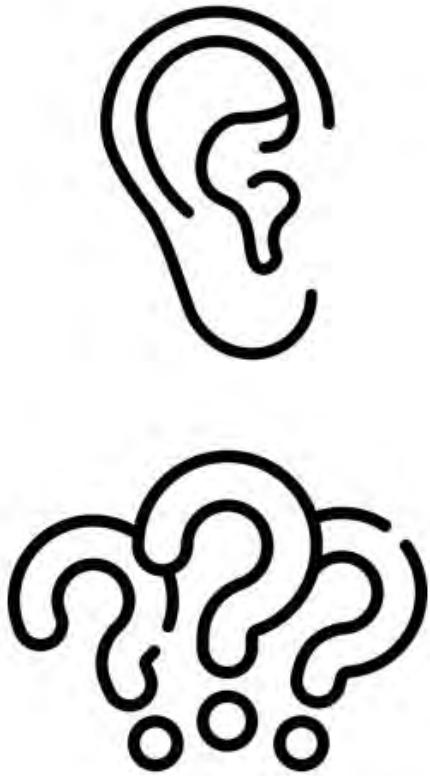


---

# IT-Analyse Advanced – Erfolgsgarant für agile Projekte

Manfred Schützhofer





Ohr-Icon von iconixar auf Freepik

