
Inhaltsverzeichnis

Teil I Einführung

- 1 Gezähmte Agilität 3
 - 1.1 Die New School of IT 3
 - 1.1.1 Mobilität 4
 - 1.1.2 Agilität 5
 - 1.1.3 Elastizität 6
 - 1.1.4 Herausforderungen 7
 - 1.2 Agil oder plangetrieben? 8
 - 1.3 Ein pragmatischer Mittelweg 12
 - 1.4 Gezähmte Agilität in der Praxis 14
 - Literatur 15

Teil II Der Interaction Room

- 2 Gedanken einen Raum geben 19
 - 2.1 Kernprinzipien des Interaction Rooms 21
 - 2.2 Einbeziehung von Domänenexperten 22
 - 2.3 Kontinuierliche Schärfung des Projekt-Scopes 24
 - 2.4 Relevanz vor Vollständigkeit 26
 - 2.5 Verständlichkeit vor syntaktischer und semantischer Präzision 28
 - 2.6 Definition von Wert- und Aufwandstreibern 29
 - 2.7 Management später Anforderungen 30
 - 2.8 Management früher Anforderungen 32
 - 2.9 Frühe Erkennung von Ungewissheit 33
 - 2.10 Transparente Kostenschwankungen 35
 - 2.11 Analyse des Havarierisikos 36
 - 2.12 Vertrauensbildung zwischen den Stakeholdern 37
 - 2.13 Veranschaulichung des Projektfortschritts 38
 - Literatur 39

3	Interaction-Room-Grundlagen	41
3.1	Methodenüberblick	42
3.2	Canvases	44
3.3	Annotationen	45
3.4	Varianten	50
3.5	Stakeholder	54
3.5.1	IR-Methoden-Coach	55
3.5.2	IR-Domänen-Coach	56
3.5.3	Process Owner	57
3.5.4	Weitere Rollen	57
3.6	Workshop-Vorbereitung	58
3.7	Ergebnisdokumentation und Anschlussstätigkeiten	59
4	Der Interaction Room für Digitalstrategie-Entwicklung (IR:digital)	63
4.1	Relevante Stakeholder	69
4.1.1	Digital Business Expert	70
4.1.2	Digital Technology Expert	72
4.1.3	Interaction Engineer	73
4.2	Partner Canvas	74
4.2.1	Methodik und Notation	74
4.2.2	Annotationen und Analyse	77
4.3	Physical Object Canvas	78
4.3.1	Methodik und Notation	79
4.3.2	Annotationen und Analyse	85
4.4	Touchpoint Canvas	87
4.4.1	Methodik und Notation	88
4.4.2	Annotationen und Analyse	90
4.5	Canvas-übergreifende Analysen	91
4.6	Workshop-Ablauf und Anschlussstätigkeiten	93
	Literatur	95
5	Der Interaction Room für Softwareprojekt-Scoping (IR:scope)	97
5.1	Relevante Stakeholder	98
5.1.1	Anwendungsentwickler	98
5.1.2	Betriebsexperte	99
5.1.3	Anwender	99
5.2	Feature Canvas	99
5.2.1	Methodik und Notation	100
5.2.2	Annotation und Analyse	100
5.3	Process Canvas	102
5.3.1	Methodik und Notation	103
5.3.2	Annotationen und Analyse	106

