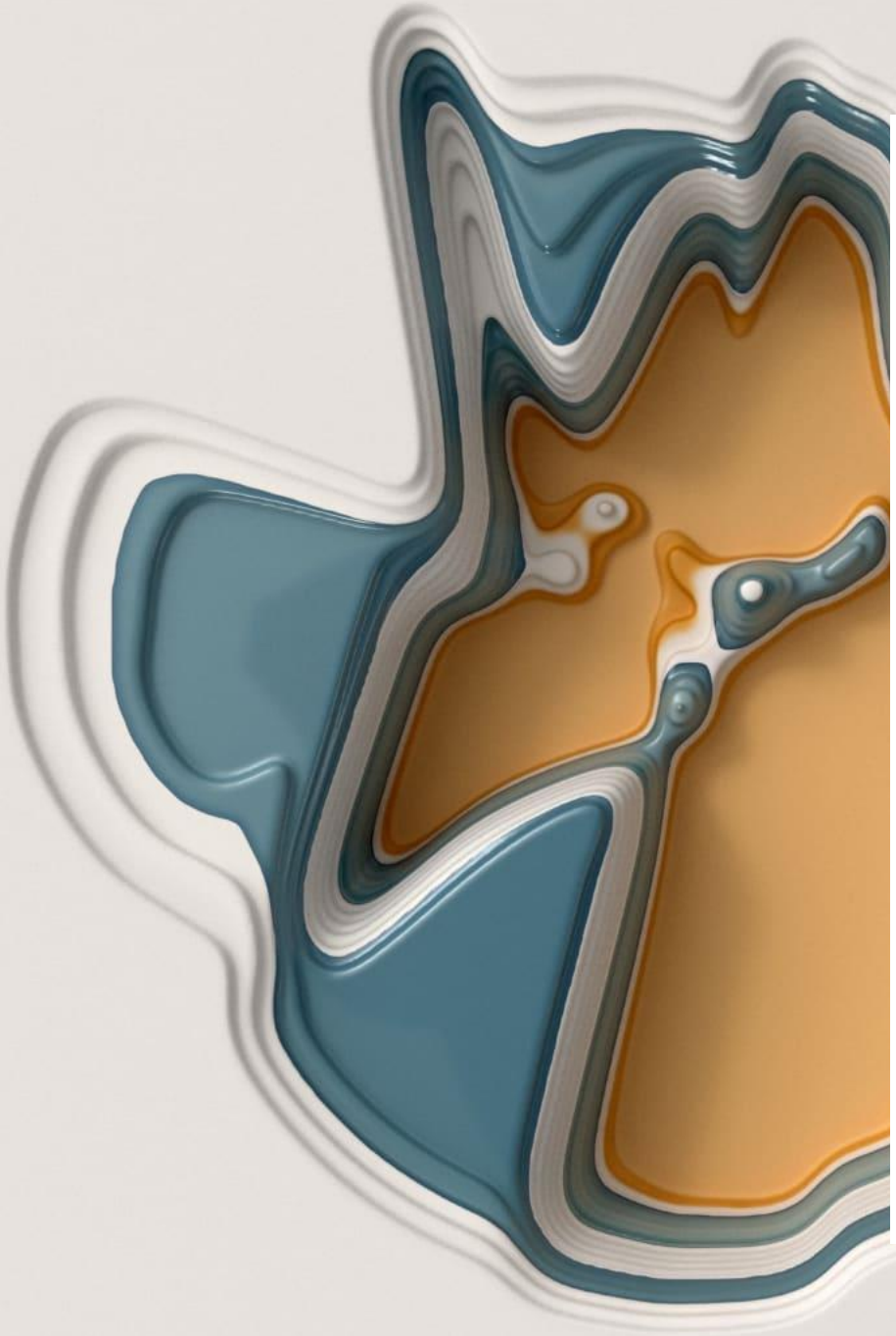


Technology Day 2023

# Digitale Produkt-entwicklung

Mindset, Methoden und Menschen

INNOQ

**Aminata Sidibe**
Principal Consultant

# „Wir entwickeln Software und Produkte/Services für Menschen“

## AMINATA SIDIBE

**Principal Consultant**
**bei innoQ Deutschland GmbH**

Aminata beschäftigt sich seit Jahren mit der Umsetzung komplexer Applikationen und eCommerce-Projekte.

Den Nutzer nicht aus dem Blick zu verlieren, steht dabei besonders im Fokus.

# Impulse setzen

## Ziel der Präsentation

# Herausforderungen für Unternehmen

# Herausforderungen für Unternehmen

- Die Digitalisierung schreitet in hoher Geschwindigkeit voran
- Prozesse, Strukturen und Wertschöpfungsketten müssen flexibel und kontinuierlich angepasst werden
- Aufgabenstellungen werden immer komplexer
- Somit wird automatisch die Aufgabenstellung für Teams komplexer
- Komplexitäten vereinfachen klingt meistens einfacher als es in der Realität umsetzbar erscheint

# Herausforderungen für Unternehmen

- Oft entstehen Kommunikationsbarrieren zwischen Management, Projektleitung und den Fachteams
- Kommunikationsschwierigkeiten zwischen verschiedenen Rollen (insbesondere fachliche und technische)
- Häufig fehlendes gemeinsames Zielverständnis (auch wieder insbesondere bei unterschiedlichen Rollen)
- Agil wird man nicht einfach mal schnell weil man Scrum / Kanban oder ähnliche Prozesse einführt

# Herausforderungen für Unternehmen

- …

# Digitalisierung

# „Digitalisierung/ Digitale Transformation“

# Ein Prozess der stetigen Weiterentwicklung digitaler Technologien

**Technologien != Treiber**

**Technologien = Enabler**

# Nachhaltige Prägung unserer Wirtschaft und Gesellschaft

# Entstehung neuer Gewohnheiten und Bedürfnisse bei Menschen.

# Digitale Transformation

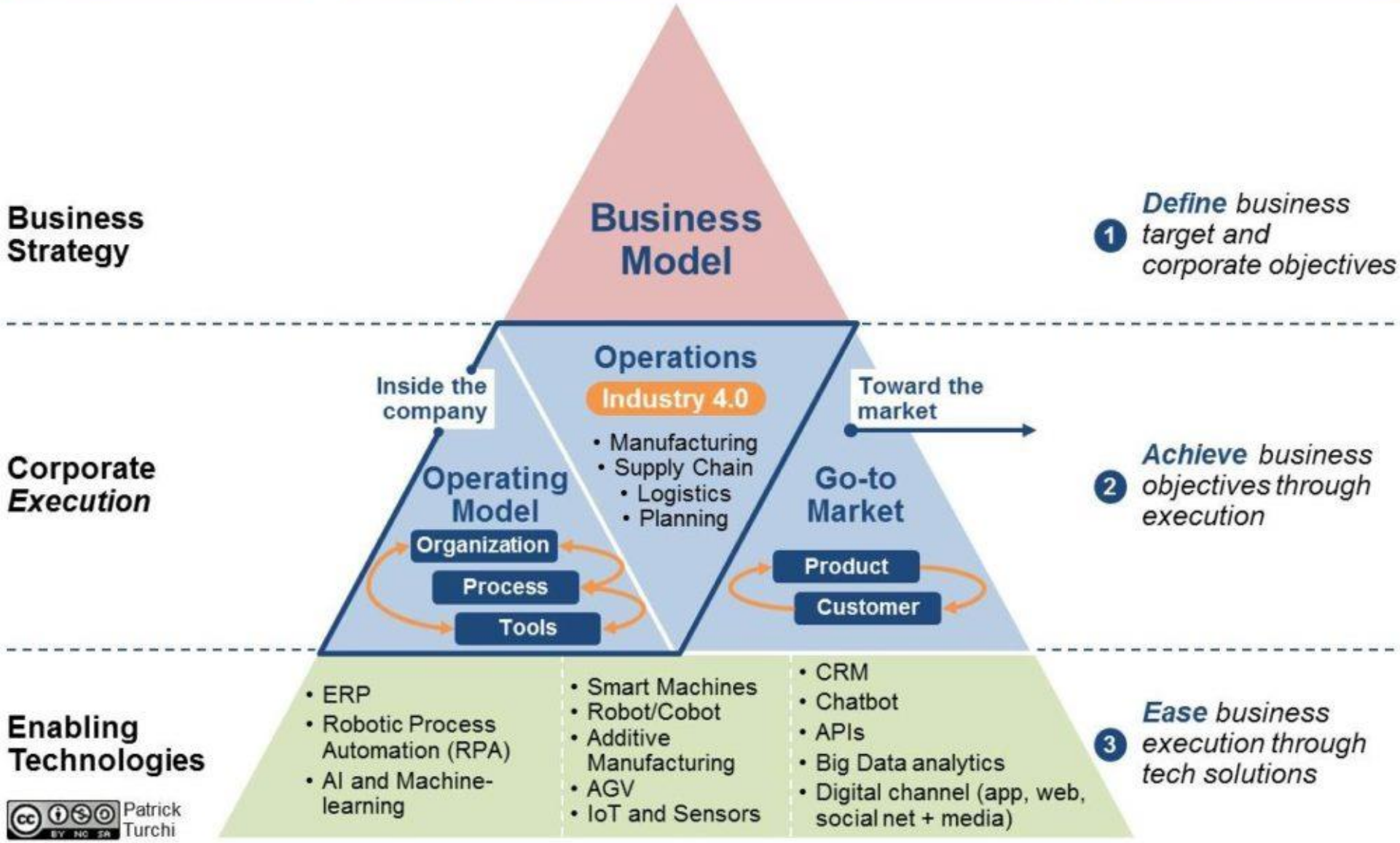
- Veränderung der Erwartungshaltung aller Kunden und potentiellen Kunden
- Bestehende Prozesse in Unternehmen müssen angepasst werden
- Diese werden ersetzt durch effizientere, digitale Prozesse/Produkte

# Digitale Transformation

- Immer wieder enstehen neue, innovative Geschäftsmodelle, die Wünsche und Bedürfnisse erfüllen

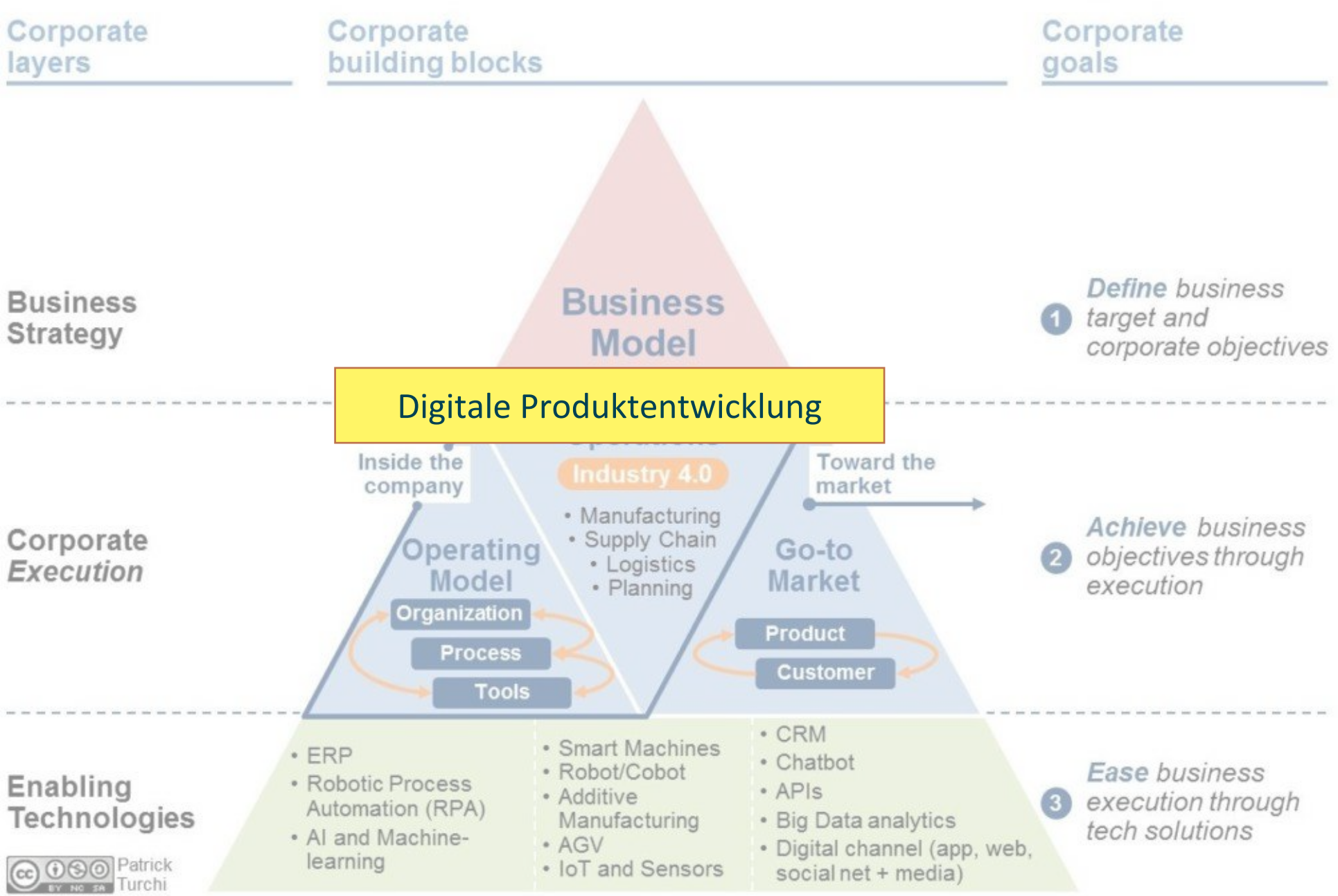
- Kunde ist „König mit extremer Handlungsgeschwindigkeit“

