<b>209</b>
<b>Index</b>	<b>215</b>