5.4	Object Canvas	111
5.4.1	Methodik und Notation	111
5.4.2	Annotationen und Analyse	115
5.5	Integration Canvas	119
5.5.1	Methodik und Notation	119
5.5.2	Annotationen und Analyse	122
5.6	Canvas-übergreifende Analysen	124
5.7	Workshop-Ablauf und Anschlussfähigkeiten	126
	Literatur	128
6	Der Interaction Room für Mobilanwendungs-Entwicklung (IR:mobile)	129
6.1	Relevante Stakeholder	131
6.1.1	Mobilitätsexperte	131
6.1.2	Business Developer	132
6.2	Persona Canvas	132
6.2.1	Methodik und Visualisierung	133
6.2.2	Annotationen und Analyse	134
6.3	Portfolio Canvas	135
6.3.1	Methodik und Visualisierung	135
6.3.2	Annotationen und Analyse	136
6.4	Touchpoint Canvas	138
6.4.1	Methodik und Visualisierung	139
6.4.2	Annotationen und Analyse	141
6.5	Interaction Canvas	144
6.5.1	Methodik und Visualisierung	145
6.5.2	Annotationen und Analyse	148
6.6	Canvas-übergreifende Analysen	150
6.7	Workshop-Ablauf und Anschlussfähigkeiten	152
	Literatur	153
7	Der Interaction Room für Technologie-Evaluation (IR:tech)	155
7.1	Relevante Stakeholder	156
7.1.1	Technologieexperte	156
7.1.2	Enterprise Architect	157
7.2	Feature Canvas	157
7.3	Process, Object und Integration Canvas	160
7.4	Canvas-übergreifende Analysen	160
7.5	Workshop-Ablauf und Anschlussfähigkeiten	161
8	Der Interaction Room für agiles Projekt-Monitoring (IR:agile)	163
8.1	Vom Feature Canvas zum Product Backlog	164
8.2	Sprint Planning Workshops	165
8.3	Anforderungstauschbörse	166

8.4	Havariespinne.....	168
8.5	Fortschrittskontrolle.....	172
8.6	Cost Forward Progressing.....	174
	Literatur.....	179
9	Einsatz von Interaction Rooms unter erschwerten Bedingungen.....	181
9.1	Temporäre Interaction Rooms.....	181
9.2	Verteilte Interaction Rooms.....	183
9.3	Augmentierte Interaction Rooms.....	185
	Literatur.....	186
10	Zusammenfassung.....	187
	Literatur.....	190
 Teil III Das Vertragsmodell adVANTAGE		
11	Softwareprojekte aus kommerzieller Sicht.....	193
	Literatur.....	196
12	Traditionelle Vertragsmodelle in einer agilen Welt.....	197
12.1	Festpreis.....	201
12.2	Time and Materials.....	203
12.3	Nutzungsabhängige Abrechnung (Pay-per-Use).....	205
12.4	Zusammenfassung.....	208
	Literatur.....	210
13	Agile Vertragsmodelle.....	211
13.1	Festpreis pro Iteration.....	211
13.2	Festpreis pro Punkt.....	213
13.3	Money for Nothing, Change for Free.....	214
13.4	Shared Pain/Shared Gain.....	215
13.5	Mehrstufige Vertragsmodelle.....	216
13.6	Zusammenfassung.....	218
	Literatur.....	219
14	Kernprinzipien von adVANTAGE.....	221
14.1	Bekanntnis zur Agilität.....	223
14.2	Gegenseitiges Vertrauen.....	224
14.3	Risikofreudigkeit des Lieferanten.....	226
14.4	Budgetsicherheit.....	227
14.5	Geteiltes Leid.....	227
14.6	Effizienz-Anreize.....	228
	Literatur.....	229

15 Die adVANTAGE-Methodik	231
15.1 Initiale Anforderungssammlung und Budget-Schätzung	231
15.2 Feature-Priorisierung und Sprint-Definition	234
15.3 Sprint-Implementation und Controlling	236
15.4 Sprint-Inspektion und Abrechnung	240
15.4.1 Vollständige Bearbeitung des Sprints	241
15.4.2 Partielle Bearbeitung des Sprints	243
15.5 Planung des nächsten Sprints	244
15.6 Projektende	246
15.7 Zusammenfassung	247
Literatur	248
16 adVANTAGE in der Praxis	249
16.1 Fallstudie: Die Crowd-Investing-Plattform BERGFÜRST	249
16.2 Feineinstellung der adVANTAGE-Parameter	253
Literatur	255
17 Zusammenfassung	257

