

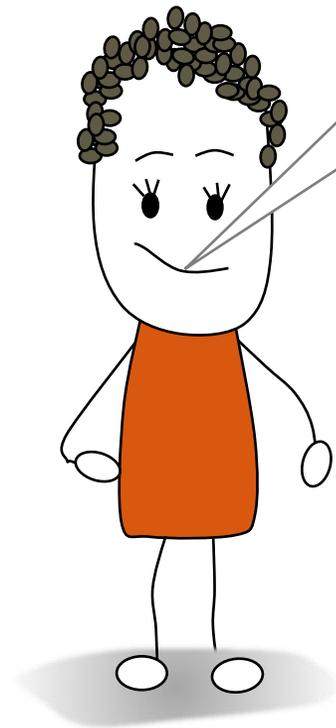
PRODUCT OWNERSHIP MEISTERN

PRODUKTE ERFOLGREICH ENTWICKELN



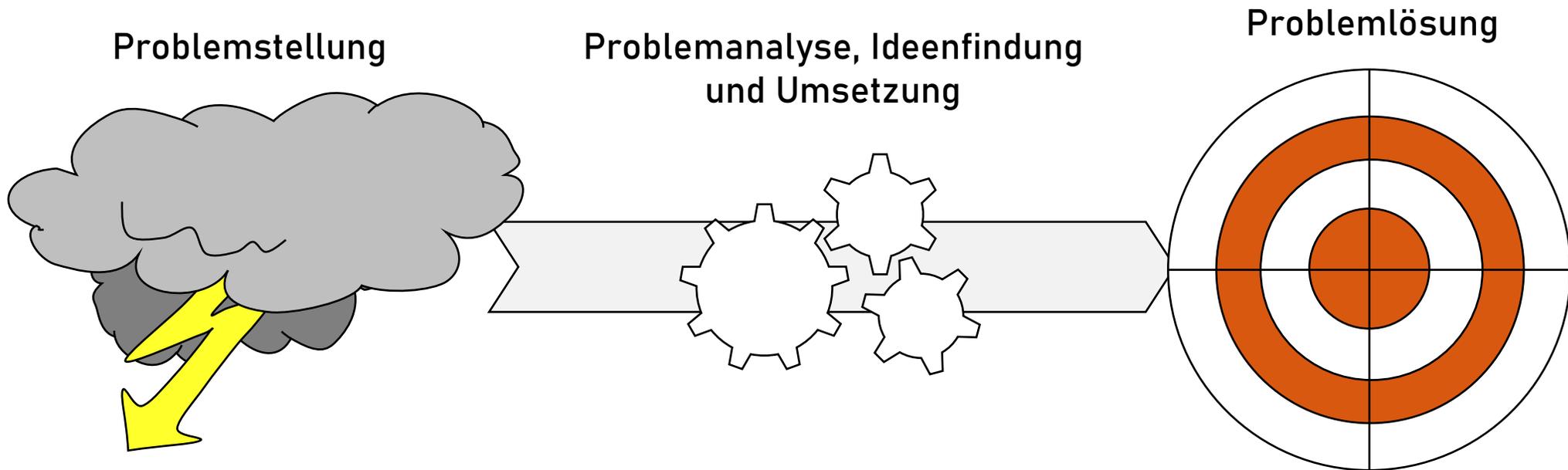
Ina Einemann
Open Knowledge
 @IEinemann

 **OPEN**
KNOW
LEDGE



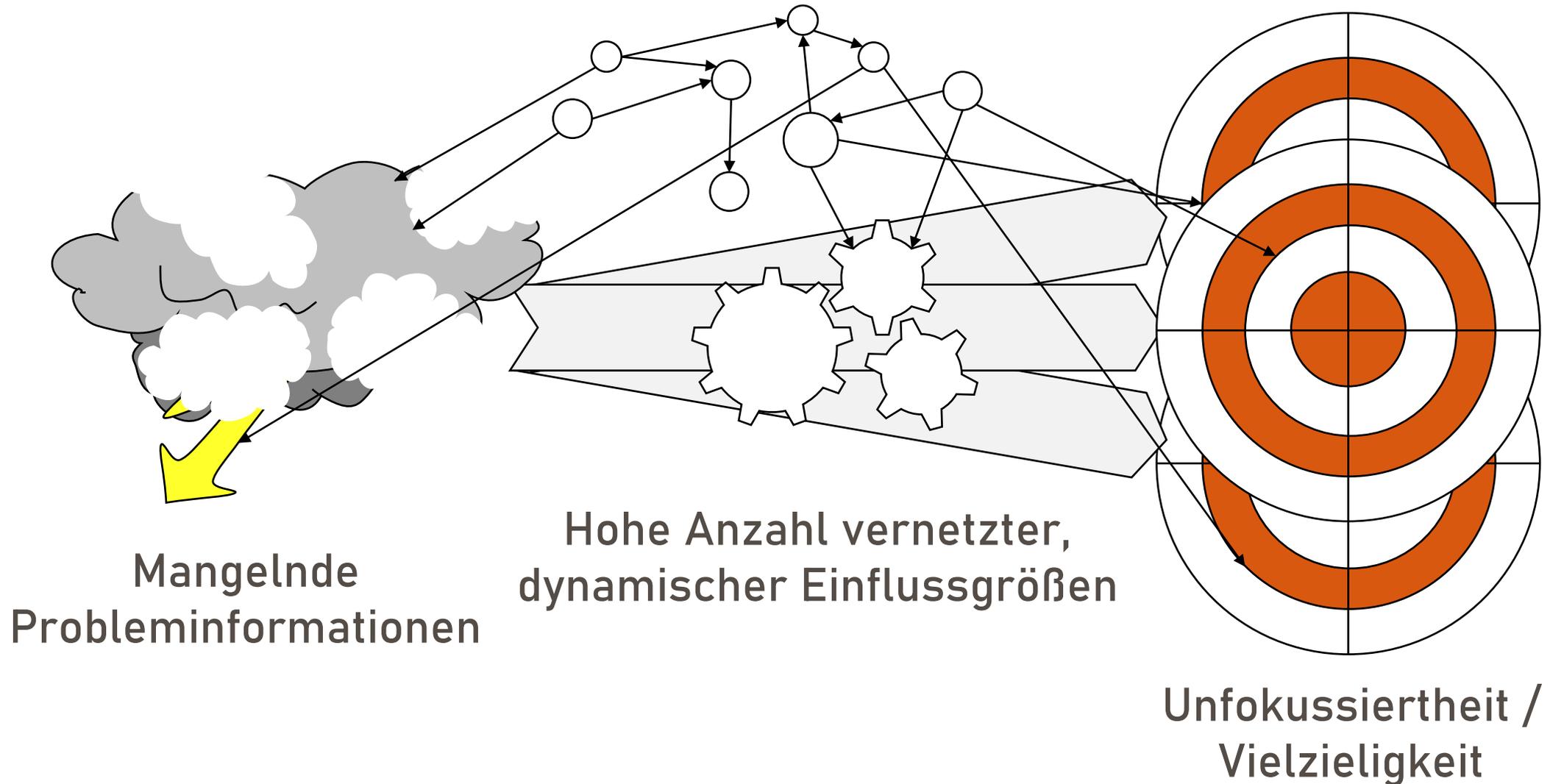
Die
Herausforderung...

PRODUKTENTWICKLUNG IST...



... so nicht!

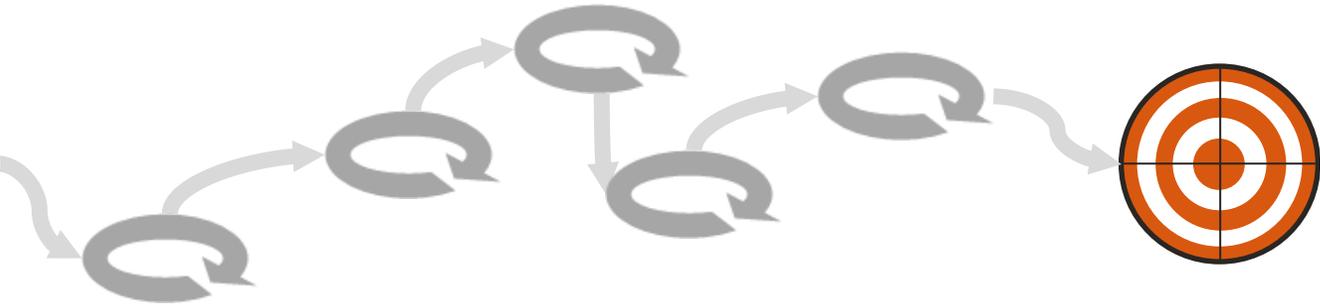
PRODUKTENTWICKLUNG IST KOMPLEX!