# The Digital Transformation pyramid




Patrick Turchi

# The Digital Transformation pyramid




Patrick Turchi

# Mindset

https://unsplash.com/de/fotos/ein-gelber-ball-mit-einem-smiley-der-im-gras-sitzt-ABUWC-0a7_A

https://www.hanse-haus.de

# Aber wann ist ein digitales Produkt „fertig?“

# Projekt != Produkt

# Was ist ein Projekt?

- Ein Projekt hat immer
  - Eine Deadline
  - Milestones
  - Spezifischen Output der meist nicht strategisch gemessen wird

**Was ist ein Projekt?**

Eine Ansammlung von Menschen,
die Dinge bauen
bis es nichts mehr zu tun gibt
oder das Budget erschöpft ist.

# Was ist ein Projekt?

„Relikt aus dem IT-Mittelalter“

(Gernot Starke)

# Was ist ein Produkt?

Treiber für Nutzen und Mehrwert.

# Was macht ein gutes Produkt aus?

- Löst ein echtes Problem
- Befriedigt ein Bedürfnis
- Holt den Nutzenden im Kontext ab
- Erreicht die Geschäftsziele des Unternehmens

# Was macht ein schlechtes Produkt aus?

- Löst kein Problem
- Befriedigt kein Bedürfnis
- Holt den Nutzenden nicht im Kontext ab
- Erreicht die Geschäftsziele nicht
- Wird direkt als Lösung gedacht

# Gutes Produkt, schlechtes Produkt: Entscheidung nicht subjektiv

https://www.instagram.com/the_very_nature/

1329
949
891

© mrwhitedynamite / reddit

[Via boredpanda.com]

*© BKStephens / reddit*

© Caesar95 / reddit

**In Deutschland gibt es**
**7,9 Mio Schwerbehinderte**

https://careerfoundry.com/

https://fraenkischertag.de/rat-wissen/ratgeber/pkw-os-was-betriebssysteme-im-auto-machen-art-251358

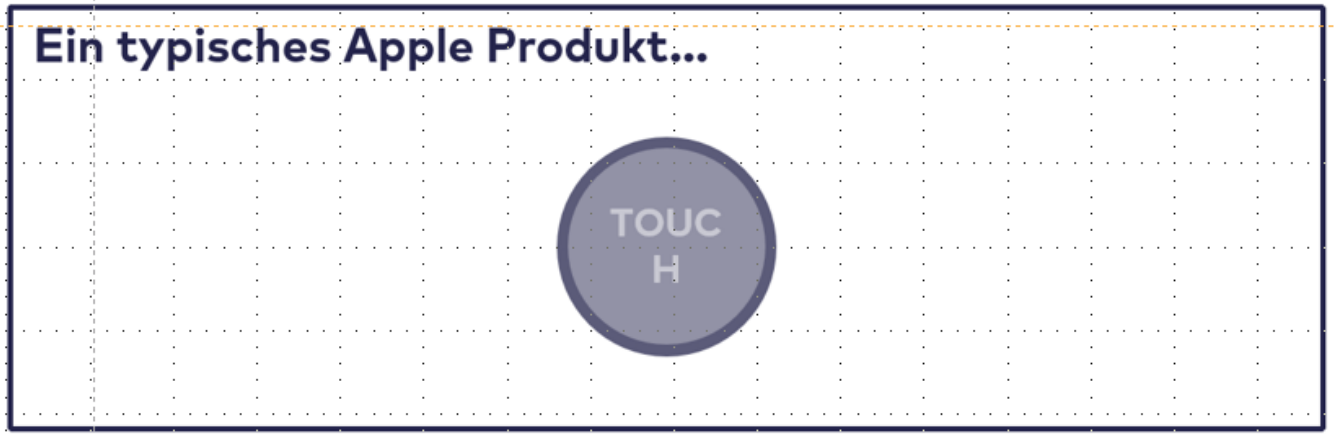
# Gleiches gilt in der digitalen Produktentwicklung

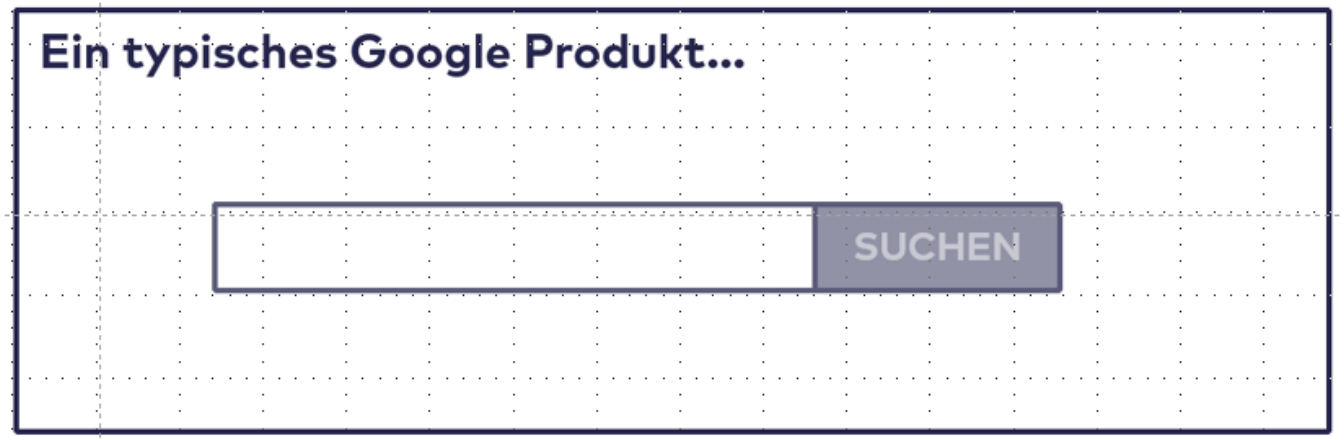
# Digitale Produktentwicklung

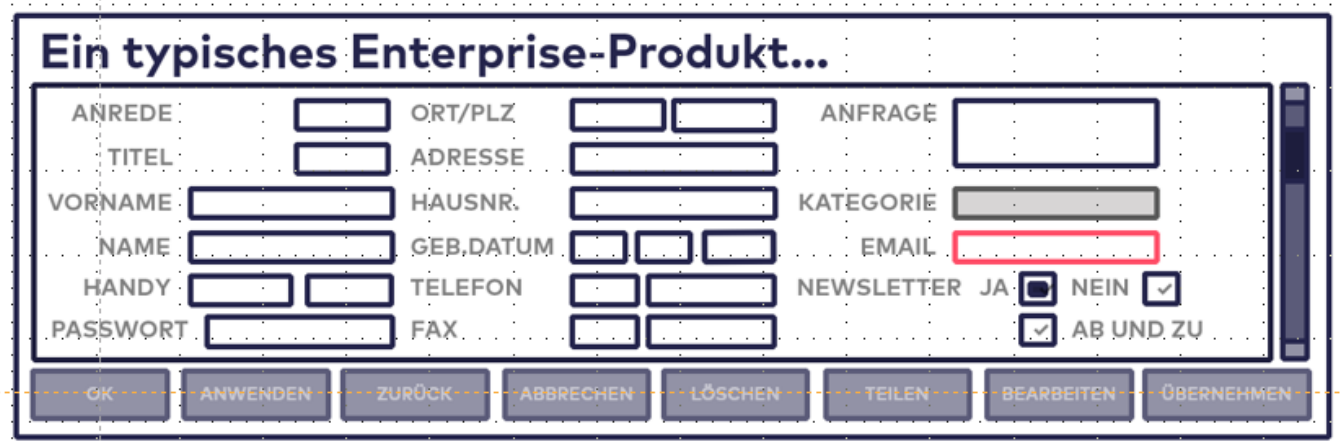
- Schlechte Informationsarchitekturen
- Accessibility nicht beachtet
- Design over function (UI!=UX)
- Features entwickeln, die keiner braucht
- Funktionen, die unlogisch/nutzlos sind
- Lösungen die keine sind
- ..