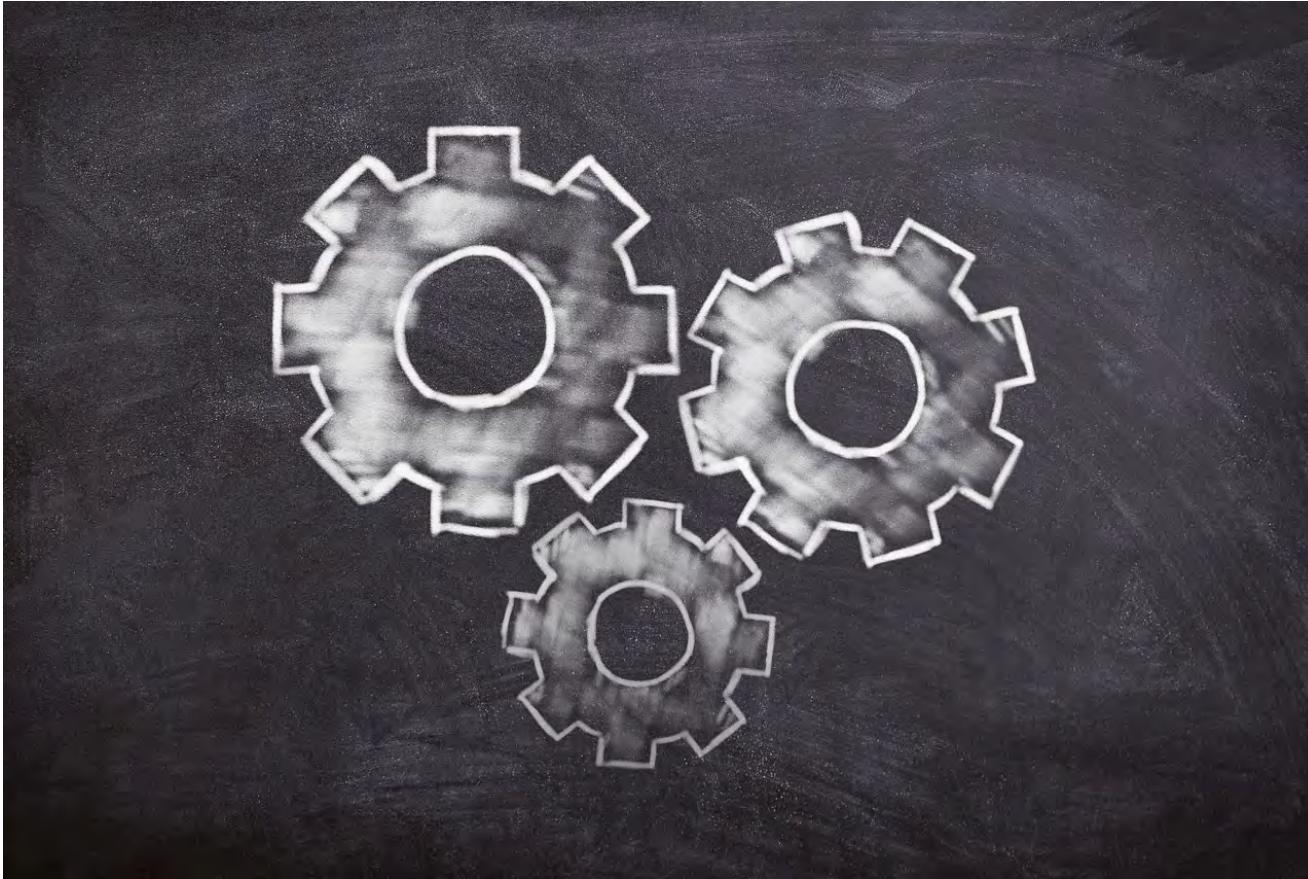
Fragezeichen-Icon von Freepik



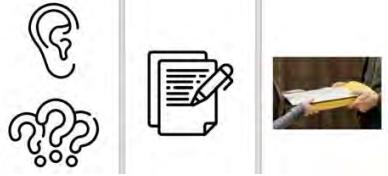
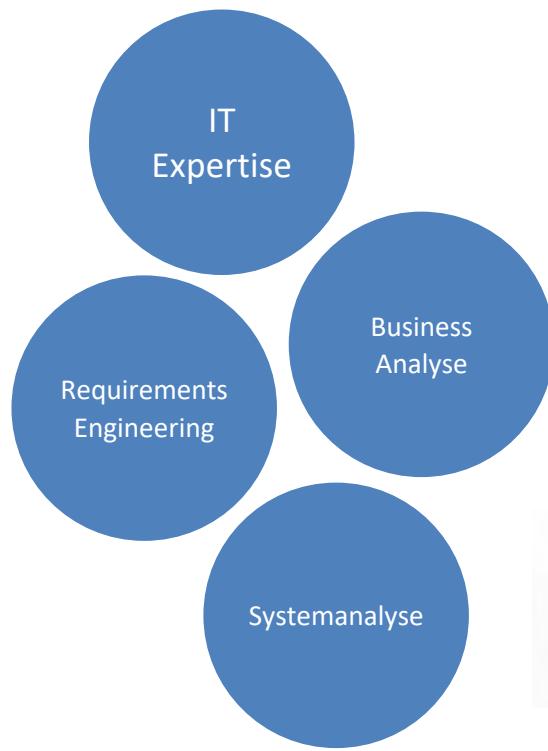
Icon von juicy\_fish auf Freepik