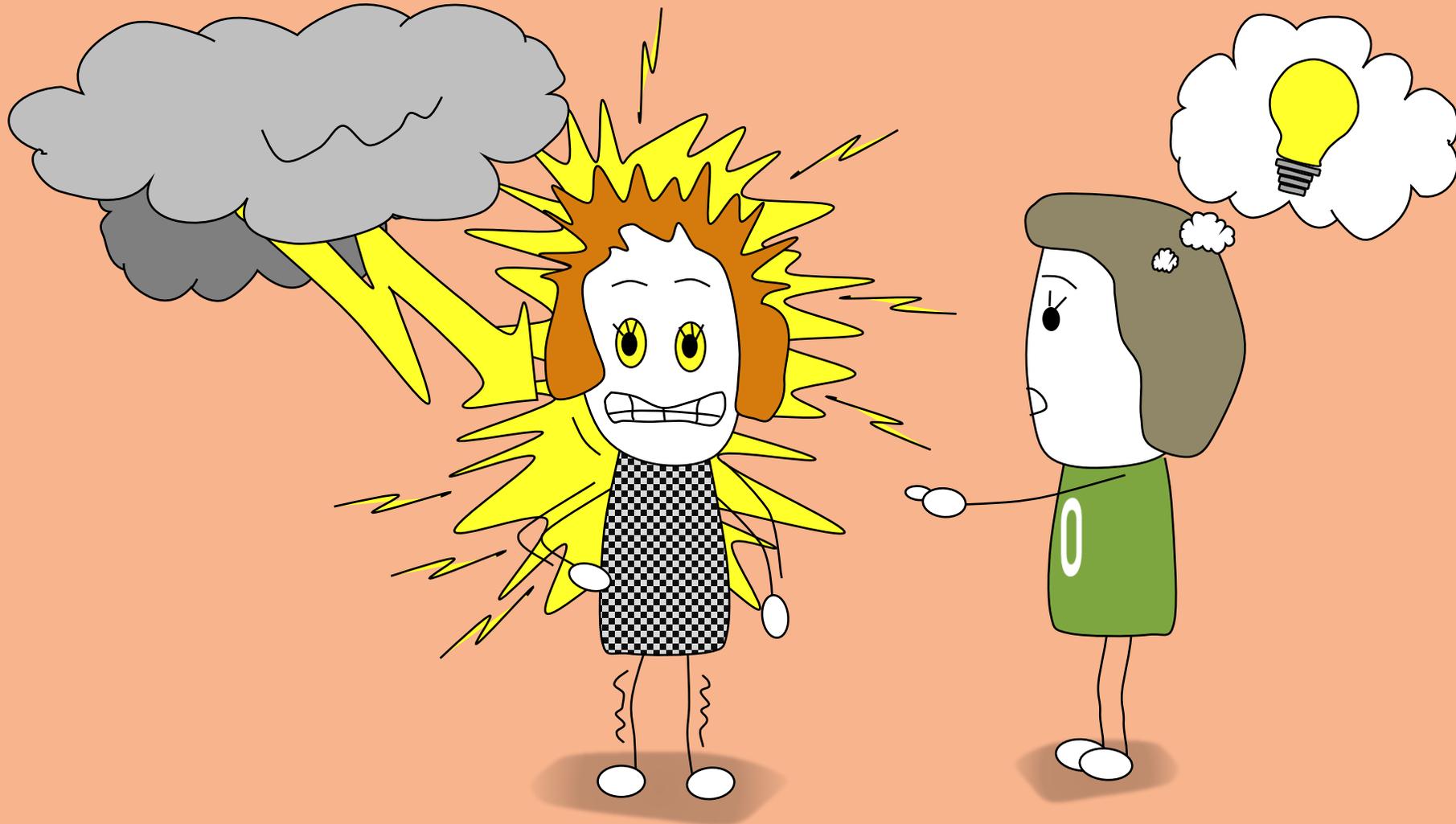
Es fängt mit dem Problem an...



...und nicht mit der Lösung

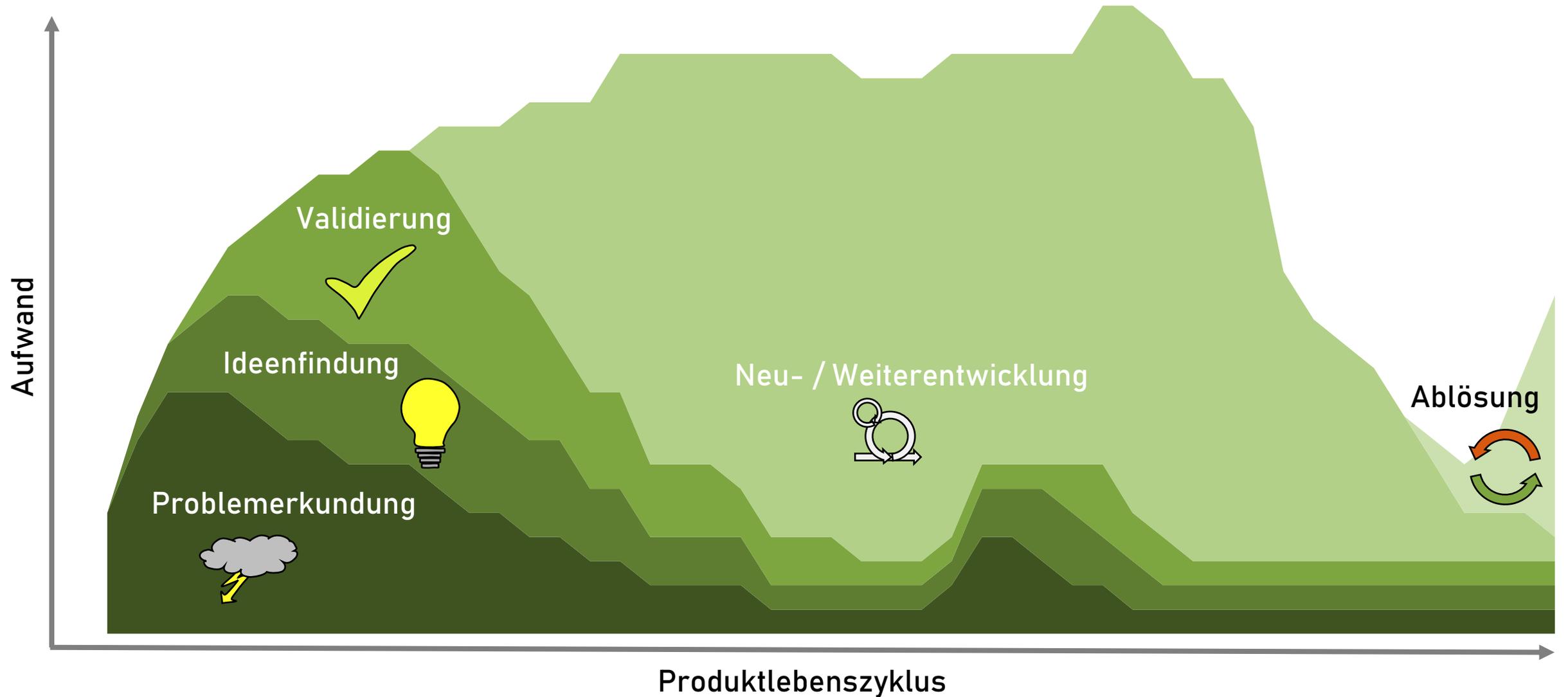


OHNE PROBLEM KEIN PRODUKT!