# Digitale Produkt-entwicklung

Erfolgreiche Produkte zu bauen ist nicht einfach

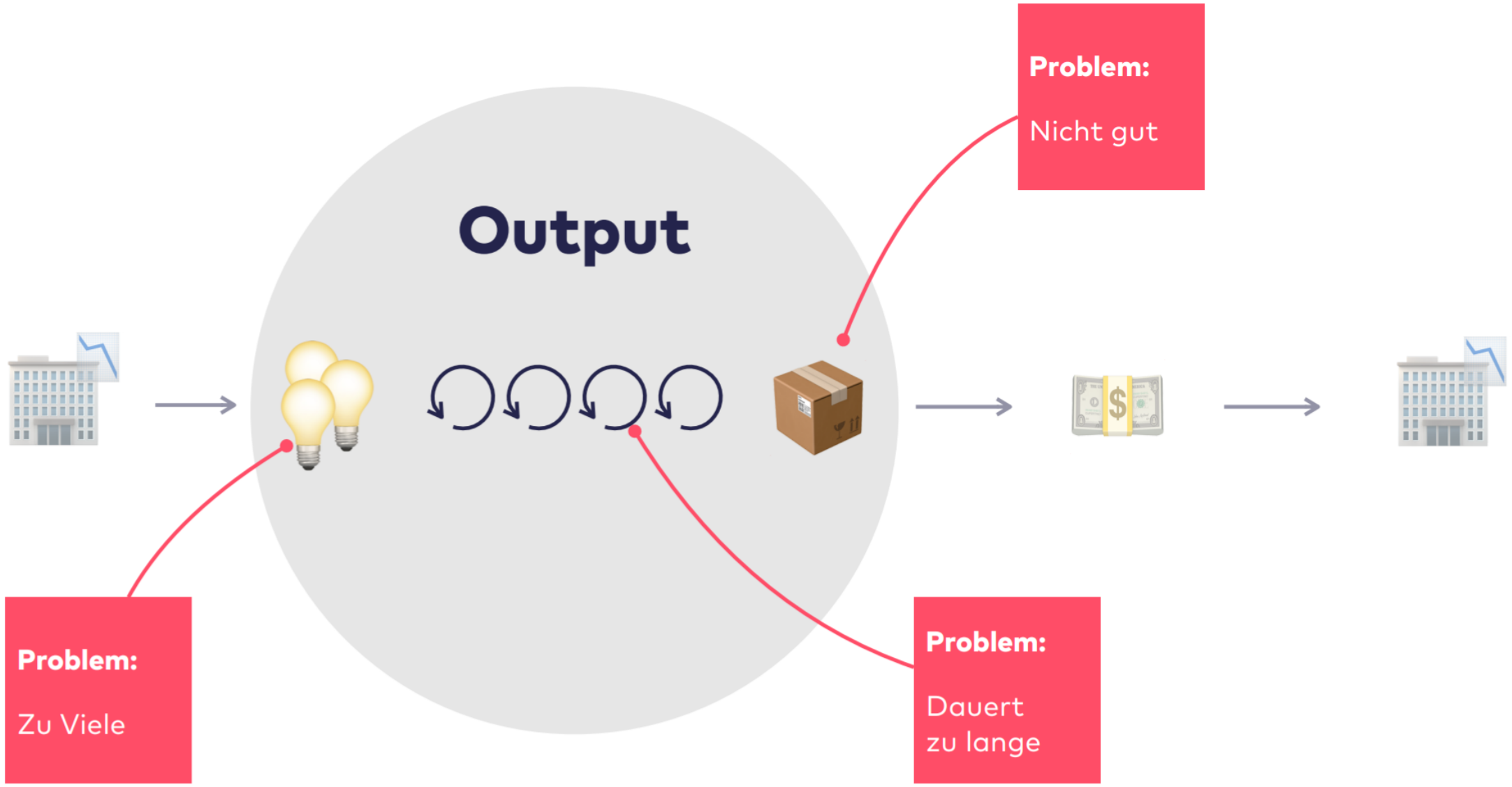


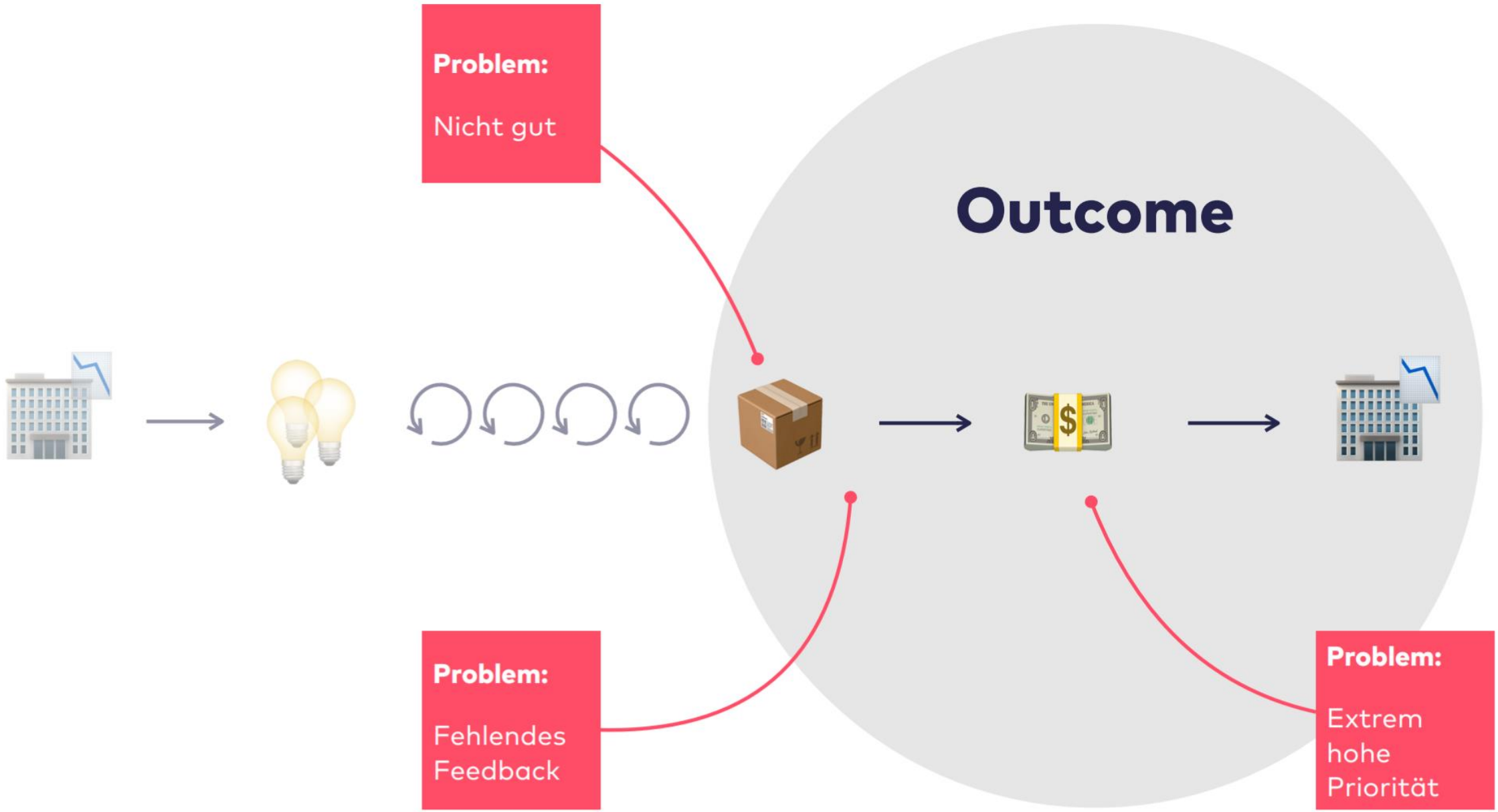



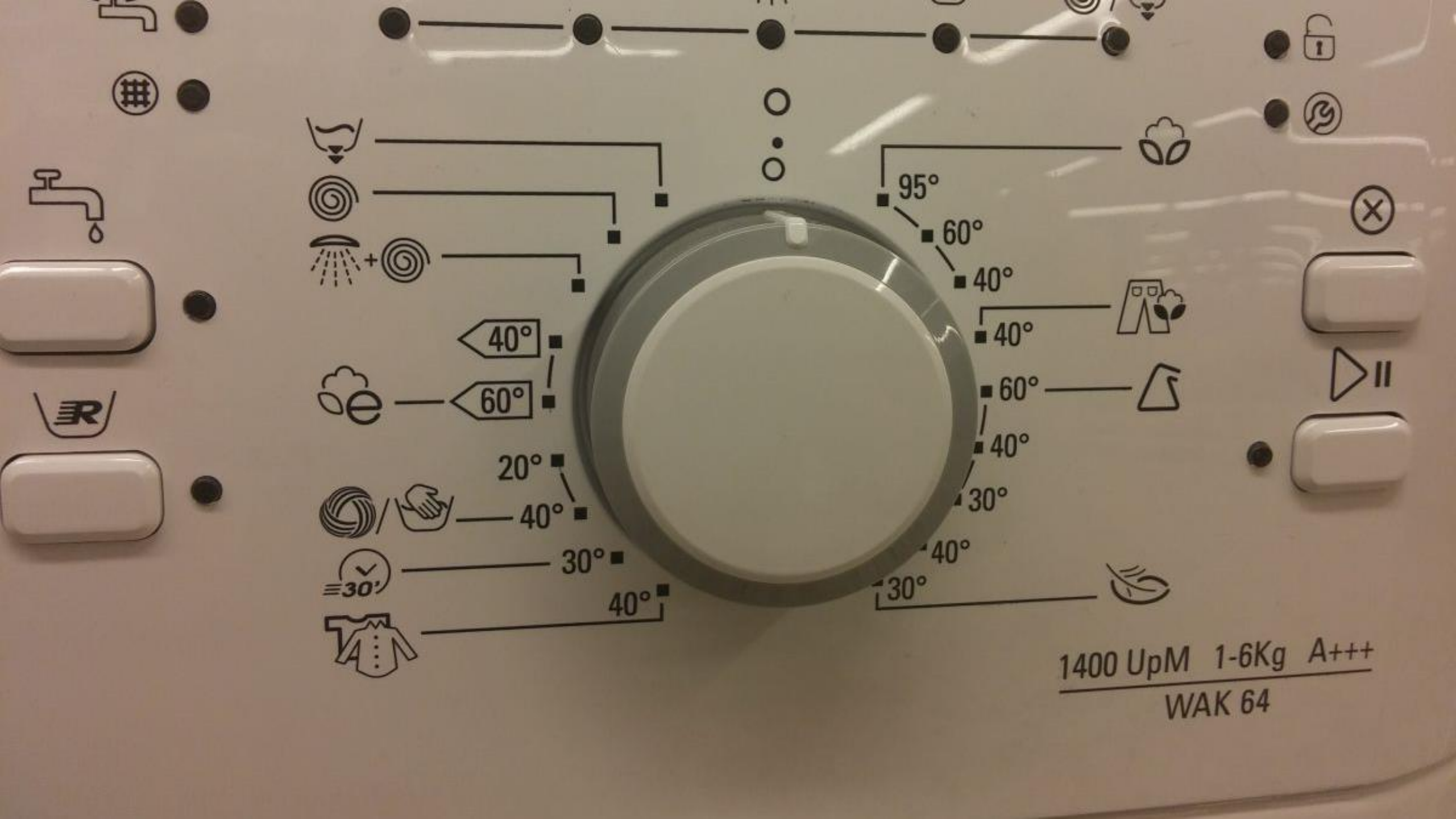



„Das perfekte digitale Produkt“

# Die Realität


Output
Problem:
Nicht gut
Problem:
Zu Viele
Problem:
Dauert
zu lange


Problem:
Nicht gut
Outcome
Problem:
Fehlendes Feedback
Problem:
Extrem hohe Priorität


95°
60°
40°
40°
60°
40°
30°
40°
30°
40°
60°
20°
40°
30°
40°
1400 UpM 1-6Kg A+++
WAK 64

TV
CABLE
POWER
AUX
VCR
HELP
LOCK
MUTE
VOL
EXIT
INFO
OK
GUIDE
MENU
CHAN
PAGE
LAST
DAY
FAV
FAVCH
ENTER
AT&T
POWER
LIGHT
JUMP
ENTER
CHANNEL GUIDE
REPLAY GUIDE
SELECT
EXIT
MENU
PAGE
REC
REWIND
PLAY/SLOW
FF/IR
PAUSE
STOP
replaytv
SONICblue
DVD
Pioneer
MUTING
SLEEP
POWER
DISPLAY
TV/VIDEO
JUMP
ENTER
VOL
CH
RESET
MENU
SONY
TV
MUTING
TV FUNC
ENTER
VOL
CHANNEL
MULTI CONTROL
FUNCTION
DIRECT
FL DIMMER
MODE CHECK
Pioneer
POWER
EJECT
LIGHT
VCR
TV
CABLE
PLAY
REW
FF
STOP
ACTION
PAUSE
SLOW
REC
COUNTER RESET
DISPLAY
TAPE
SPEED
INDEX
VOL
CH
Panasonic
LIGHT TOWER
UNIVERSAL

# Output (Feature Factory)

- Erfolg wird anhand von Outputs gemessen (Quantität).
  Also viel bauen, anstatt weniger in gut und sinnvoll
- Fokus liegt darauf Features zu deployen. Bspw. Burn-down-Charts
- Der Mehrwert für den Nutzer geht dadurch automatisch verloren