Teil IV Ein Projektbeispiel

18 Fallstudie: Das Cura-Leistungssystem für die private Krankenversicherung	263
19 Initiales Projekt-Scoping mit dem IR:scope	265
19.1 Projektvision	265
19.2 Identifikation der Stakeholder und ihrer Ziele	266
19.3 Feature Canvas	267
19.3.1 Feature-Identifikation und Canvas-Befüllung	267
19.3.2 Annotationen und Analyse	267
19.4 Process Canvas	271
19.4.1 Identifikation und Priorisierung von Geschäftsprozessen	271
19.4.2 Canvas-Befüllung	272
19.4.3 Annotation und Analyse	275
19.5 Object Canvas	277
19.5.1 Canvas-Befüllung	277
19.5.2 Annotation und Analyse	278
19.6 Integration Canvas	280
19.6.1 Canvas-Befüllung	280
19.6.2 Annotation und Analyse	281
19.7 Canvas-übergreifende Analysen	282
19.8 Ergebnisdokumentation und Anschlussstätigkeiten	283

20 Projekt-Monitoring mit dem IR:agile	285
20.1 Vom Feature Canvas zum Product Backlog	285
20.2 Havariespinne	287
20.3 Der erste Sprint	290
20.3.1 Planung	290
20.3.2 Ergebnisse	290
20.4 Abrechnung mit adVANTAGE	292
20.5 Cost Forward Progressing	293
20.6 Anwendung der Anforderungstauschbörse	293

21 Erkenntnisse aus der Praxis	295
---	-----

Teil V Fazit

22 Das Gesamtbild	303
Literatur	304
23 Ein neues Qualifikationsprofil	305
23.1 Allgemeine softwaretechnische und methodische Kompetenzen	305
23.2 Kompetenzen in der New School of IT: Mobilität	306
23.3 Kompetenzen in der New School of IT: Agilität	309
23.4 Kompetenzen in der New School of IT: Elastizität	310
23.5 Business Development und Domänenkenntnisse	311
23.6 Wissen über Geschäftsprozesse, Geschäftsmodelle und Partnerschaften	312
23.7 Erkenntnisse und Erfahrungen	314
Literatur	315
24 Ausblick: Zwölf Thesen	317

Teil VI Anhang

25 Tagesordnungsmuster für Interaction-Room-Workshops	321
25.1 Tagesordnung IR:digital	321
25.2 Tagesordnung IR:scope	322
25.3 Tagesordnung IR:mobile	323
25.4 Tagesordnung IR:tech	323
26 Interaction-Room-Annotationen	325
26.1 Werttreiber	326
26.1.1 Business Value	326
26.1.2 User Value	327
26.1.3 Innovation	327

26.2 Aufwandstreiber. 328

26.2.1 Hohe Last. 328

26.2.2 Zeitbeschränkung. 329

26.2.3 Korrektheit. 329

26.2.4 Zuverlässigkeit. 330

26.2.5 Sicherheit. 330

26.2.6 Verständlichkeit. 331

26.2.7 Attraktivität. 331

26.2.8 Flexibilität. 332

26.2.9 Mobilität. 332

26.2.10 Automatisierung. 333

26.2.11 Manuelle Bearbeitung. 333

26.2.12 Rahmenbedingung. 334

26.2.13 Komplexität. 335

26.2.14 Unveränderlichkeit. 336

26.2.15 Ablösung. 336

26.2.16 Verbesserungsbedarf. 337

26.2.17 Externe Ressource. 337

26.3 Ungewissheit. 338

26.4 Annotationsdokumentation. 338

Literatur. 341

27 adVANTAGE-Vertragsmuster. 343

Stichwortverzeichnis. 359

Erfolgreiche agile Projekte

Pragmatische Kooperation und faires Contracting

Book, M.; Gruhn, V.; Striemer, R.

2017, XVII, 364 S. 149 Abb., 97 Abb. in Farbe.,

Hardcover

ISBN: 978-3-662-53329-1