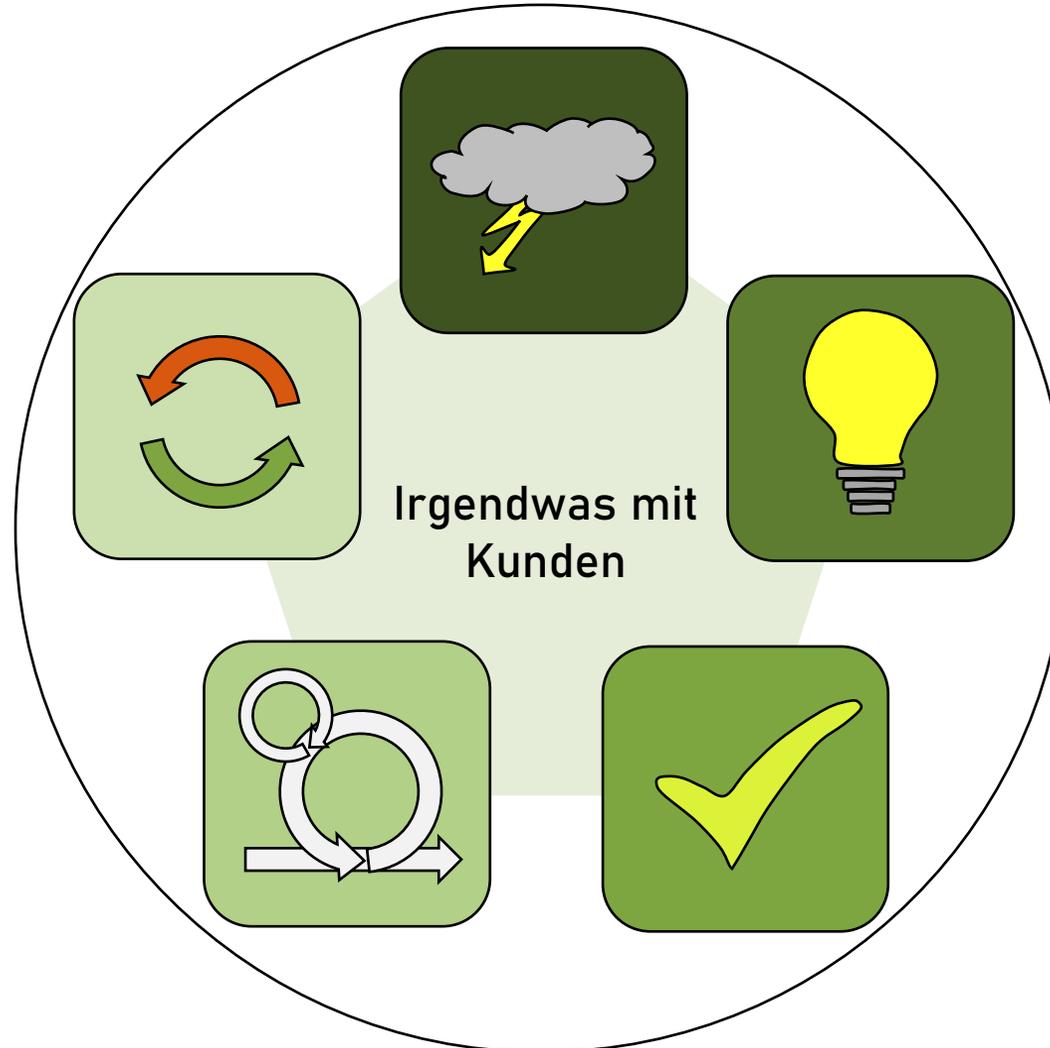


Product Ownership meistern

FOKUSTHEMEN DER PRODUKTENTWICKLUNG



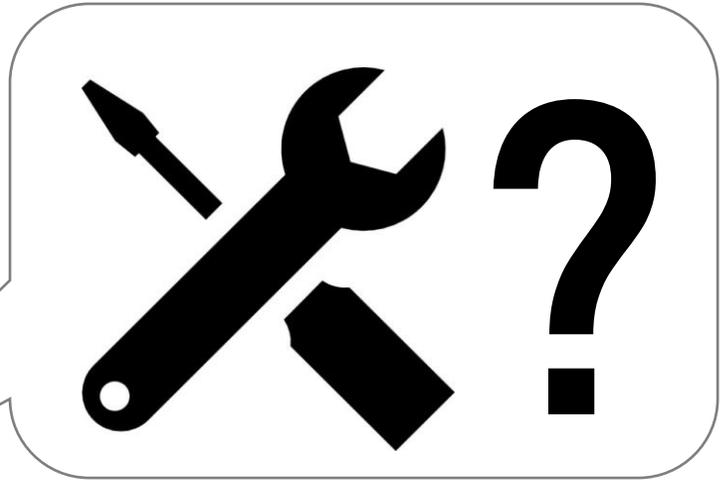
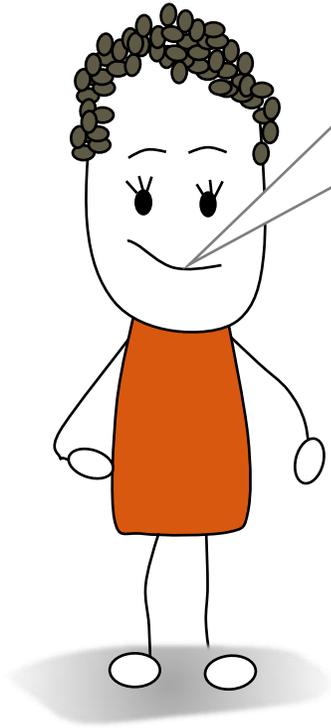
VOM GROSSEN GANZEN ZUM KLEINEN HANDHABBAREN





VOM GROSSEN GANZEN ZUM KLEINEN HANDHABBAREN

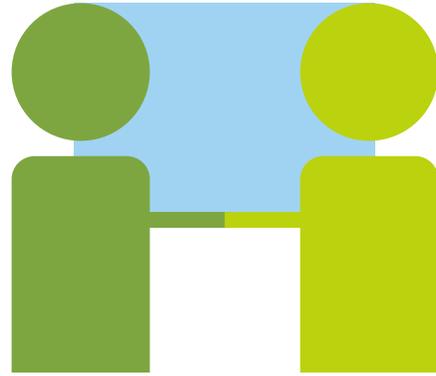




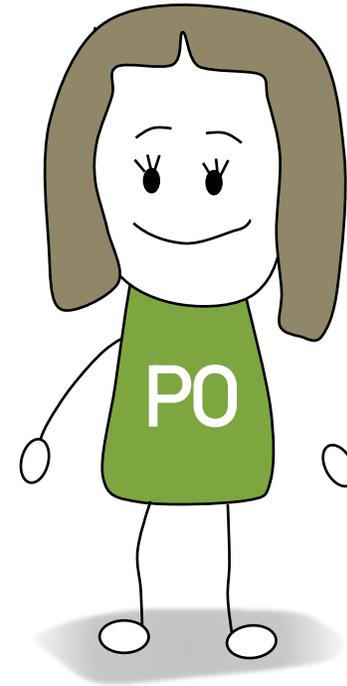
Wir erschließen bessere Wege,
Software zu entwickeln,
indem wir es selbst tun und
anderen dabei helfen.

Manifest für Agile Softwareentwicklung

LEARN



AGILE





PROBLEMERKUNDUNG

Verstehe das Problem besser, tauche tiefer ein und bilde ein gemeinsames Verständnis bei allen Stakeholdern.

Problemerkundung



PROBLEMERKUNDUNG

Stakeholder-
orientierung



Problemschmerz
Skala



Stakeholder
Canvas



PO Gemba Walk

Problemerkundung

STAKEHOLDERORIENTIERUNG – IAI



Unsere höchste Priorität ist es,
die Stakeholder
durch frühe und kontinuierliche Auslieferung
wertvoller Produkte
zufrieden zu stellen.