# „Sales-led“ oder „Marketing-led“

# Mehrwert generieren wir durch den Fokus auf den Outcome

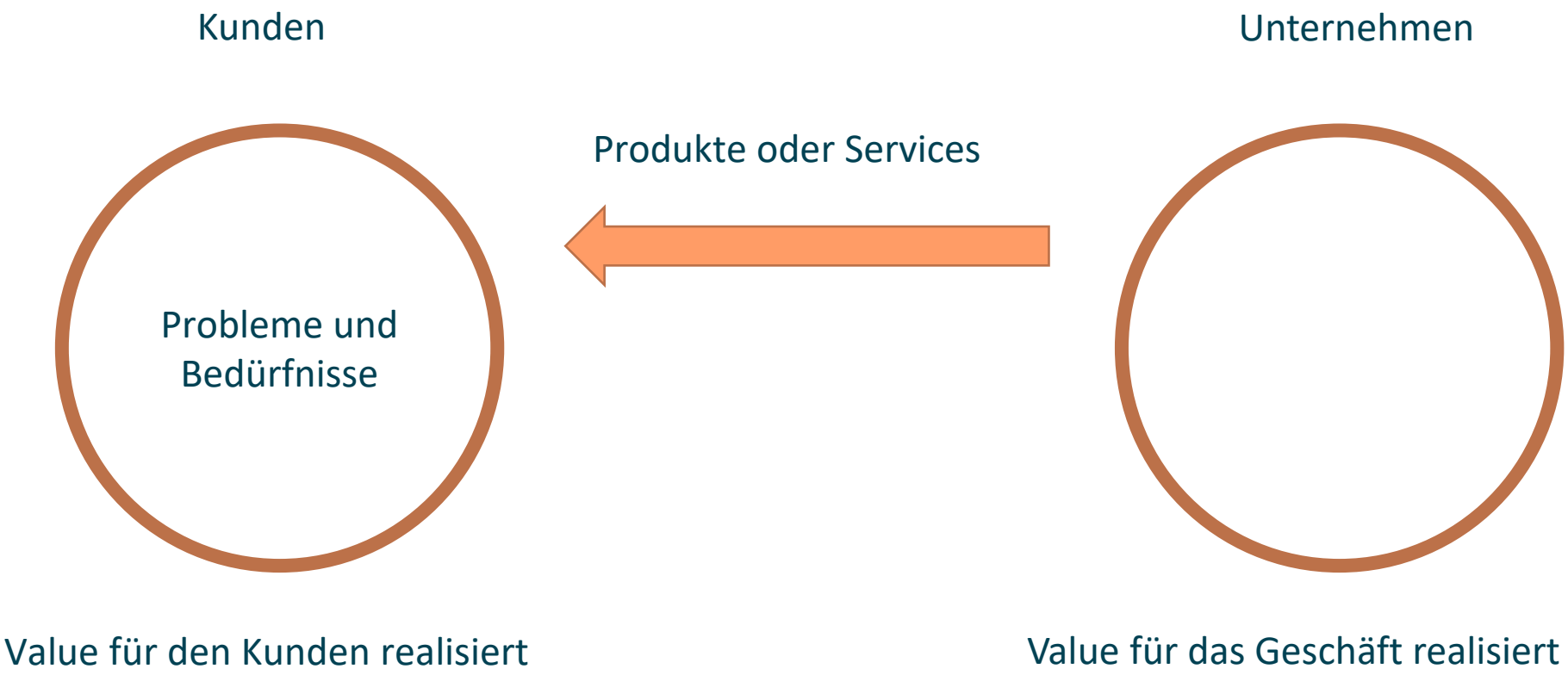
# „Product-led“

**Fokus auf den Business outcome**
**=> Kunden/Nutzer**

# Outcome

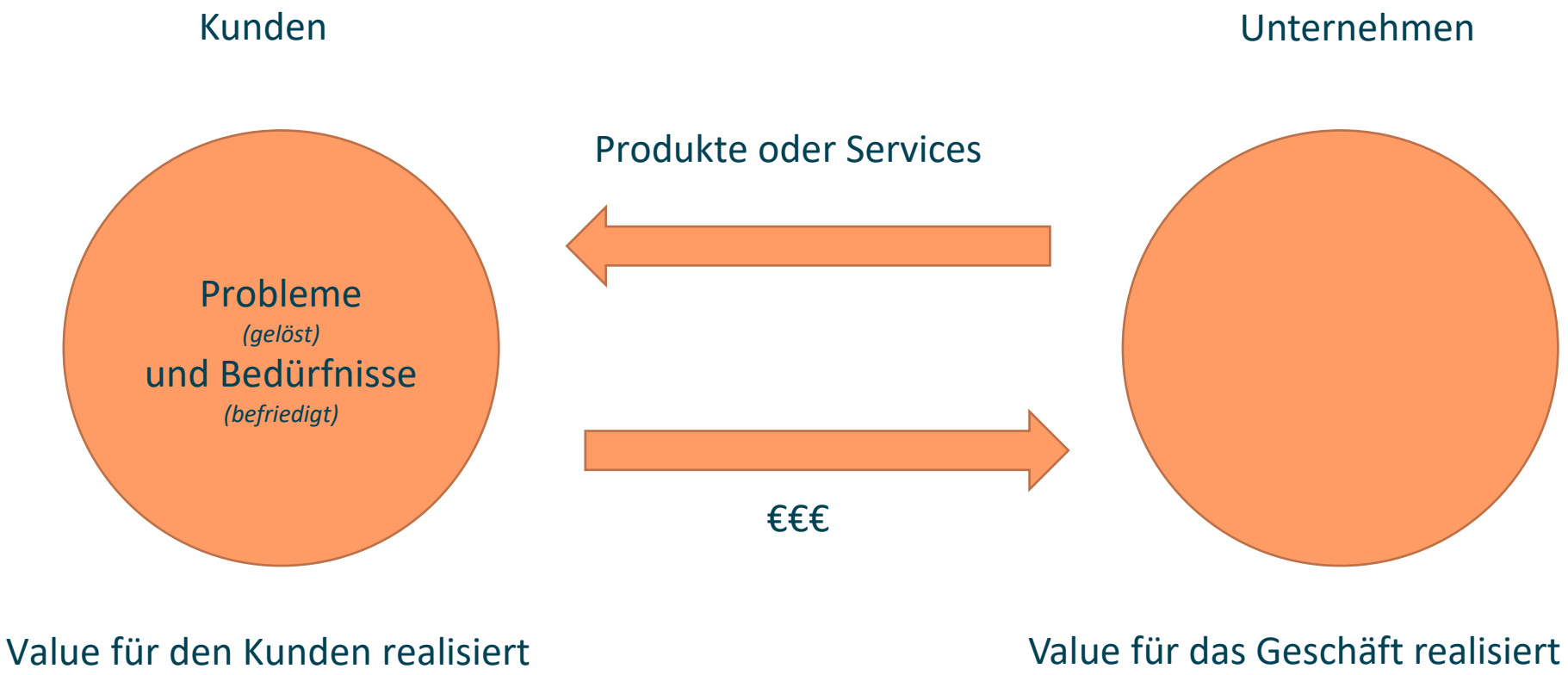
# Impact

# Value Exchange System




*© Escaping the Building Trap by Melissa Perri*

# Value Exchange System




© Escaping the Building Trap by Melissa Perri

„Kunde ist König mit extremer Handlungsgeschwindigkeit“

WE DON'T NEED A RESEARCH
WE KNOW OUR CUSTOMER
imgflip.com

https://www.zdf.de/dokumentation/zdfinfo-doku/firmena-am-abgrund-das-foto-unternehmen-kodak-100.html

Unser Ziel:

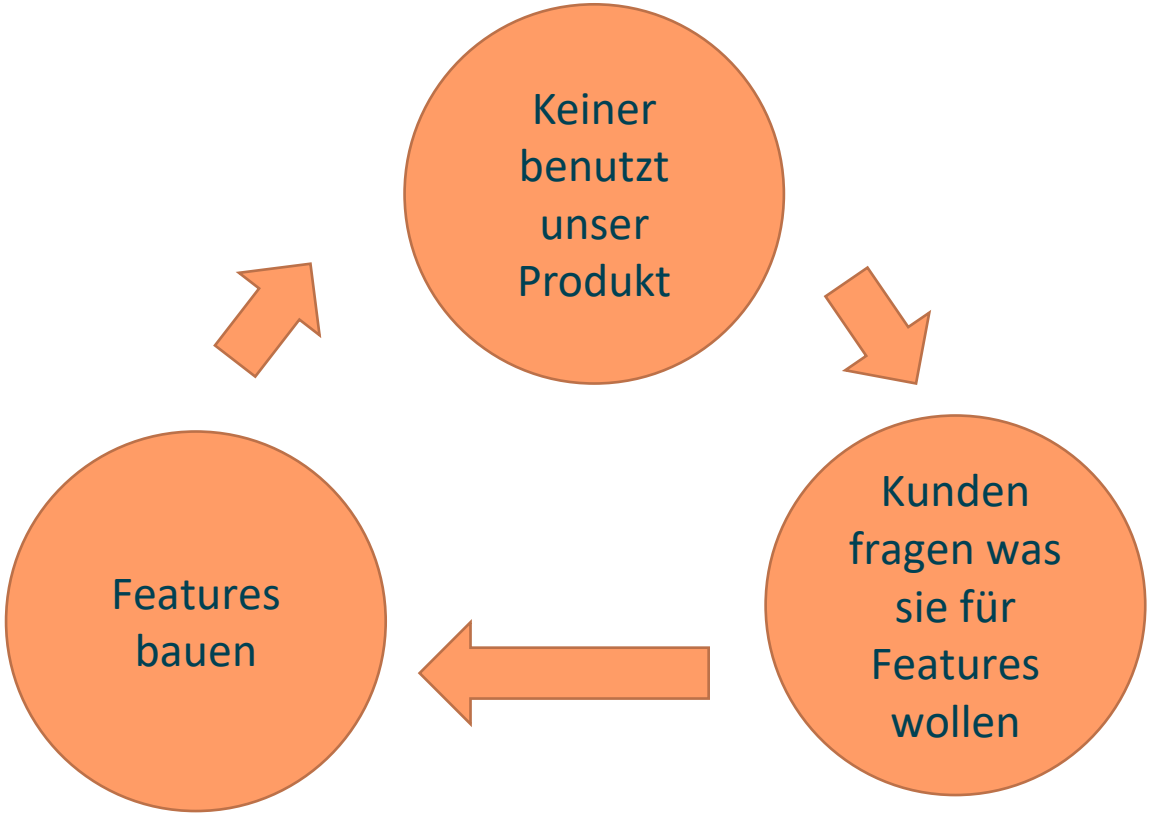
# Nicht einfach nur Dinge bauen, sondern Mehrwert schaffen