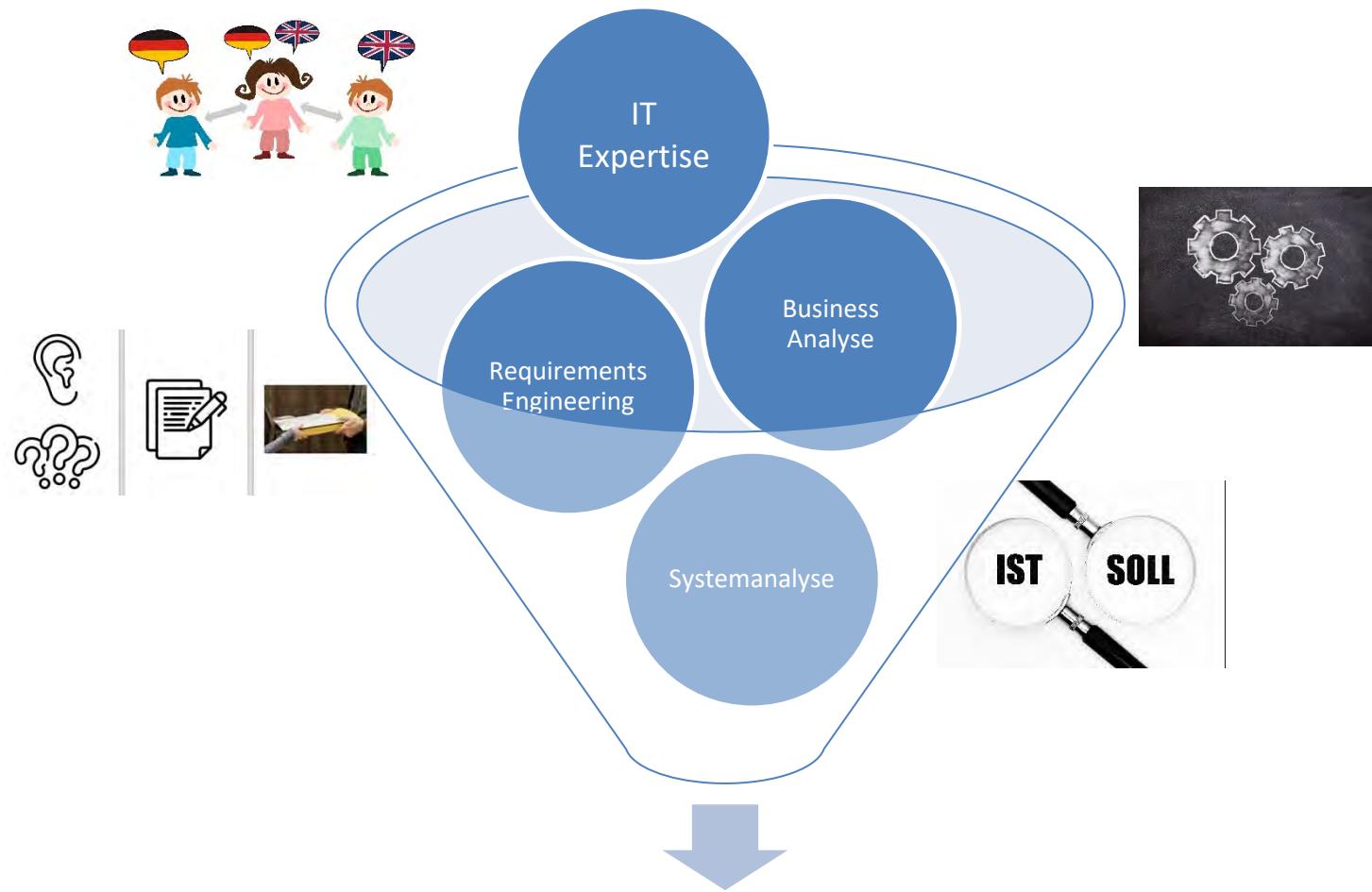


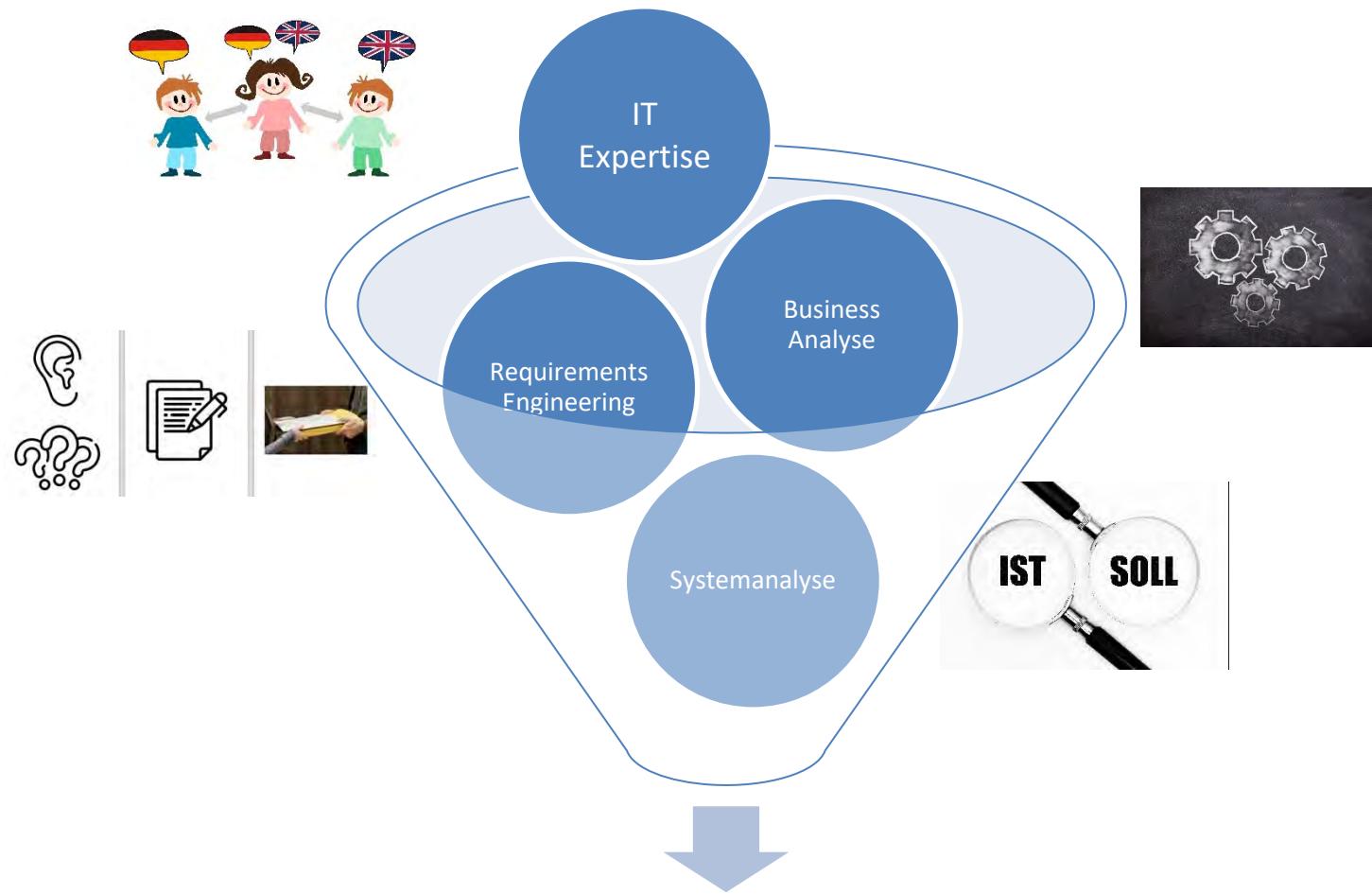
Bild von Freepik











The **SEQIS** way: **IT-Analyse**



SEQIS GmbH  
Neusiedler Straße 36  
2340 Mödling, Österreich

# Manfred Schützhofer

## Principal Consultant, Teamlead

### IT-Analyse, Software Test, Projektmanagement

Analysis. Development. Test. Management.  
Better Results.

# Manfred Schützhofer

Principal Consultant, Teamlead  
**IT-Analyse, Software Test, Projektmanagement**



Systemanalyse, Requirements Engineering, Business Analyse, IT-Analyse, Product Owner