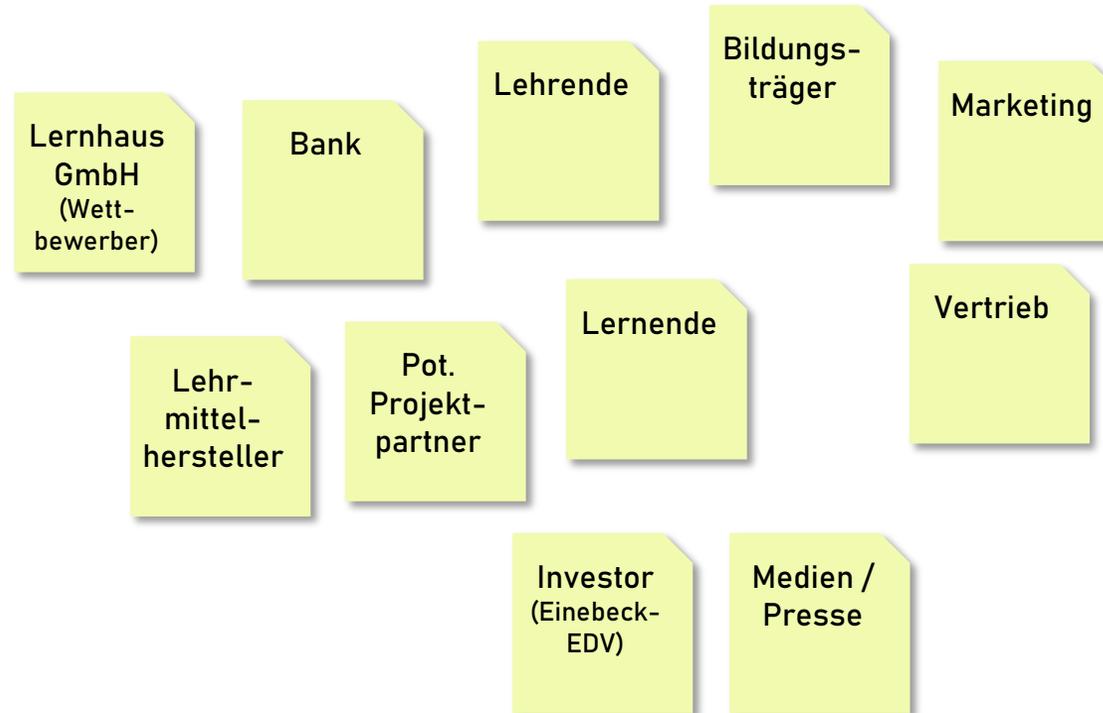
Manifest für Agile Softwareentwicklung

Identifizieren

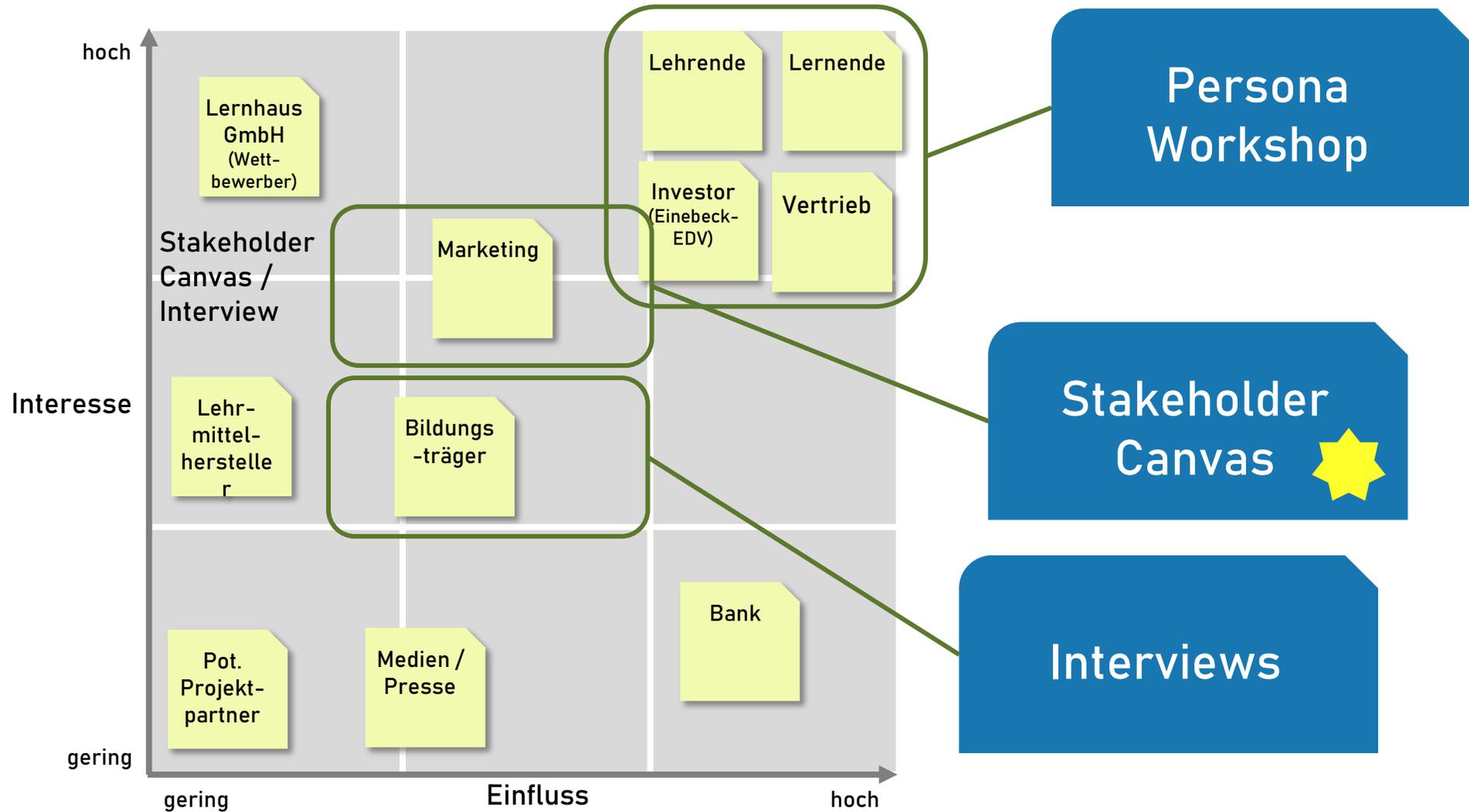
Analysieren

Integrieren

IDENTIFIZIEREN



IDENTIFIZIEREN



ANALYSIEREN

Stakeholder Canvas

Stakeholder: Marketing

Welches berechnigte Interesse hat der Stakeholder am Produkt?

Einheitliches
Corporate
Design

Synergie-
effekte

Was würde er tun, um seine Interessen durchzusetzen?

Ansprechpartner
zur Verfügung
stellen

Im schlimmsten
Fall Eskalation
zur GF

Warum hat er diese Interessen, welche Bedürfnisse stecken dahinter? Gibt es No-Go's oder Go's?

Professioneller
Auftritt

Was können wir tun, um den Interessen & Bedürfnissen gerecht zu werden?

Abstimmung
CI/CD Vorgehen

Einbindung in
Entwicklung inkl.
Reviews

ANALYSIEREN



PROBLEMSCHMERZ SKALA



Ina Einemann, Frank Düsterbeck

Problemschmerz / Dringlichkeit der Lösung

PROBLEMSCHMERZ SKALA



INTEGRIEREN

Wie schaffst ich es negativ
eingestellte Personen zu
neutralen oder Befürwortern zu
machen?

Wie schaffst ich es neutral
eingestellte Personen zu
Befürwortern zu machen und
nicht zu negativ eingestellten?

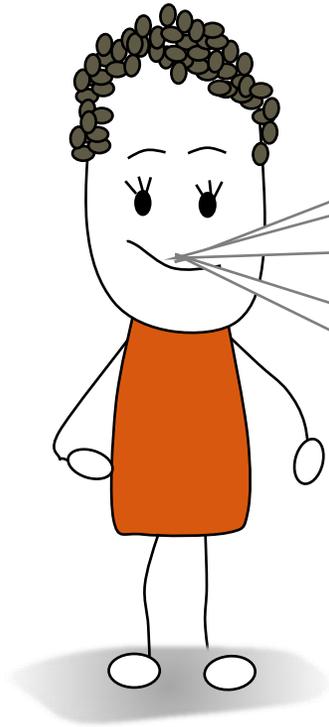
Wie schaffst ich es die
Befürworter bei der Stange zu
halten?

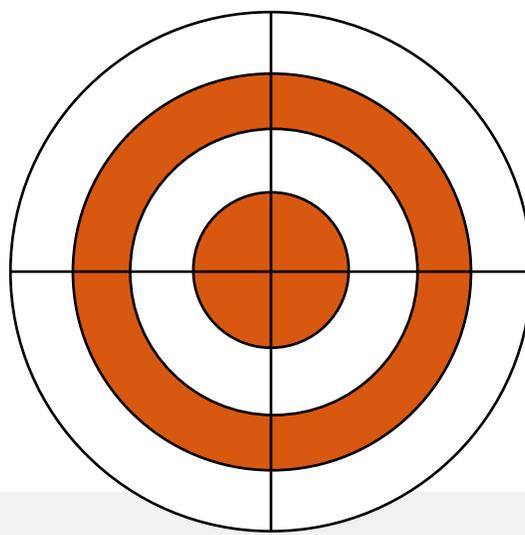
Review

Jour Fixe

Persönliche
Ansprache

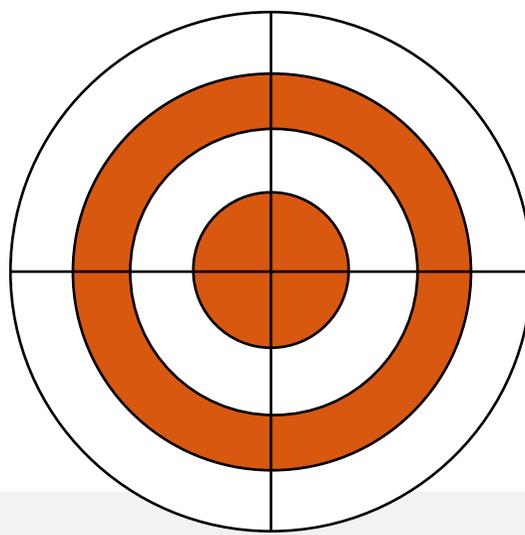
...





Unsere höchste Priorität ist es,
den Kunden
durch frühe und kontinuierliche Auslieferung
wertvoller Software
zufrieden zu stellen.

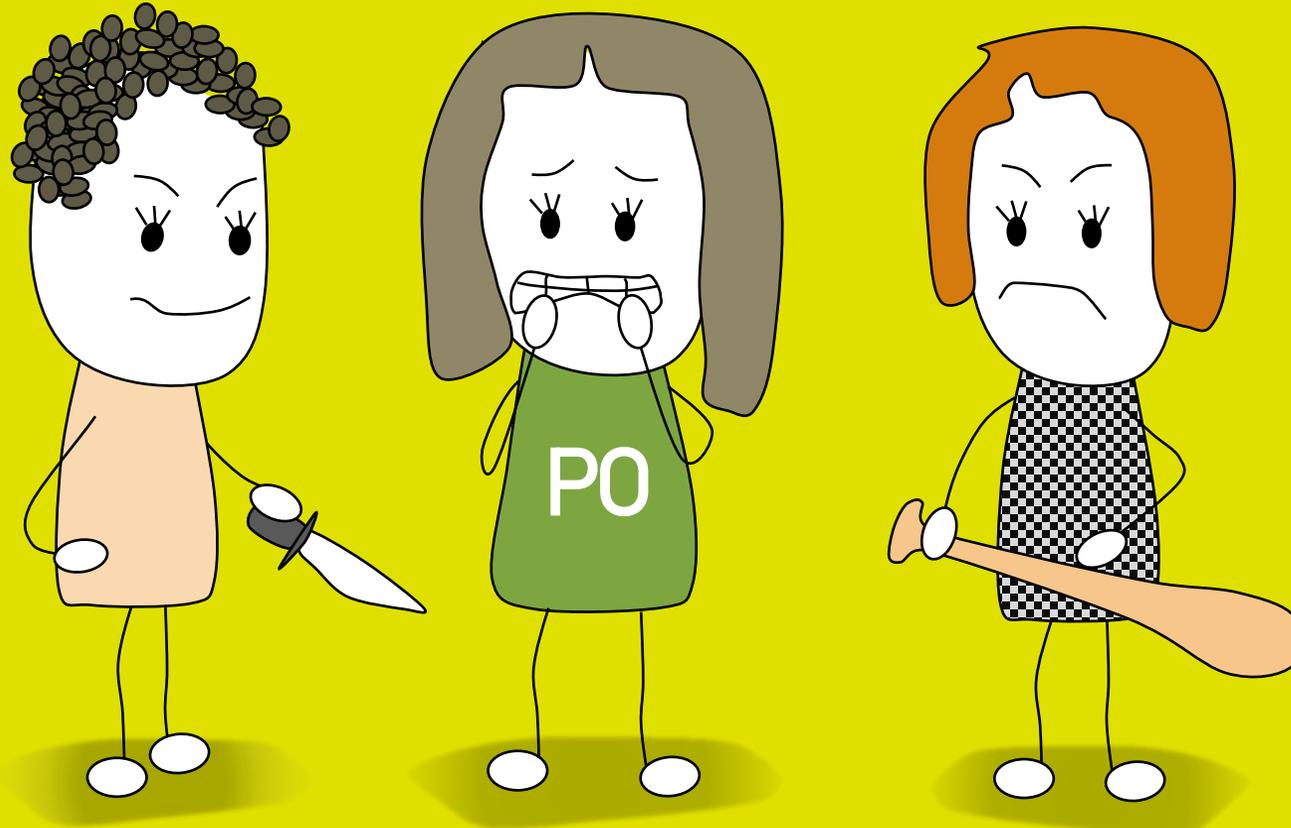
Manifest für Agile Softwareentwicklung



Unsere höchste Priorität ist es,
die Stakeholder
durch frühe und kontinuierliche Auslieferung
wertvoller Produkte
zufrieden zu stellen.

Manifest für Agile Softwareentwicklung

STAKEHOLDER SIND KEINE FEINDE!