**Output minimieren**

**Outcome und Impact maximieren**

# Das perfekte digitale Produkt

# Product death cycle




© David J. Bland

# Ungewissheit

*Foto von Taylor Leopold auf Unsplash*

*Photo by Taylor Leopold on Unsplash*

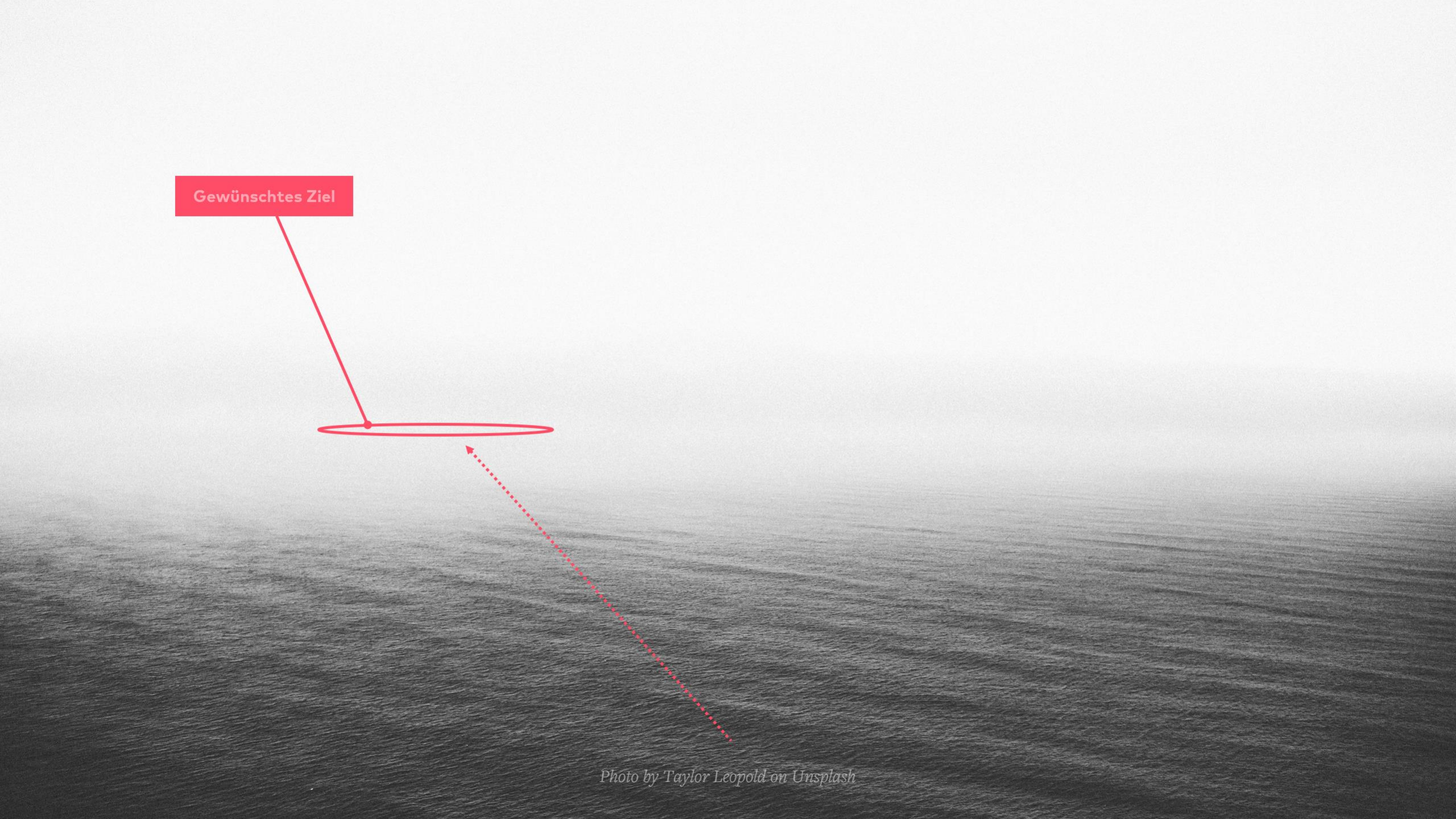



*Photo by Taylor Leopold on Unsplash*

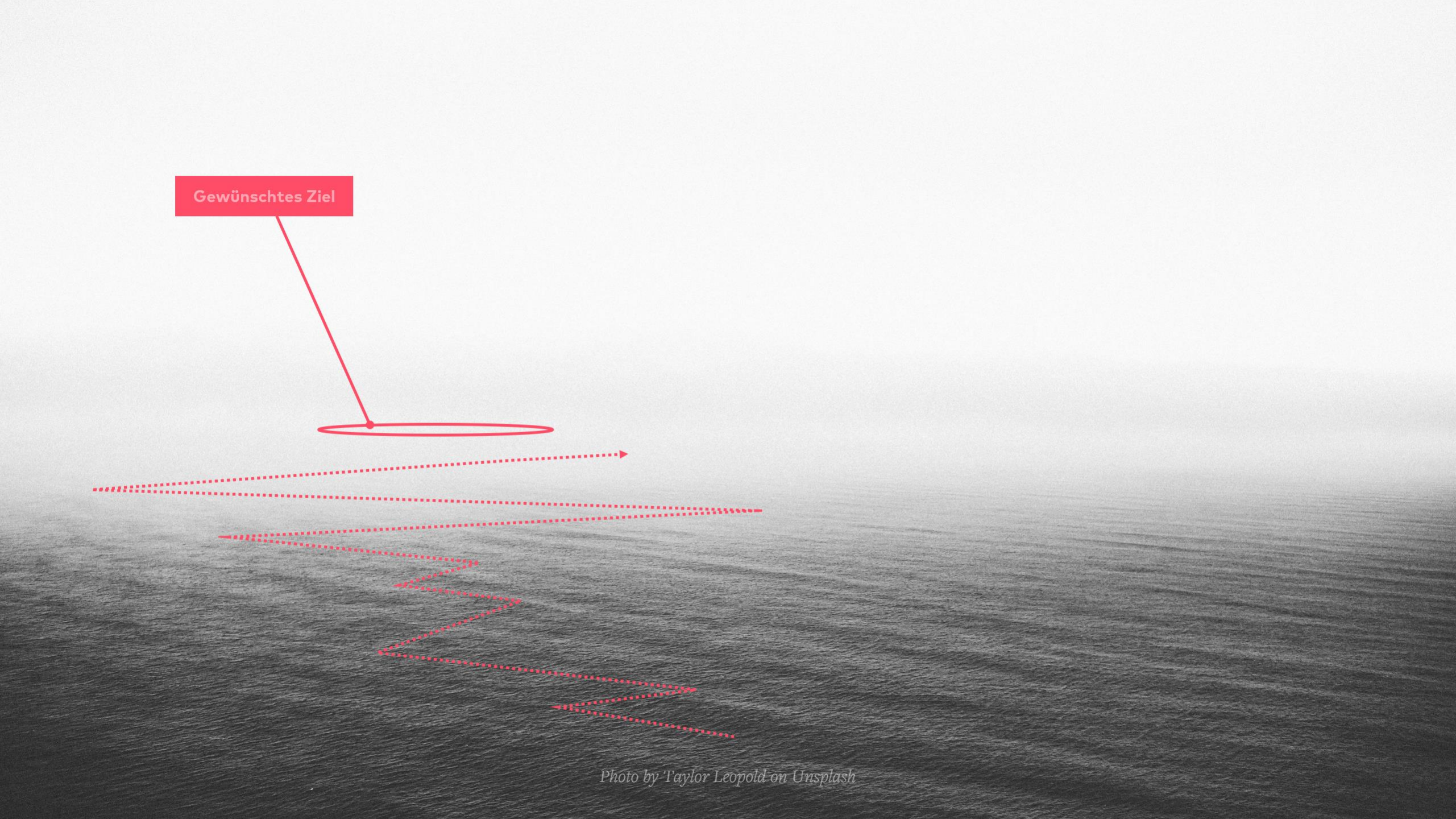
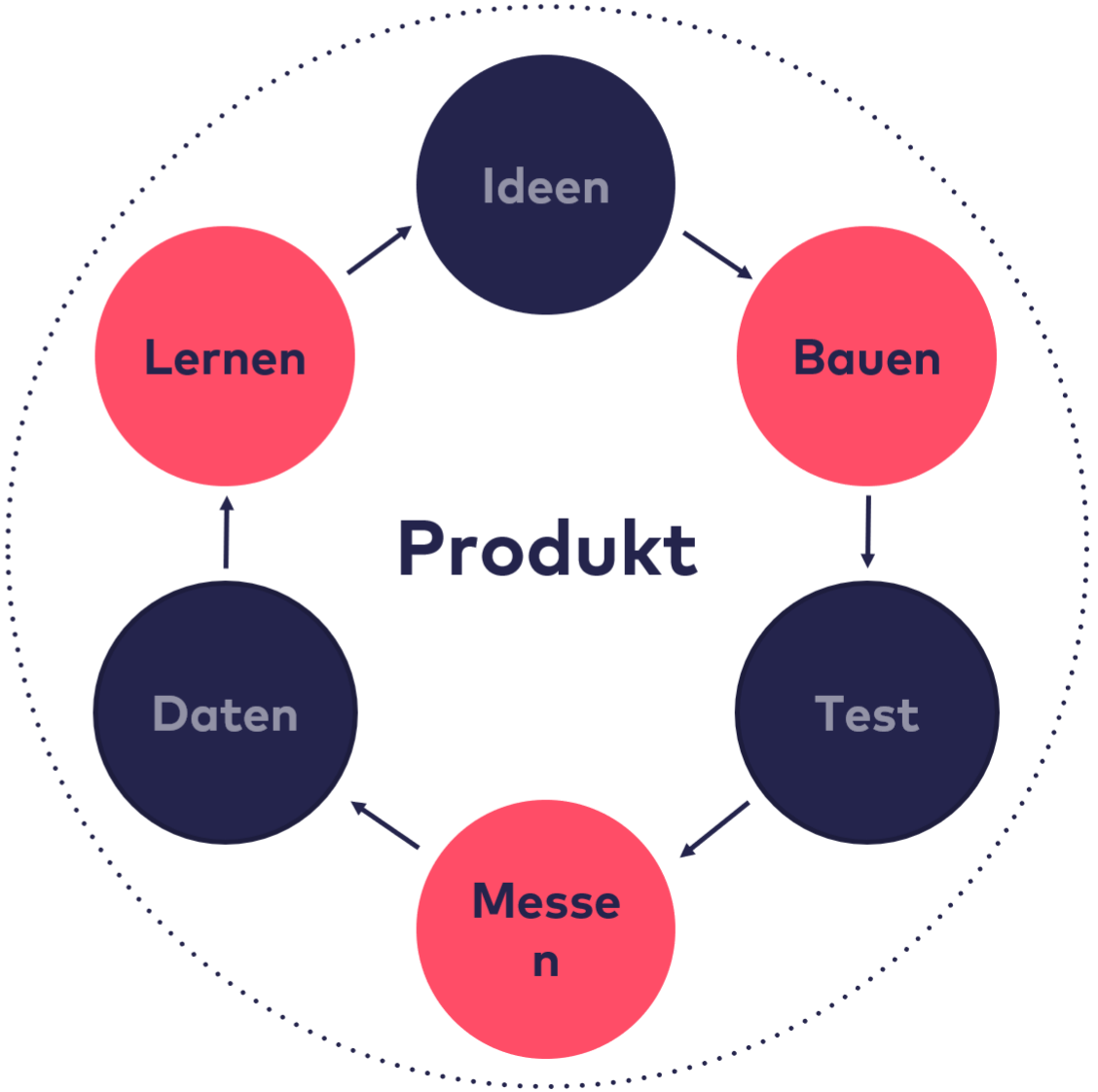



*Photo by Taylor Leopold on Unsplash*

# Continuous Discovery

1. Definiere ein Geschäftsproblem
2. Definiere das gewünschte Ergebnis
3. Definiere Annahmen
4. Hypothese: Schreibe erst deine Tests
5. Experiment durchführen
6. Ergebnisse zusammenfassen
7. Wegwerfen/anpassen/behalten
8. wiederholen