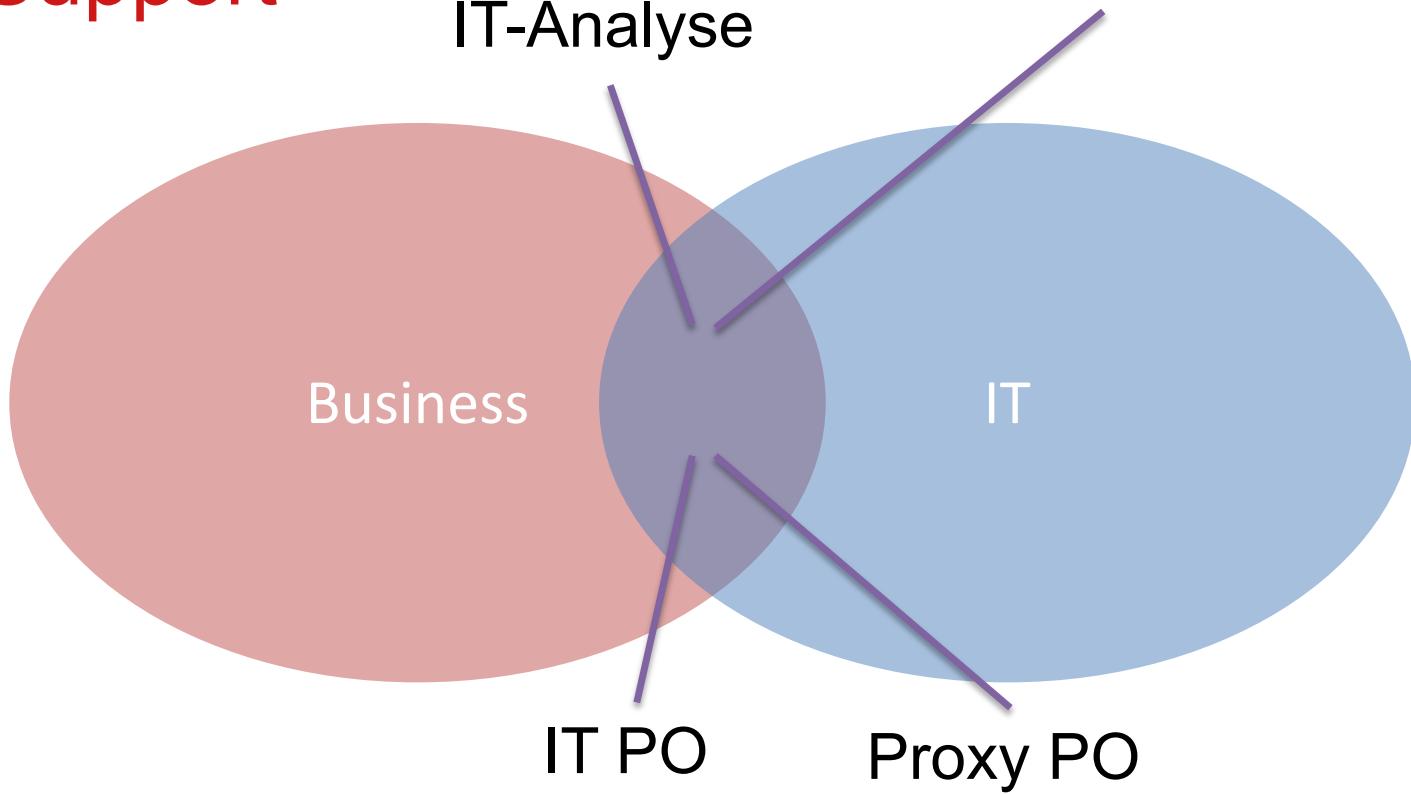
Analysis. Development. Test. Management.  
Better Results.

# Product Owner

- Stakeholdermanagement,  
Verwaltung des Backlogs
- Komplexe Systeme,  
moderne Technologien,  
Schnelllebigkeit der IT
- Daily Business  
→ Daily Busyness?



# PO Support





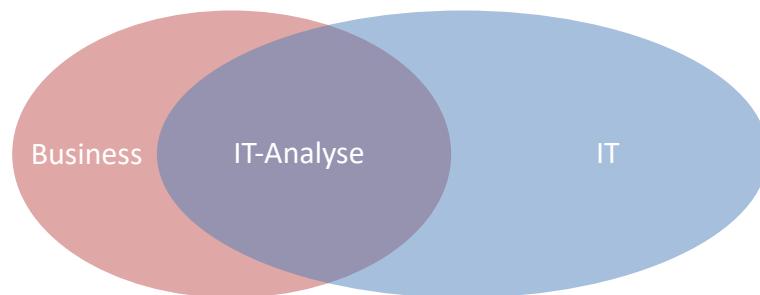
*„The Product Owner may do this work or delegate the responsibility to others [...]“*