Product Ownership meistern



IDEENFINDUNG

Finde richtig gute Ideen, die eine hohe Wahrscheinlichkeit haben die bisher erkannten Probleme zu lösen.

Ideenfindung





IDEENFINDUNG

Design Thinking

Perspektivwechsel

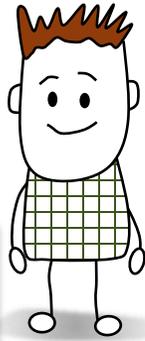
Ideenfindung

25/10 Crowd Sourcing

Brainstorming

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sehr leicht	Unbehaglich	Tolerierbar	Bedrückend	Sehr hervorhebend	Intensiv	Sehr intensiv	Absolut Schrecklich	Quälend unvergänglich	Unvorstellbar
fehlender Fokus beim Lernen	Bildung einer homogenen Lerngruppe	fehlende Messbarkeit des eigenen Lernens	Was ist ein guter Lernpfad	Kombination aus individuellem Lernen und Lernplan	Methoden nicht nur theoretisch lernen	Initialisierung eines Austausches	fehlender Austausch beim Lernen	Einschätzen des Vorwissens	Chemie zwischen Trainer und Student muss stimmen

25/10 CROWD SOURCING



Einstur
test

25

5 5 5 5 5

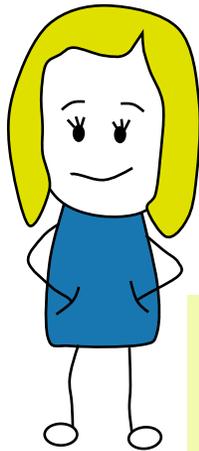
Lernende



Virtuelle Le
gruppen

13

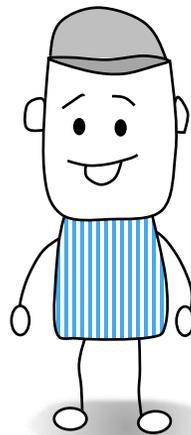
3 2 4 3 1



22

licher
tor

5 4 5 3 5



P 16 rmine

4 4 3 3 2

IDEA-PITCH CANVAS

Idee - Pitch Canvas

Idee: LearnAgile

Ist-Situation / Warum

Viele Projekte scheitern

Weiterbildung wichtig

Agil wird falsch umgesetzt

Zeitplan

???

Produktvision

Siehe Vision

Soll-Situation / Wozu

Gut laufende Entwicklung

Verständnis was agil ist

Sicherer Umgang mit Agil

Potenzial

Großes agiles Netzwerk

Kundenbeziehung zu gr. Firmen

Zielgruppenorientierung

Strategie-Fit

Etablierung einer neuen Marke

Neuer Vertriebskanal

Wettbewerb

Zertifizierung von bekannten Anbietern

Austauschplattformen von Speakern

Business Model

Prozentsatz pro Std/Kurs

Go-to-Market

Konferenzen

Podcasts

Team

Entwickler von Einebeck-EDV

Partner

Trainer mit viel Erfahrung



VALIDIERUNG

Prüfe die Idee(n) auf
Wünschbarkeit, Machbarkeit und
Finanzierbarkeit und wähle kritisch
aus, welche weiterentwickelt
werden sollen.

Va

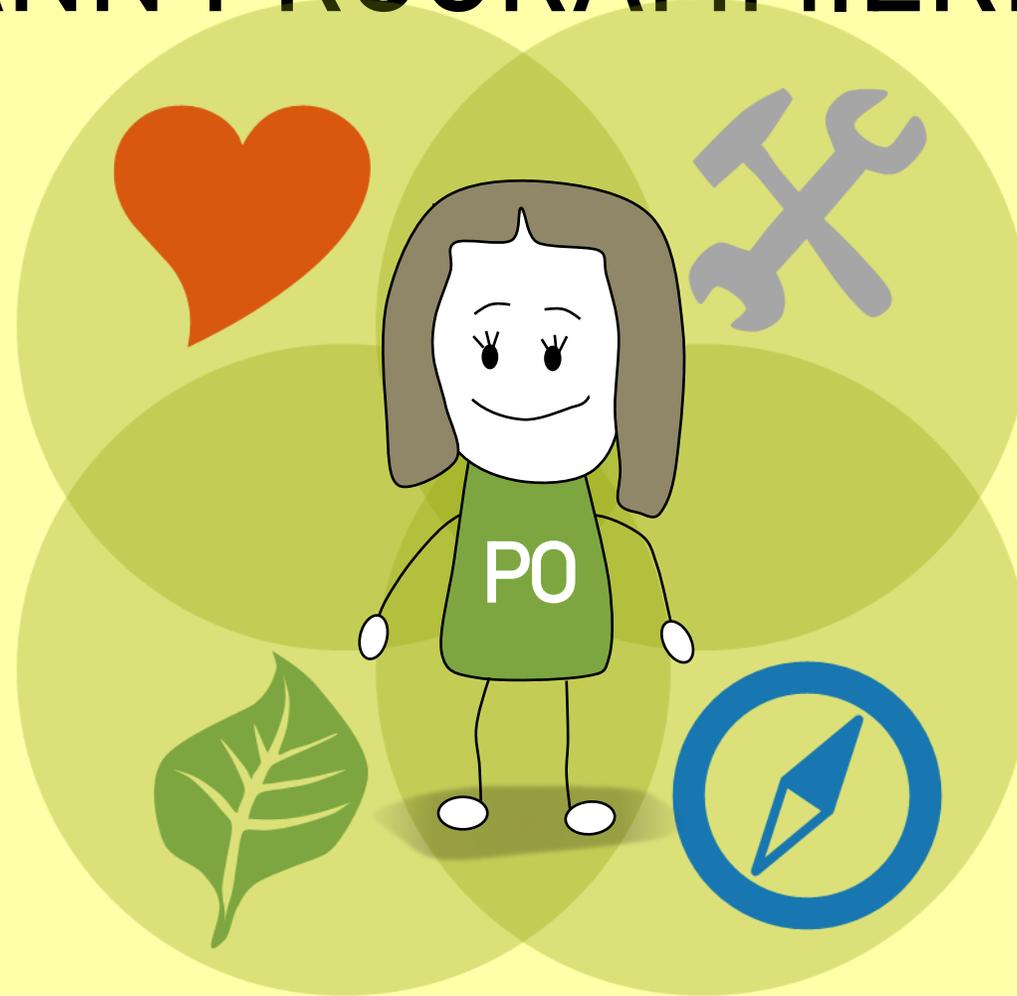
Idee - Pitch Canvas

Idee: LearnAgile

Ist-Situation / Warum	Zeitplan	Produktvision
Viele Projekte scheitern Weiterbildung wichtig Agil wird falsch umgesetzt	???	Siehe Vision
Soll-Situation / Wozu	Potenzial	Zielgruppenorientierung
Gut laufende Entwicklung Verständnis was agil ist Sicherer Umgang mit Agil	Großes agiles Netzwerk Kundenbeziehung zu gr. Firmen	
Strategie-Fit	Wettbewerb	Austauschplattformen von Speakern
Etablierung einer neuen Marke Neuer Vertriebskanal	Zertifizierung von bekannten Anbietern	
Business Model	Go-to-Market	Team
Prozentsatz pro Std/Kurs	Konferenzen Podcasts	Entwickler von Einebeck-EDV
		Partner
		Trainer mit viel Erfahrung

Idee-Pitch-Canvas © 2022 by Ina Erlenmann, Frank Distelbeck, is licensed under CC BY 4.0.

**ERST VALIDIEREN
DANN PROGRAMMIEREN!**



Product Ownership meistern



VALIDIERUNG

Swiss Army Knife 

Value Proposition Canvas

Spike & Spike Canvas 

 Product Goal

Business Stories 

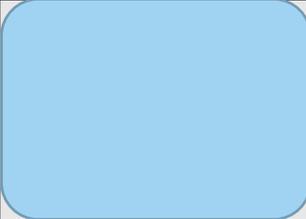
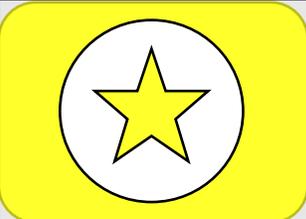
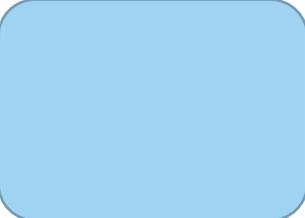
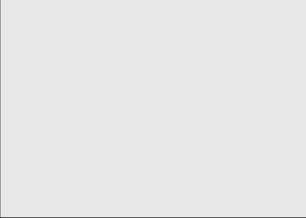
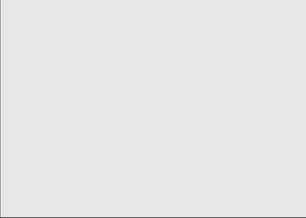
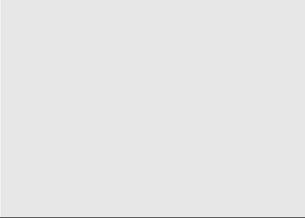
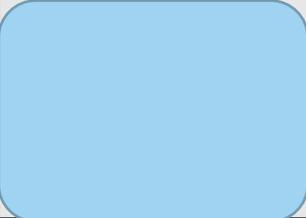
Story Mapping



SWISS ARMY KNIFE

Immer			Einstufungs- test	Virtuelle Lerngruppe
Meistens	Schulung erstellen		Diskussions- forum	
Manchmal		Fixen Austauschtermin erstellen	Vorstellungs- videos anschauen	
Sehr selten	Präsenz- termine	Persönlicher Tutor		
	Wenige Nutzer	Einige Nutzer	Viele Nutzer	Alle Nutzer

SWISS ARMY KNIFE

Immer				
Meistens				
Manchmal				
Sehr selten				
	Wenige Nutzer	Einige Nutzer	Viele Nutzer	Alle Nutzer

SWISS ARMY KNIFE

Immer	!		Einstufungs- test	Virtuelle Lerngruppe
Meistens	Schulung erstellen		Diskussions- forum	
Manchmal		Fixen Austauschtermin erstellen	Vorstellungs- videos anschauen	
Sehr selten	Präsenz- termine	Persönlicher Tutor		
	Wenige Nutzer	Einige Nutzer	Viele Nutzer	Alle Nutzer

Business Story



Business Story

MVP Einstufung



Aktuelle Situation & Hintergrundinformationen

Ein Student soll bestmögliche Lernerfahrungen machen. Dazu muss sein aktuelles Wissen & Können bewertet werden. Nur so können optimale Lernpfade angeboten werden.