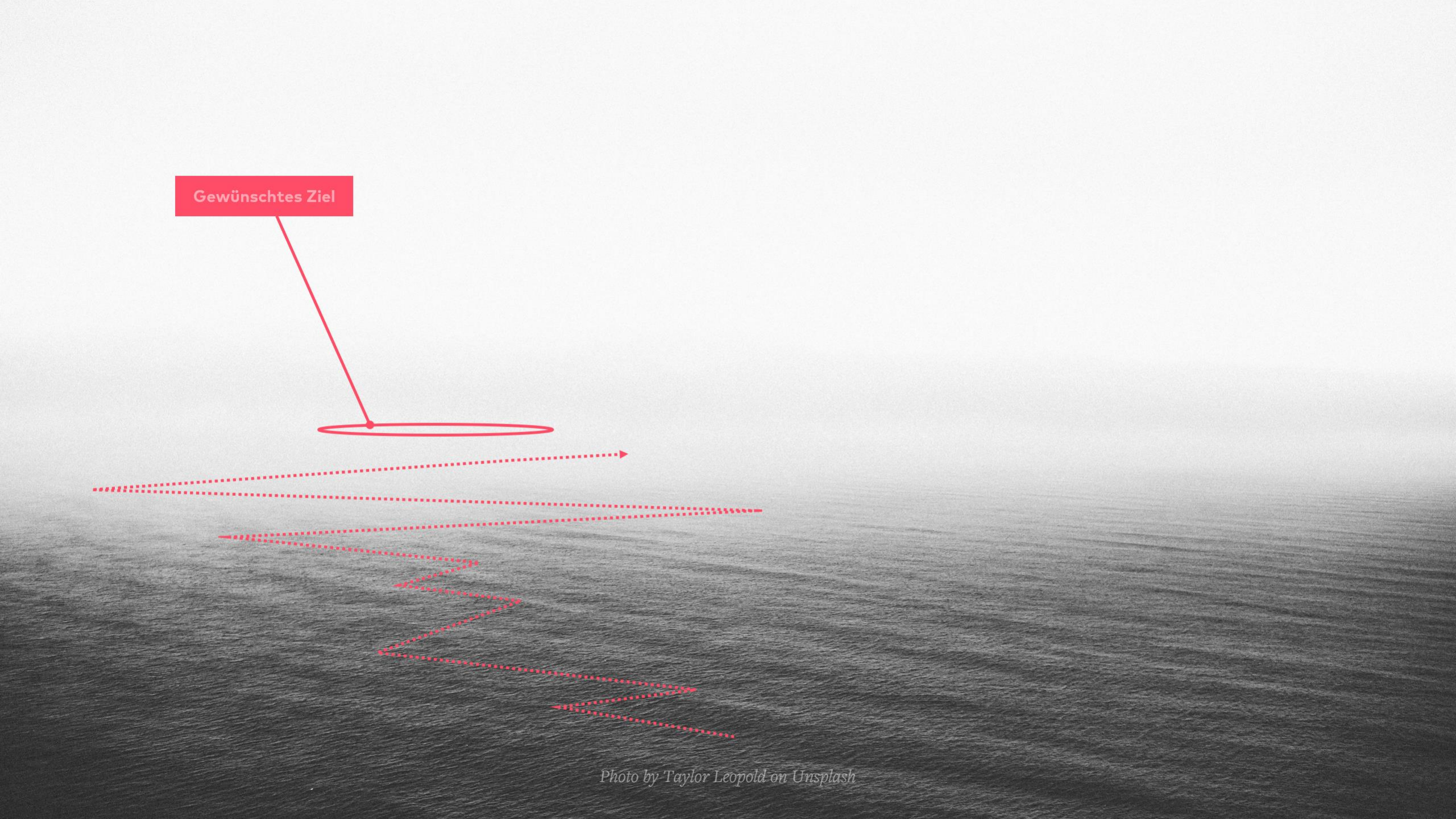
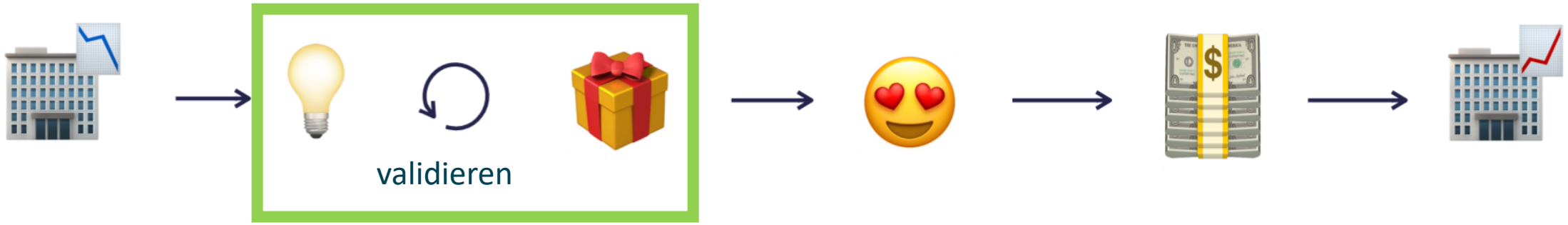



*Photo by Taylor Leopold on Unsplash*

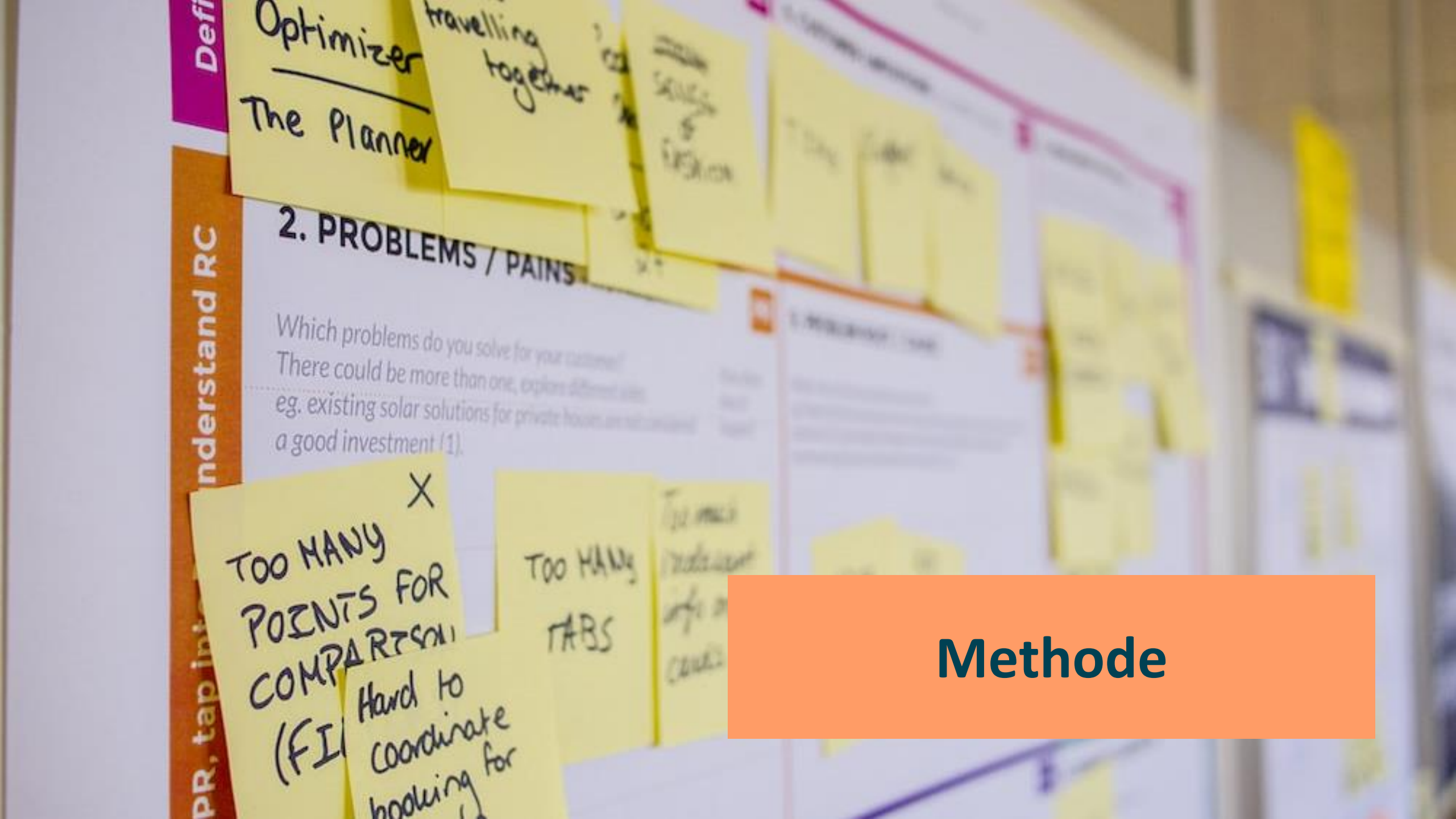
*Photo by Taylor Leopold on Unsplash*

# Das perfekte digitale Produkt



# „Shift from a culture of delivery to a culture of learning.“

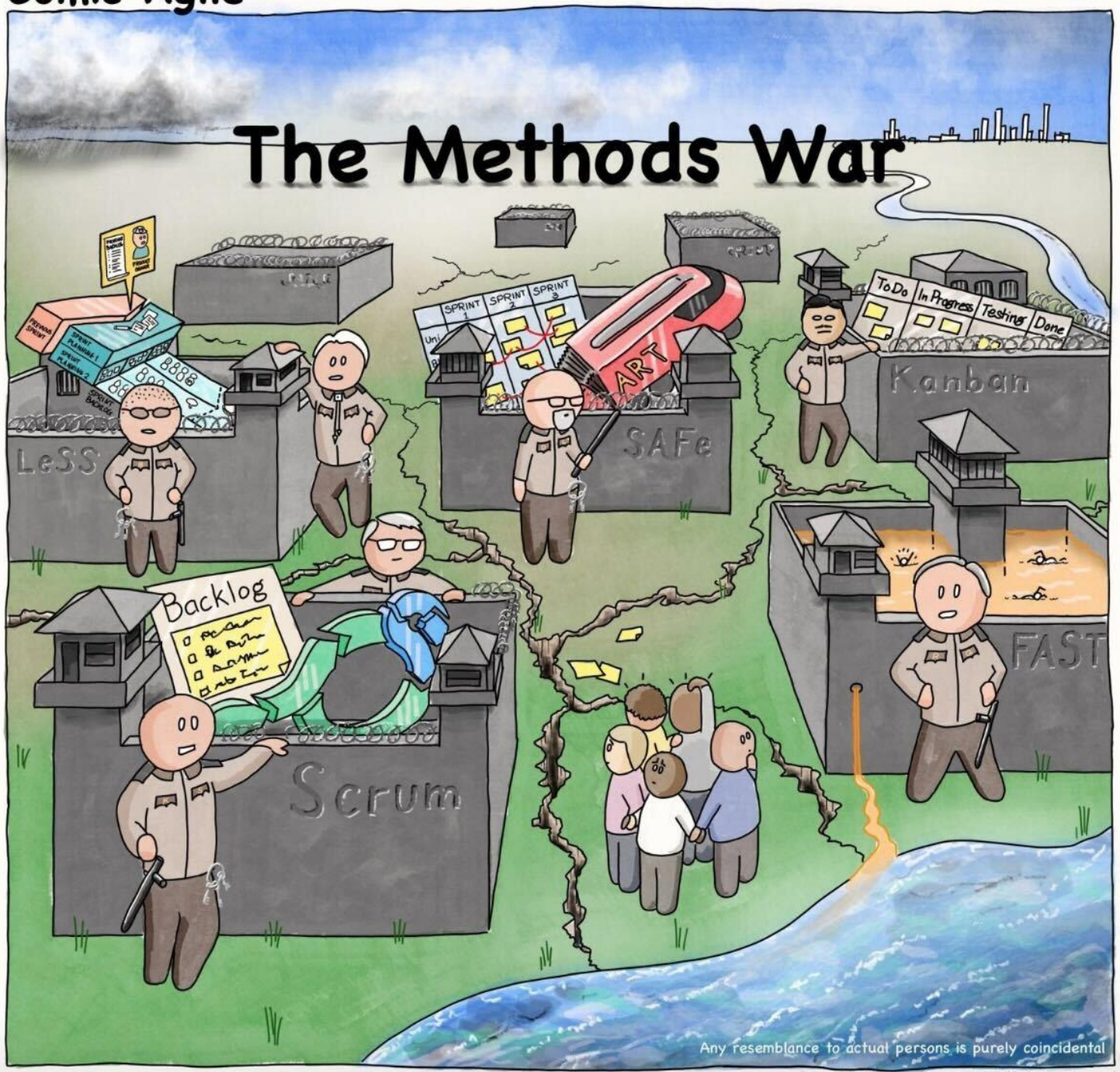
**(Jeff Gothelf)**


Optimizer
The Planner
travelling together
2. PROBLEMS / PAINS
Which problems do you solve for your customer?
There could be more than one, explore different sides.
eg. existing solar solutions for private houses are not considered a good investment (1).
TOO MANY POINTS FOR COMPARISON
Hard to coordinate booking for
TOO MANY TABS

# Methode

Comic Agilé

www.comicagile.net




Created by Luxshan Ratnaravi & Mikkel Noe-Nygaard

# Ein Beispiel aus der Welt

Credit: monticellllo - stock.adobe.com
Urheberrecht: ©monticellllo - stock.adobe.com

# Feuer frei..

- Low Carb, Slow Carb
- WW, FDH
- Paleo, Keto
- Pülverchen statt essen, Pillen
- Schlank im Schlaf
- Intervallfasten
- ….