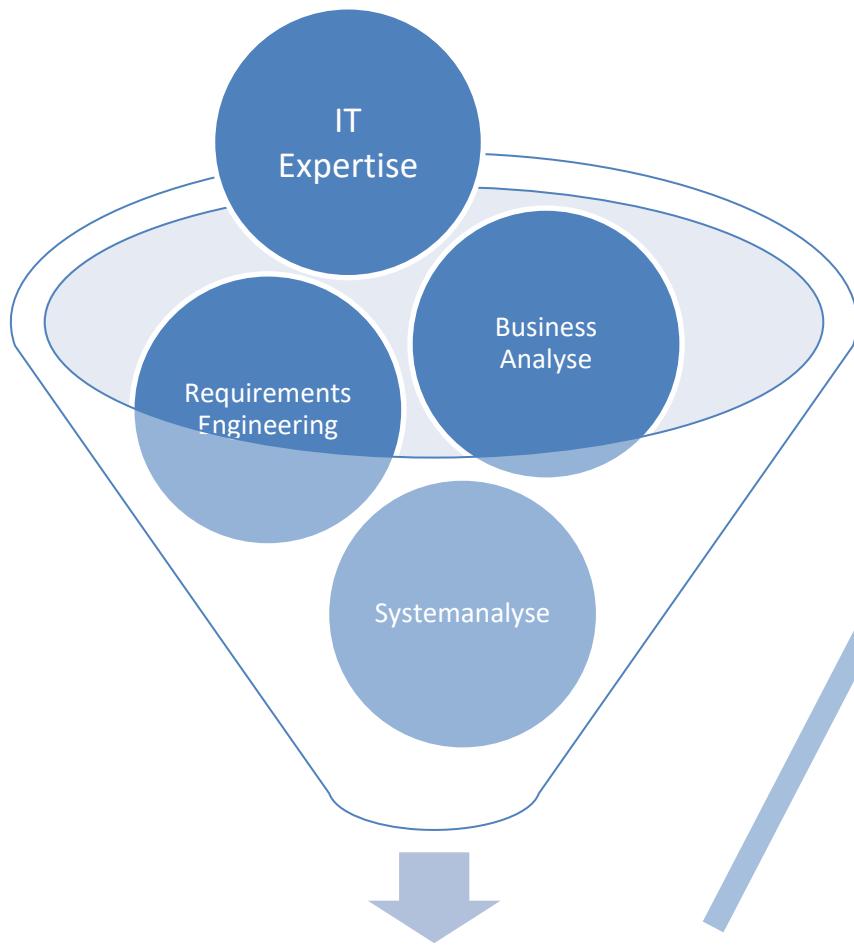
The Scrum Guide

## 1. Etabliert IT-Analyse im agilen Team



- Spezialisierungen von Teammitgliedern nutzen, um Aufgaben des Product Owners zu übernehmen





# Digital Design



## Digital-Design-Manifest

Eine selbstbewusste Gestaltungsprofession ist der Schlüssel für eine erfolgreiche und nachhaltige Digitalisierung



The **SEQIS** way: IT-Analyse



# Design

*“...ein Plan oder eine Zeichnung, die erstellt wird, um zu zeigen, wie etwas aussehen, funktionieren oder aufgebaut sein wird, bevor es hergestellt wird.”*



Digital Design Professional  
Foundation Level  
Syllabus S. 14



...sich eine gewünschte Zukunft vorstellen  
...mit Designkonzepten beschreiben



# das Digitale



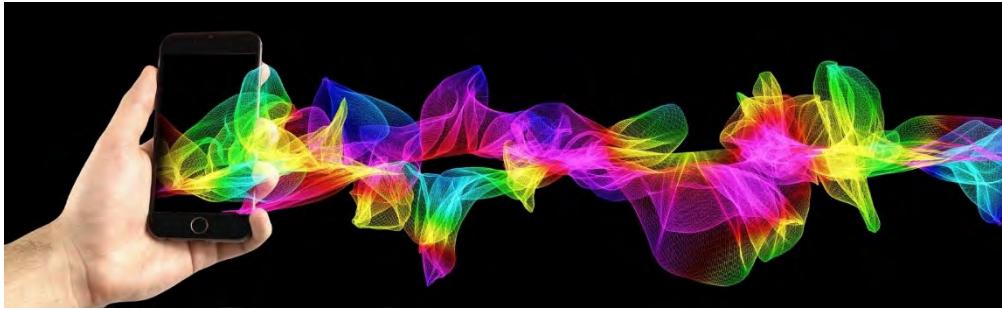
# Digitales Material



## 2. Beschäftigt euch mit dem digitalen Material der Zukunft



- Auch im Agilen brauchen wir Design (also einen groben Plan VOR der Umsetzung)