Wirkung

Positive Wirkung auf das eigene Unternehmen

Durch optimierte Angebote erzielen wir bessere Lernergebnisse und können unserer Vision gerecht werden. Wir gewinnen mehr Kunden und generieren einen höheren Umsatz.



Personas & Interessengruppen	Positive Wirkung (= Nutzen)	Negative Wirkung (= Schaden)
Alle Studierenden	Dem Studierenden werden optimal passende Module, Praxisworkshops und Trainer vorgeschlagen	Der Studierende muss Zeit für seinen Einstufungstest investieren
Alle Trainer	Seine Angebote erreichen die richtigen Studenten und er erhält eine möglichst homogene Lerngruppe	Ggf. eingegrenzte Sichtbarkeit bzw. Reichweite bei anderen Studierenden.
Investor		Höhere Entwicklungskosten, weil das zusätzliche Einstufungsmodul entwickelt werden muss

Beteiligte

Agile Community & ausgewählte Trainer & UX-Experte für Gamification



Notwendige Ergebnisse

Notwendige Ergebnisse zur Erzielung der Wirkung	Überprüfung der Annahmen durch welches Experiment
Grober Fragenkatalog / Einstufungskriterien sind klar	Interview in der agilen Community
Match zwischen Testergebnis und Angebot steht	Abfrage Trainer: Passen diese Studenten zu eurem Angebot?
Einstufungstest ist umgesetzt und Angebot werden offeriert	Verprobung auf einer agilen Konferenz: Würdet ihr eines dieser Angebote buchen - mittels Wireframe & Excel
Gamificationansatz ist geklärt (wiederkehrender Test mit Fortschritt)	Verprobung mit ausgewählten Studierenden, ob Gamification notwendig

Evaluationskriterien

- Alle Angebote matchen zu den Kriterien
- 2/3 der Studierenden finden den Test hilfreich
- Alle Trainer finden den Test hilfreich



Abbruchkriterien



- Einstufungskriterien sind nicht findbar
- Test wird nicht angenommen
- Match nicht herstellbar



SPIKE & SPIKE CANVAS

Spike Canvas

Spike-Name: Toolauswahl Virtuelle Lerngruppe

Ist-Zustand

Es gibt viele virtuelle Kollaborationstools. Für das Lernen in Gruppen brauchen wir eine gute Kombination damit dieses bestmöglich unterstützt wird.

Soll-Zustand / Ziel

Lerngruppen können sich selbstorganisiert und bedarfsorientiert virtuell bilden und treffen. Für die bestmögliche Lernunterstützung haben wir eine einfach zu bedienende Toollandschaft die gleichzeitig günstig ist.

Wirkungsnachweis / Messung der Zielerreichung

Teilnehmer empfinden die Tools als angenehm und einfach zu bedienen (Bewertungsbogen)
 Lerngruppen können sich selbstorganisiert bilden
 Lerngruppen können gut kollaborieren
 Lizenzmodelle sind klar und gegenübergestellt

Aufgaben

Was?	Wer?	Termin	Status
Definition was wir brauchen	Lisa	2. Quartal	
Übersicht Tools	David	2. Quartal	
Bewertungsbogen erstellen	Lisa	2. Quartal	
Lizenzmodelle vergleichen	David	2. Quartal	

Follow-Up / Nachhalten

Lizenzen besorgen (Probezeit)
 Erste Lerngruppen arbeiten lassen
 Bewertungen weiter verfolgen



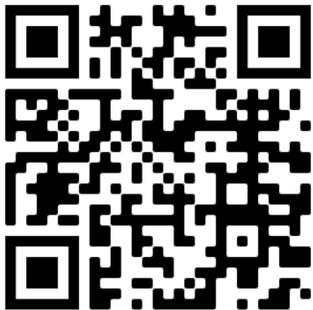
NEU- UND WEITERENTWICKLUNG

Entwickle das Produkt iterativ und inkrementell, liefere kontinuierlich Wert und sei jederzeit adaptions- und innovationsstark



NEU- UND WEITERENTWICKLUNG

DoPI



Product Backlog
Priorisation
Quadrant

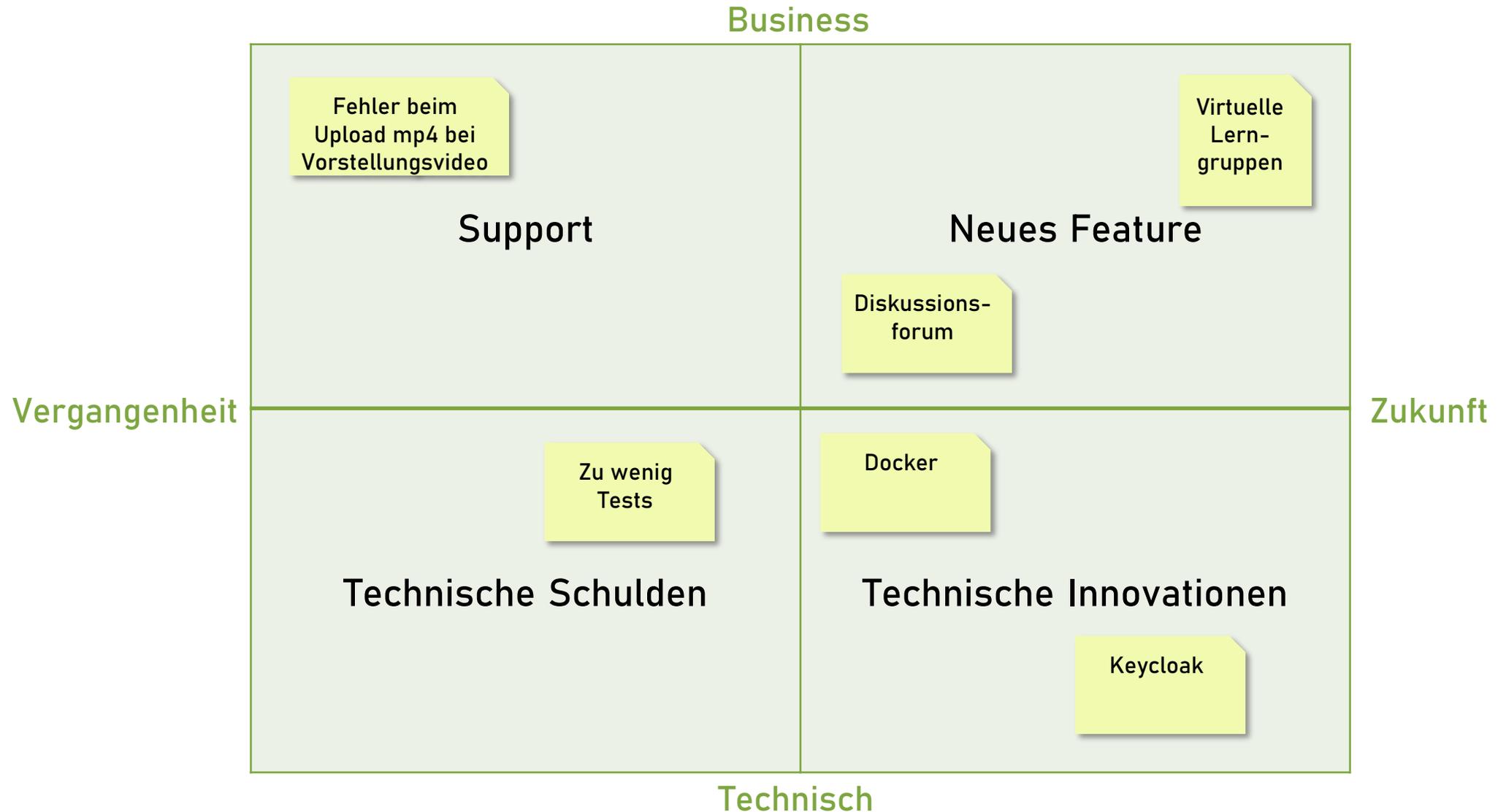


DEIN RUIN: TECHNISCHE SCHULDEN!