# Personen behaupten, eine Zauberformel zu haben

# Die Diätindustrie macht in Europa 93 Milliarden Euro Umsatz

https://www.cogap.de/wp-content/uploads/news/gendiaet-gen-diaet-gesund-abnehmen-schnell-abnehmen-cogap-metacheck-pure-magazin.pdf

# Und trotzdem wird die Gesellschaft immer Dicker

# Wie kann das denn sein?

# Zaubermittel gibt es nicht

**Wenn das alles so einfach wäre, wären wir alle in ein paar Wochen schlank und gesund**

# Wie kann ich denn davon aus gehen,dass:

- Ich mir in 5 Jahren 30 Kilo anfutter..
- ..und diese in 6 Monaten wieder weg sind..
- ..dauerhaft.
- ?

# funktioniert nicht

# Zumindest nicht nachhaltig

**Es funktioniert u.A. auch nicht,**
**da jeder Mensch ist individuell**

# Alles, was ich aufgezählt habe, sind Essstörungen

(und da hinkt der Vergleich)

# Nachhaltige Erfolge erzielt man durch

- Durchhaltevermögen
- Auf guten Gewohnheiten aufbauen
- Ablegen schlechter Gewohnheiten
- Einzelne Bausteine, die zum Erfolg führen
- Schritt-für-Schritt-Vorgehen (nicht alles auf einmal)
- Geduld haben

# Gleiches gilt für Unternehmen

**Wir können ein Problem, das 20 Jahre gewachsen ist, nicht in 6 Monaten lösen**

# Auch nicht mit Scrum, Kanban, DDD, Microservices oder sonstwas

BQ
BRILLIANT QUOTES
Usain Bolt
@usainbolt
I trained 4 whole years to run 9 seconds. Some people don't see results in 2 months and give up.

# Nachhaltige Erfolge erzielt man durch

- Durchhaltevermögen
- Auf guten Gewohnheiten aufbauen
- Ablegen schlechter Gewohnheiten
- Einzelne Bausteine, die zum Erfolg führen
- Schritt-für-Schritt-Vorgehen (nicht alles auf einmal)
- Geduld haben

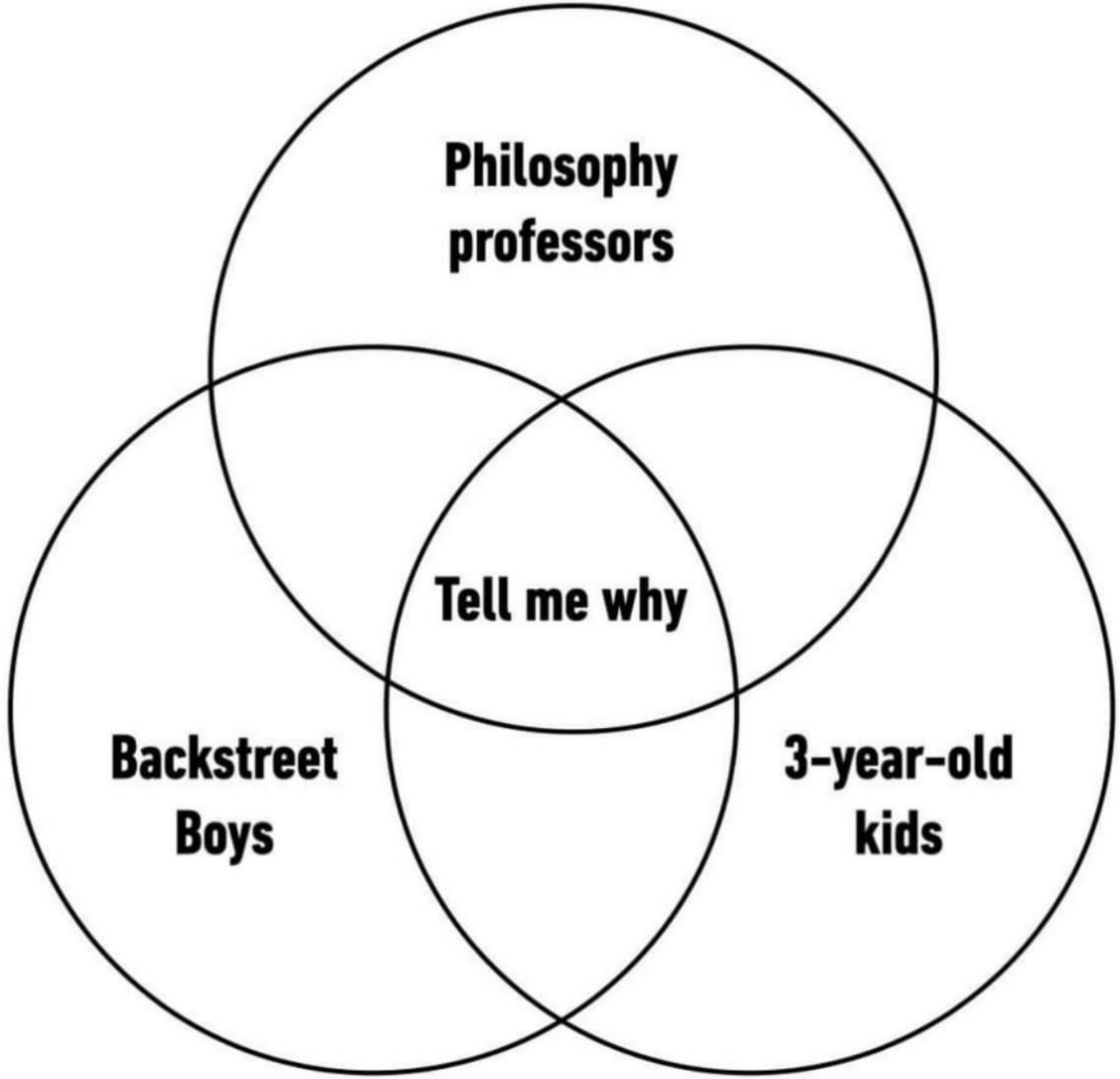
**Wir müssen uns außerdem die Methoden suchen, die uns bei unseren individuellen Probleme unterstützen**

# Und die dabei helfen sie zu lösen

die uns auch dabei helfen, dass wir Schritt für Schritt besser werden

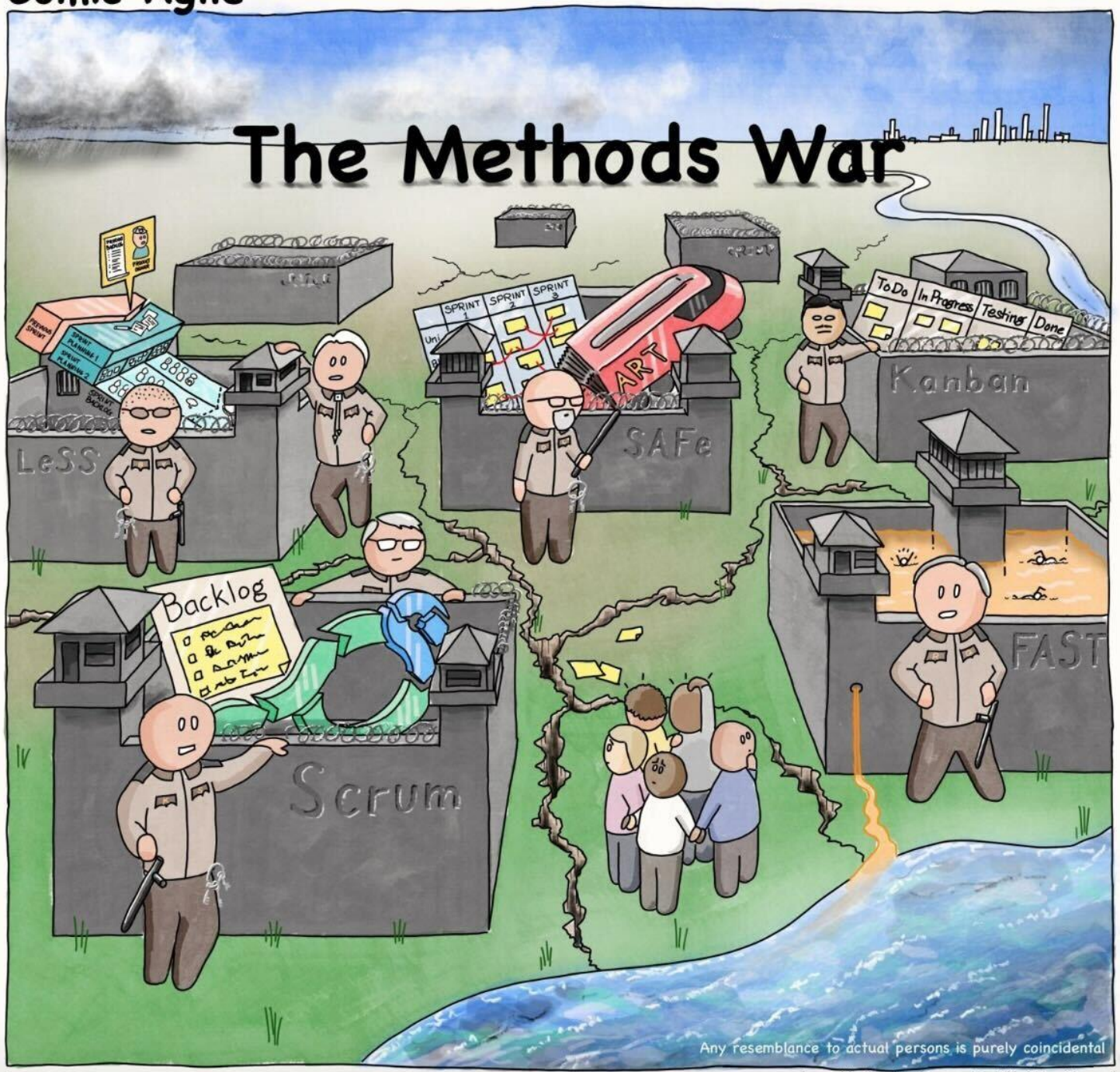
**Dabei ist es auch erstmal egal,**
**welche Methoden wir einsetzen**

