
Vorwort zur 2. Auflage

Requirements Engineering ist toll! Seit fast 20 Jahren schreibe ich nun Spezifikationen, seit acht Jahren helfe ich meinen Kunden als Berater und Trainer, in ihren Projekten die richtigen Anforderungen herauszufinden und so an die Entwicklungsteams weiterzugeben, dass diese daraus ein tolles Produkt entwickeln können, mit dem sie ihre Kunden nicht nur zufriedenstellen, sondern begeistern.

Die erfolgreichsten Projekte waren dabei immer diejenigen, bei denen nicht einfach Anforderungen in einer endlosen Reihe mühsamer Meetings besprochen wurden, sondern bei denen die Anforderungsermittlung als kreativer Prozess gestaltet war und Anwender, Kunden und das Entwicklungsteam aktiv an den Anforderungen gearbeitet und diese mit unterschiedlichsten Methoden in Workshops regelrecht erforscht haben.

Aus dieser Erfahrung heraus entstand 2014 die erste Auflage dieses Buches. Ich beschreibe darin kurz und kompakt ein durchgängiges Konzept, wie man in Workshops Anforderungen gemeinsam erarbeitet, verfeinert und für die Weitergabe ans Team aufbereitet.

Mittlerweile sind einige Jahre vergangen. Agile Methoden haben sich in der Softwareentwicklung längst durchgesetzt und strahlen in die Hardwareentwicklung aus. Immer häufiger arbeite ich mit Product Ownern und agilen Teams daran, die Anforderungen ihrer Kunden besser zu verstehen und schneller in Produkte umzusetzen, die oft schon mit kleinen Features echten Mehrwert für die Anwender schaffen. Ich finde das immer noch grandios! Gerade für agile Teams gibt es mittlerweile viele sehr gute Methoden für das Requirements Engineering: User Stories werden in Impact Maps aus Zielen abgeleitet. In einer Story Map strukturiert das Team die vielen Anforderungen und stellt diese zu Releases zusammen, die Schritt für Schritt Wert schaffen. Einfache Priorisierungsmethoden erlauben es dem Team, den Kunden immer im Blick zu behalten. Der Schlüssel dafür ist das ständige gemeinsame Arbeiten an den Anforderungen und das Ringen um die beste Lösung.

All diese neuen Methoden und Erfahrungen sind in die zweite Auflage dieses Buches eingeflossen. Es enthält dazu ein großes neues Kapitel zu agilem Requirements Engineering mit User Stories. In diesem sind viele Workshop-Methoden für

Anforderungserhebung, Refinement, Priorisierung und Schätzung in agilen Teams beschrieben. Neben diesem neuen Schwerpunkt für Workshops in agilen Projekten habe ich auch die anderen Kapitel mit der Erfahrung der letzten Jahre überarbeitet. Viele Checklisten wurden erweitert, Grafiken angepasst, sodass sie noch deutlicher demonstrieren, wie man das Gezeigte in Workshops einsetzen kann, und zahlreiche kleine Tipps und Tricks aus der Erfahrung in der praktischen Anwendung in meinen Projekten wurden eingearbeitet.

Ich freue mich, wenn dieses Buch Sie als Projektleiter, Product Owner, Produktmanager oder Teammitglied unterstützt und Sie darin weiterbringt, noch besser zu verstehen, was für Ihre Anwender ein wertvolles Produkt ausmacht.

Für Feedback bin ich jederzeit sehr dankbar, vielleicht haben Sie ja Lust, Ihre Erfahrungen zu teilen oder zu diskutieren ...

am besten per Mail an *m.unterauer@gmail.com*.

Auf jeden Fall wünsche ich Ihnen viel Erfolg beim Ausprobieren und Anwenden!

Markus Unterauer
Linz, im August 2019