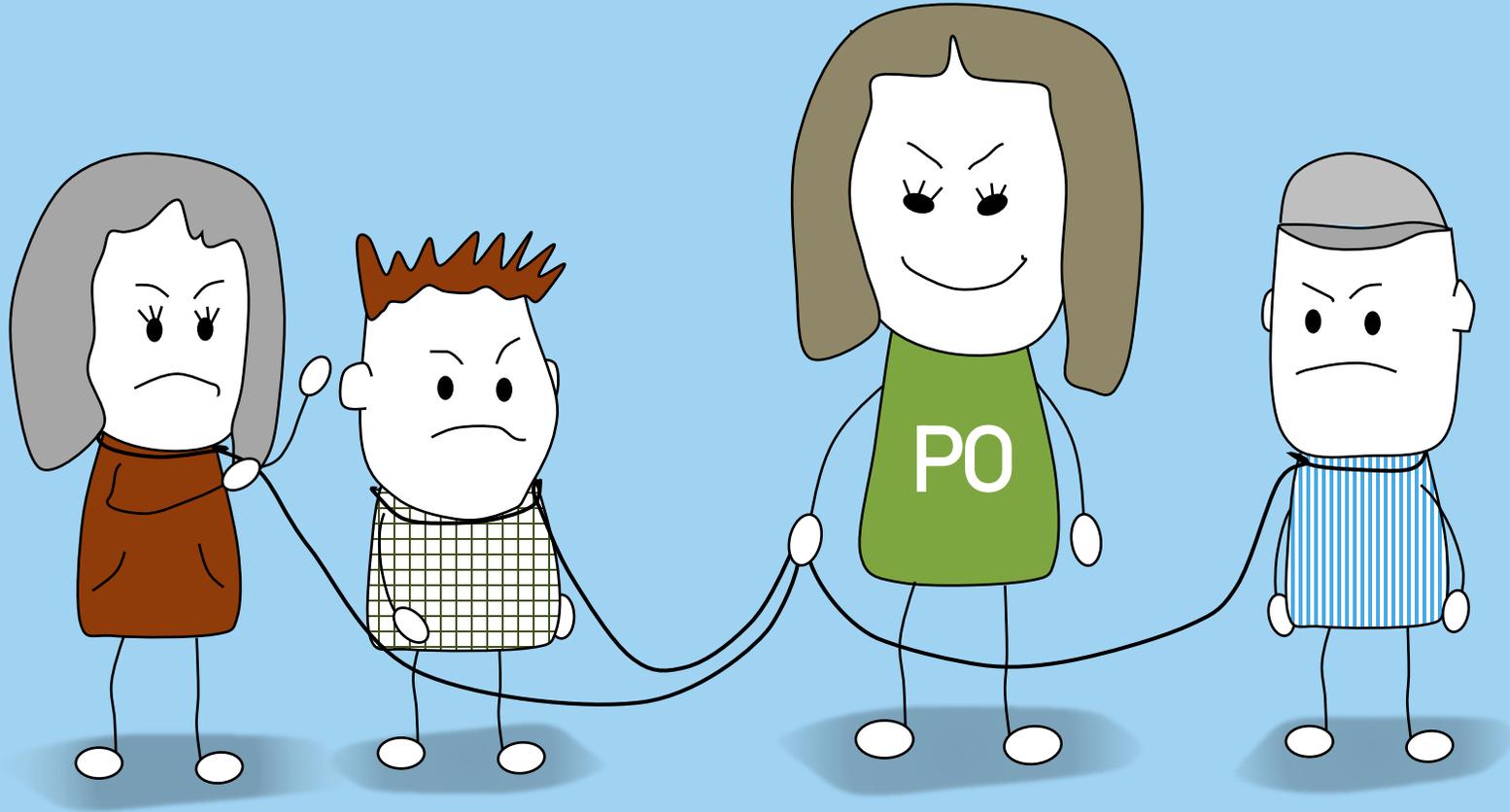


Product Ownership meistern

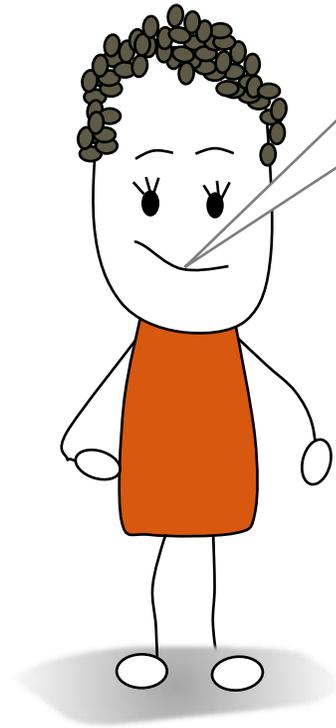
PRODUCT BACKLOG PRIORITIZATION QUADRANT



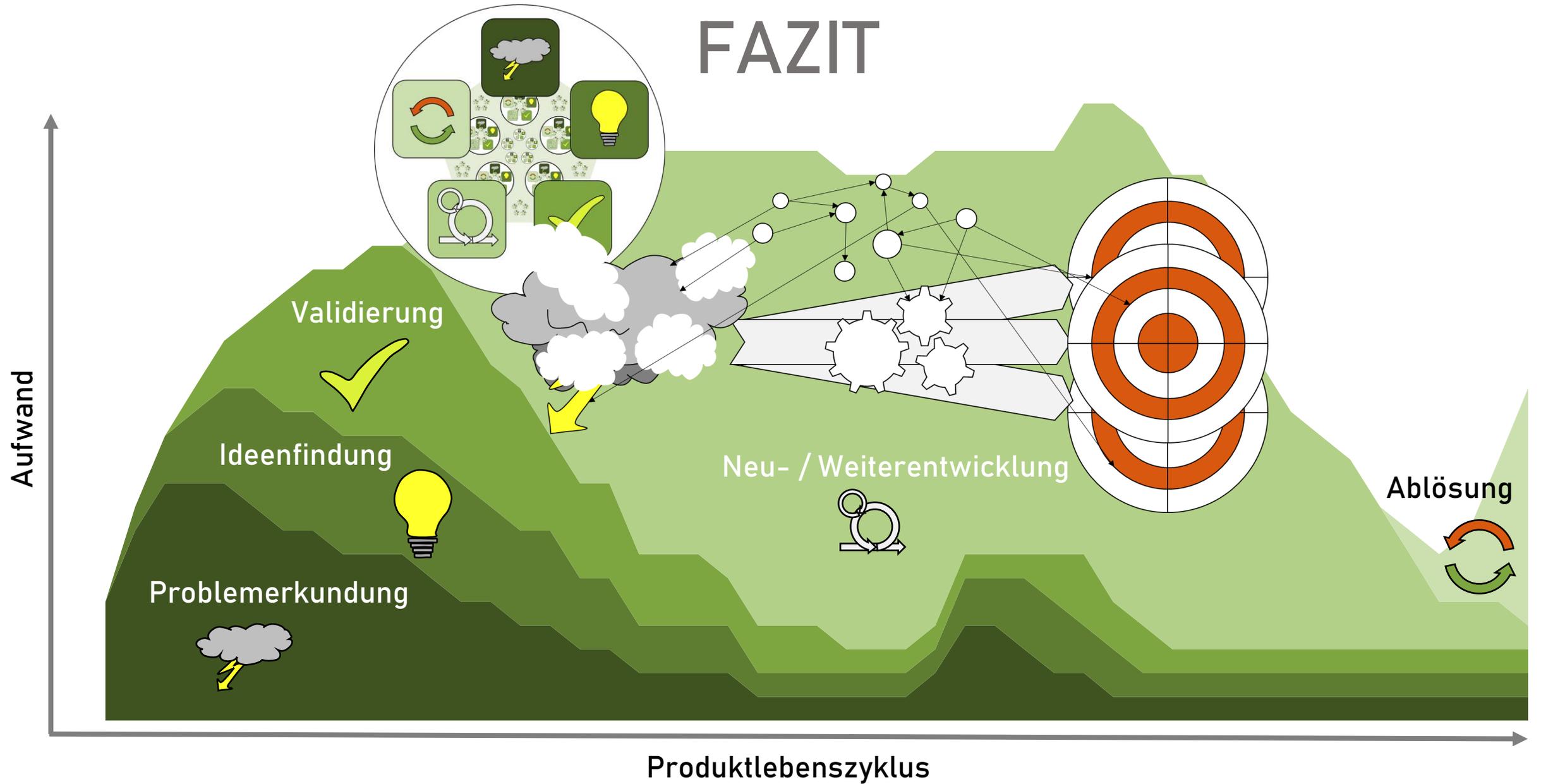
**ENTWICKLER SIND NICHT
DEINE HANDLANGER!**



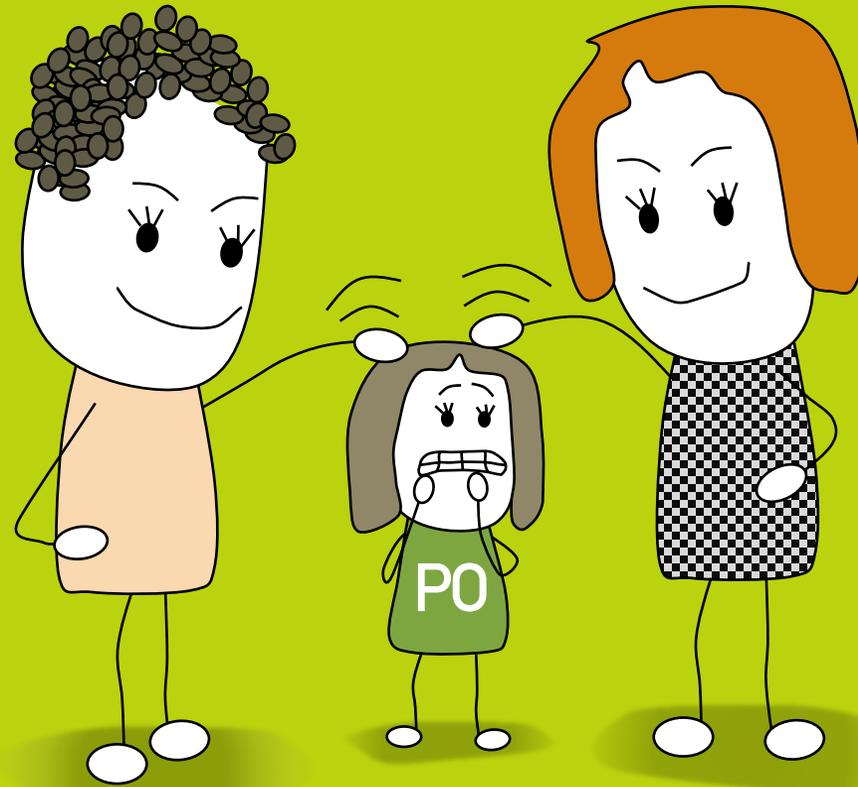
Product Ownership meistern



Und darum...