**Wir sollten immer**
**nach dem „warum“ fragen**


Philosophy professors
Tell me why
Backstreet Boys
3-year-old kids

Comic Agilé

www.comicagile.net




Created by Luxshan Ratnaravi & Mikkel Noe-Nygaard

**Macht nur Dinge, die für euch gut funktionieren.**

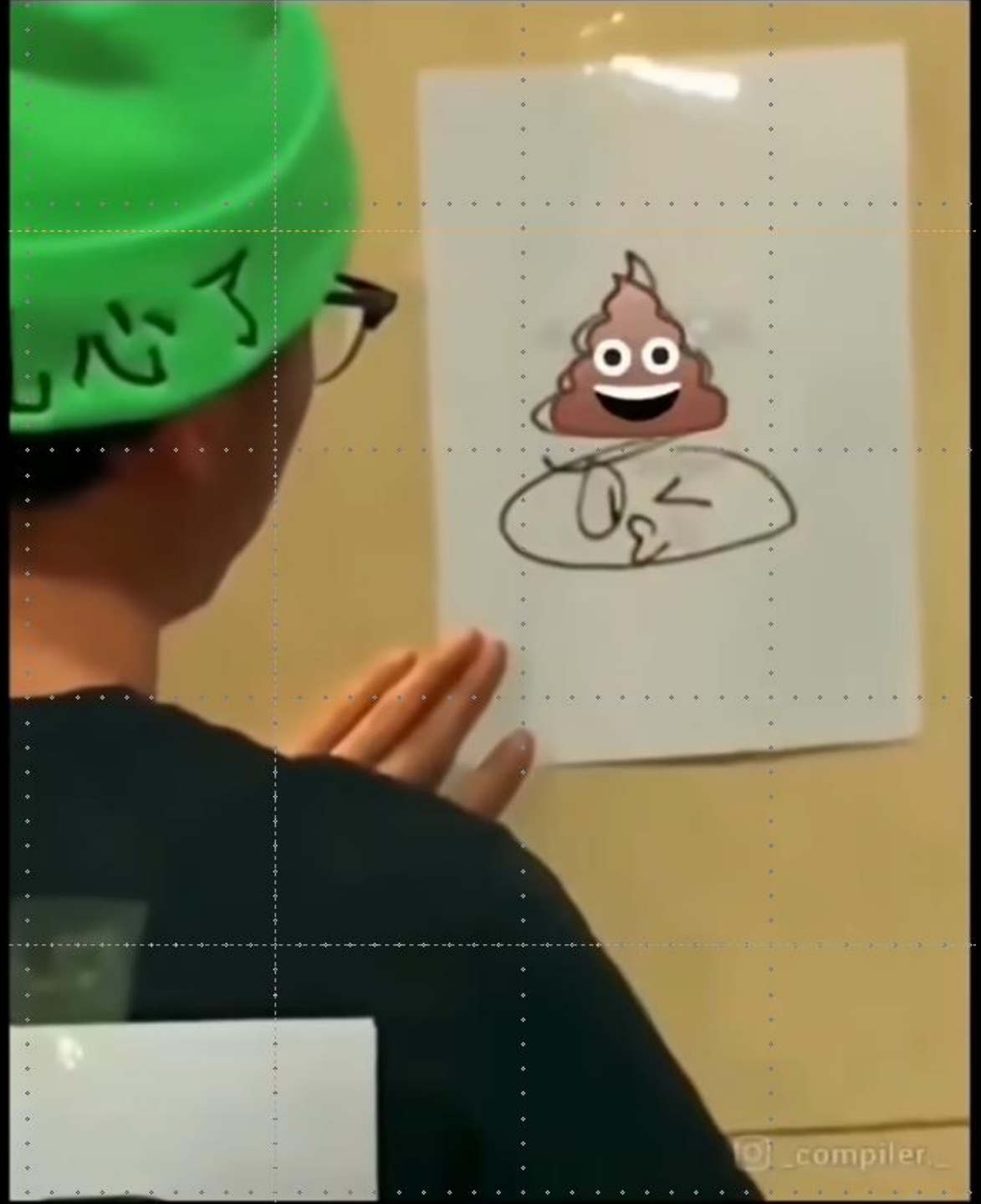
# Menschen

https://unsplash.com/@marvelous

**Software wird am Ende, was die Entwickler verstanden haben – und nicht, was die Fachleute gemeint haben**

(Im Original von Alberto Brandollini)

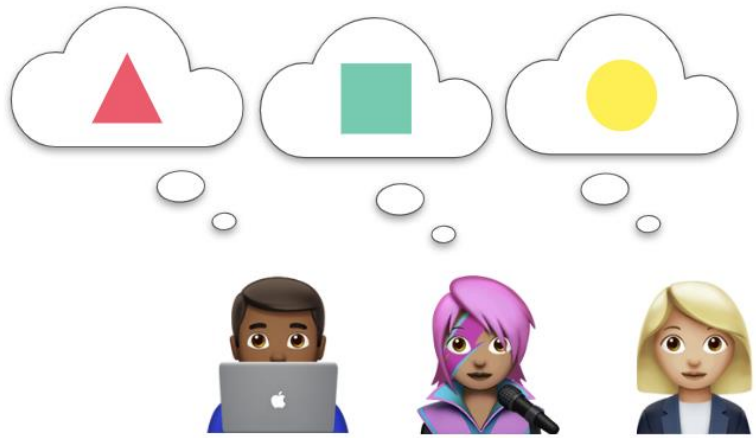
Code
Developer
Business Analyst
Client
_compiler_


_compiler_

# Problem:
# Ungleiches Produktverständnis

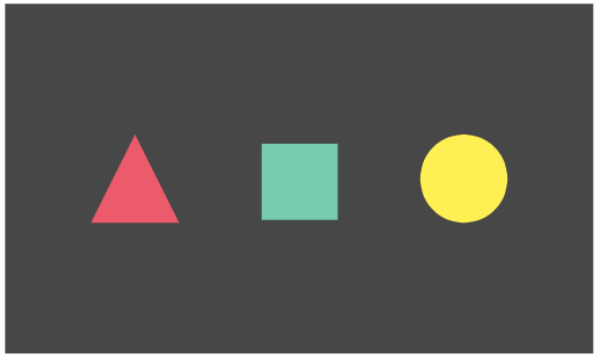
**Entscheidungen treffen**
**auf Basis von flüchtigen**
**Gesprächen oder Dokumenten…**

**…oder Kommunikationsbarrieren, die es nicht ermöglichen die gleichen Ziele zu verfolgen**

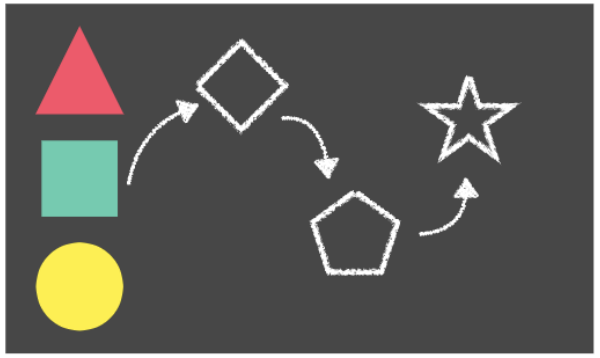


# „Gut, dass wir alle einer Meinung sind!“

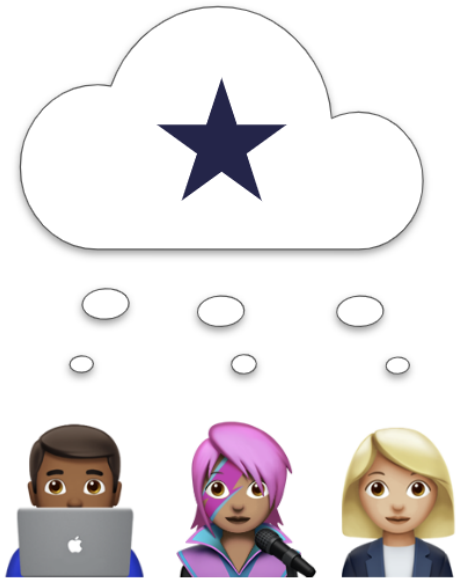
*Inspiriert durch Jeff Patton & Luke Barren*



„OH!“



„Aha!“



„Gut, dass wir alle einer Meinung sind!“

*Inspiriert durch Jeff Patton & Luke Barren*

**Ein gutes Produkt ist am Ende das,**
**was alle im Team verstanden haben….**

**..nicht was gesagt wurde oder in irgendwelchen Dokumenten steht**

# Digitale Produkte werden besser…

- Wenn sie von Anfang an aus Nutzersicht gedacht werden.
- Wenn sie iterativ umgesetzt und validiert werden.
- Wenn alle das gleiche Verständnis haben und auf das gleiche Ziel hinarbeiten

# Sätze, die mich ständig begleiten

# Sätze, die mich ständig begleiten

- „Wir machen die UX und dann geben wir das den Entwicklern„
- „Wir machen das Fachkonzept und dann wird das entwickelt“
- „Dann malen die das an und geben uns das“
- „Der Entwickler versteht nicht, wieso das falsch umgesetzt ist“
- „Wir machen das fertig und dann kommen die Inhalte und Texte da rein “
- „Die machen dann das UX Design, und ich entwickle das dann“
- „Ich mache doch nur Backend-Entwicklung. Was habe ich mit dem Benutzer zu tun?”
- „Ich mache (die) User Experience“

# Gute UX entsteht im Team

# Kollaboratives Arbeiten und Modellieren ist der Kern für erfolgreiche Produkte

# Es gibt viele Methoden, die uns helfen kollaborativ zu arbeiten

# Beispielsweise
# User Story Mapping und Eventstorming

# Ziel

**Wir wollen gemeinsam**

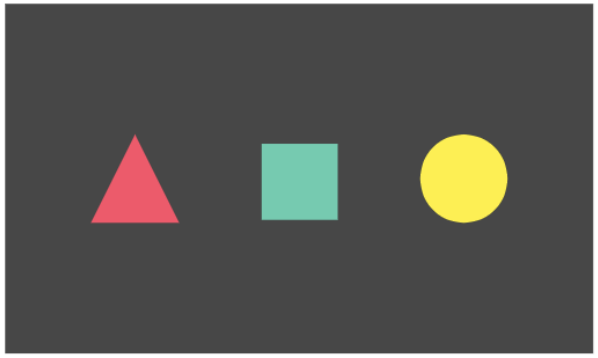
**gute Produkte entwickeln!**

# Kollaborativ

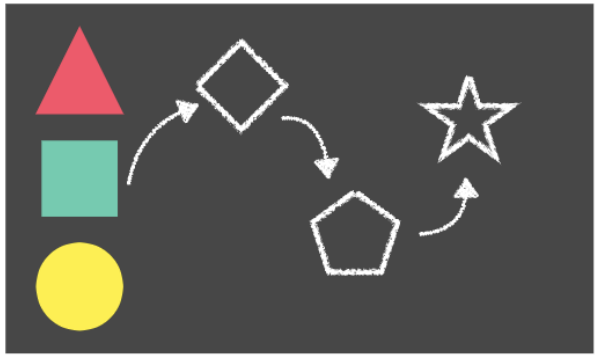
## Als Team gemeinsam

# Gute Produkte entstehen im Team

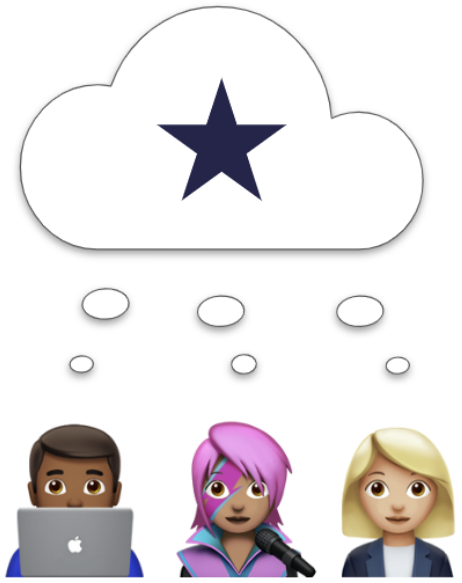
**Und nicht bei einzelnen Personen oder Personengruppen**



„OH!“



„Aha!“



„Gut, dass wir alle einer Meinung sind!“

*Inspiriert durch Jeff Patton & Luke Barren*

# The end is near

# Was ich sagen wollte..

- Digitalisierung ist nicht nur einfach die Anpassung bestehender Prozesse in "Apps" o.Ä.
- Agil wird man nicht, nur weil man agil sagt
- Denkt in Produkten, nicht in Projekte
- Ob ein Produkt gut oder schlecht ist, ist nicht subjektiv
- Die Menschen/ Die Nutzer bestimmen hauptsächlich den Markt
- Legt Wert darauf Mehrwerte zu schaffen, nicht Outputs zu generieren ("Features schrubben")

# Was ich sagen wollte..

- Lernt jeden Tag dazu
- Erarbeitet ein gemeinsames Verständnis im Team - immer, zu jeder Zeit.
- Arbeitet gemeinsam an den Themen und findet eine einheitliche Sprache
- Versucht Services sinnvoll in Produkte zu transformieren
- Versucht Digitale Touchpoints sinnvoll mit Menschen zu verbinden
- Setzt Methoden nicht ein, nur weil sie augenscheinlich tolle Dinge versprechen

# Geht mit gutem Beispiel voran

**Entwickelt gemeinsam Software, Produkte und Services für Menschen, die sie benutzen!**

# Danke!

# Danke! Fragen?

Aminata Sidibe
aminata.sidibe@innoq.com

Twitter: @wuschey
linkedIn: https://www.linkedin.com/in/aminatasidibe/