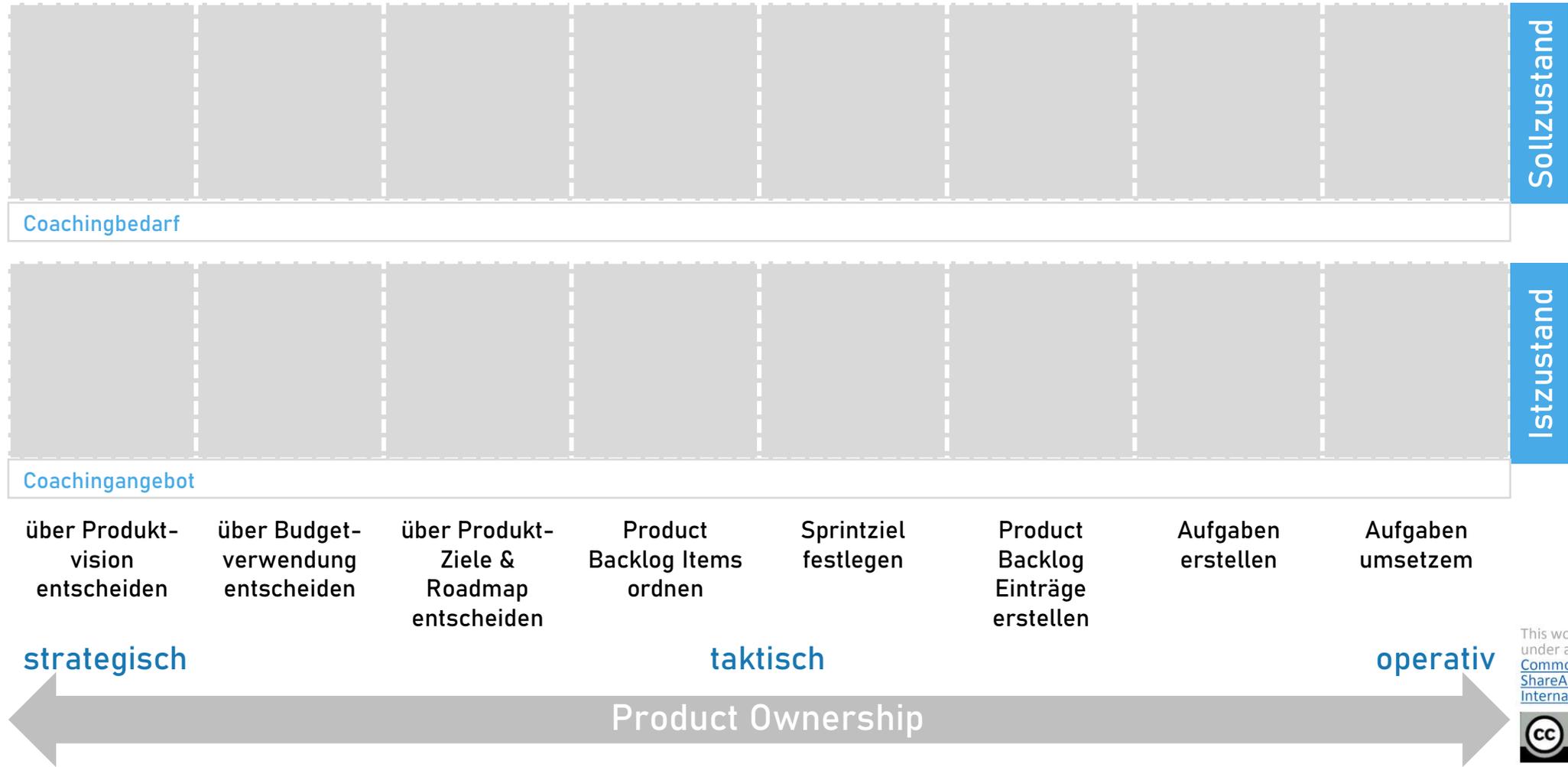


OHNE MANDAT KEIN ERFOLG!



Product Ownership meistern

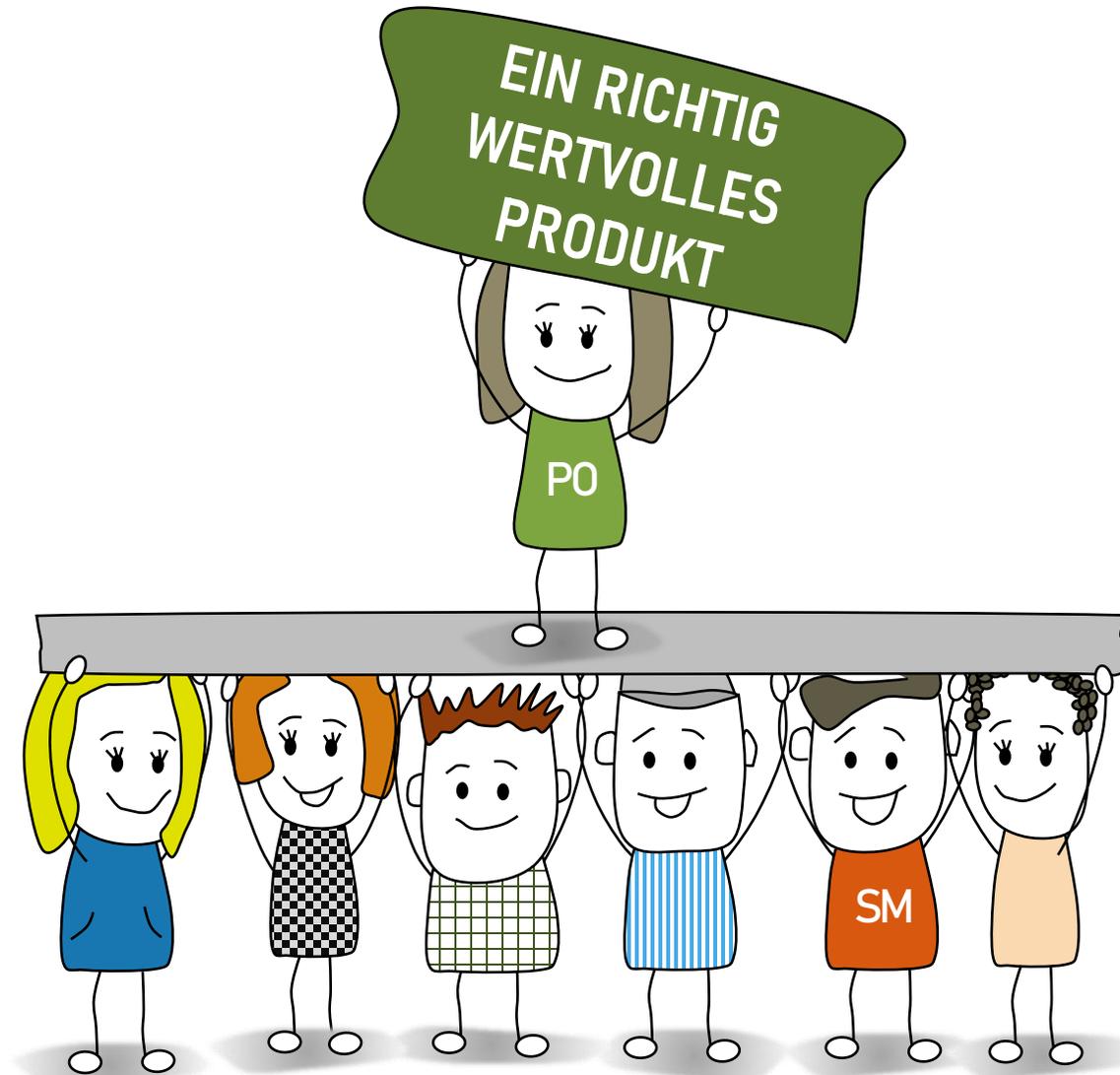
POEM

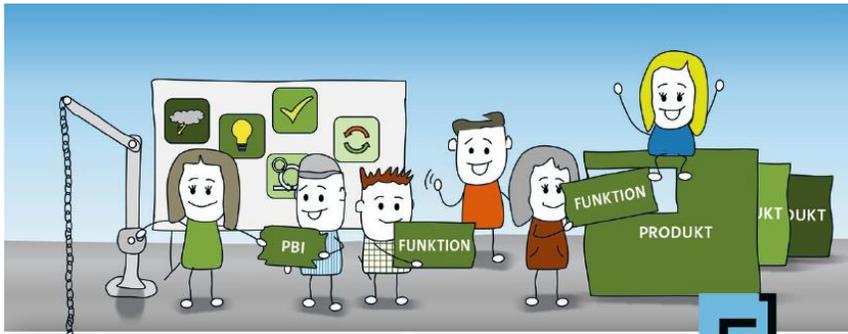


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



VERANTWORTLICHKEIT DES POs





Frank Düsterbeck · Ina Einemann

Product Ownership meistern

Produkte erfolgreich entwickeln



dpunkt.verlag



Ina Einemann
Open Knowledge
 @IEinemann

OPEN
KNOW
LEDGE