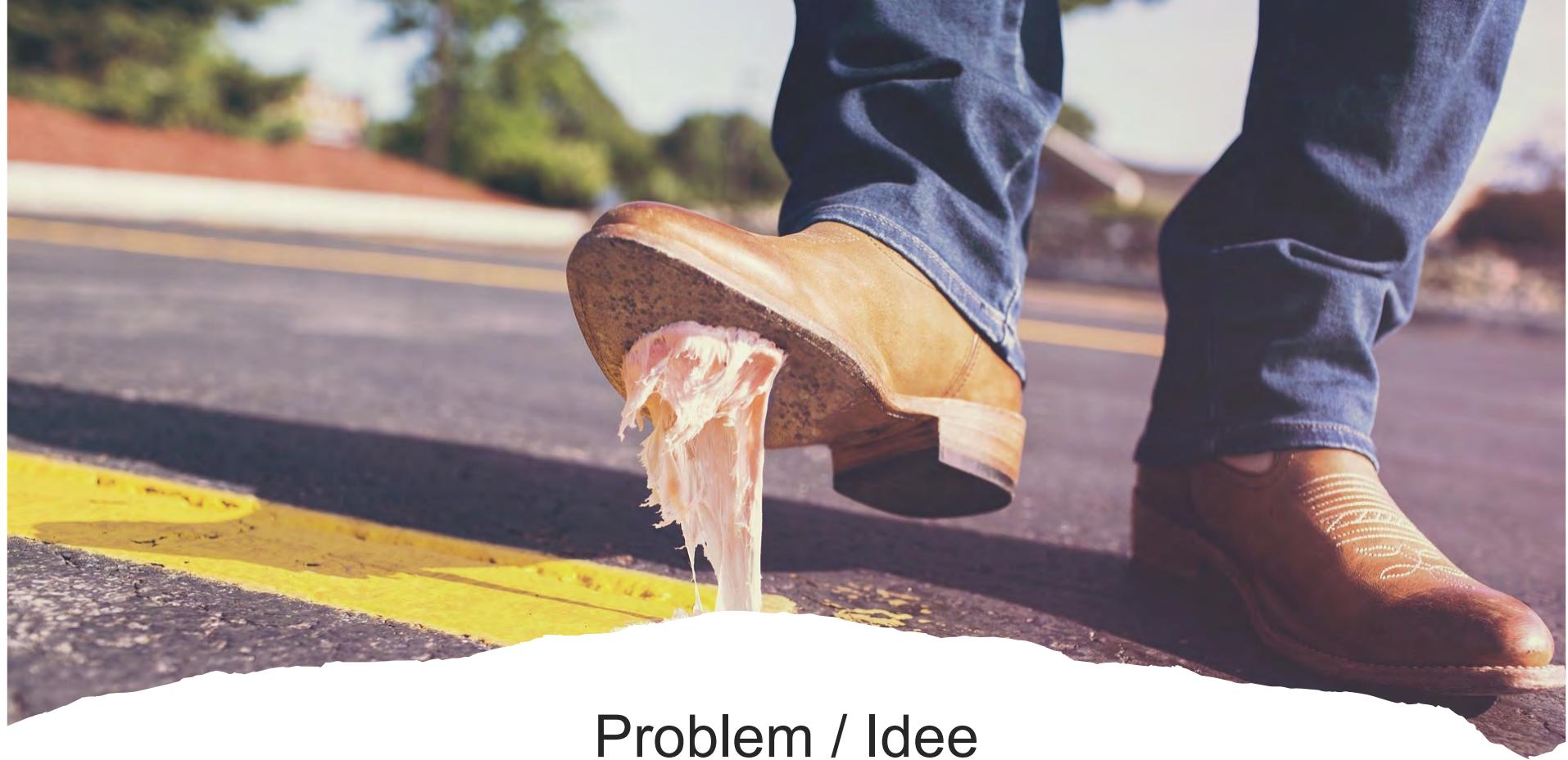


# Digital Design

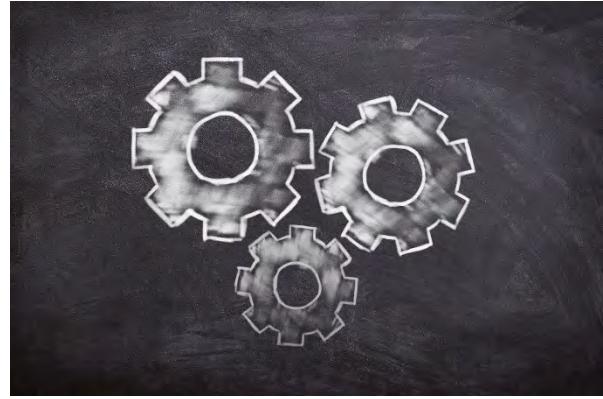


Erstellung von  
Designkonzepten  
für die  
Gestaltung einer  
digitalen Lösung,  
die die Zukunft  
verändert





# Problem / Idee



# IST-Analyse Elicitation Geschäftsprozesse



anforderungsorientiert



lösungs- & gestaltungsorientiert

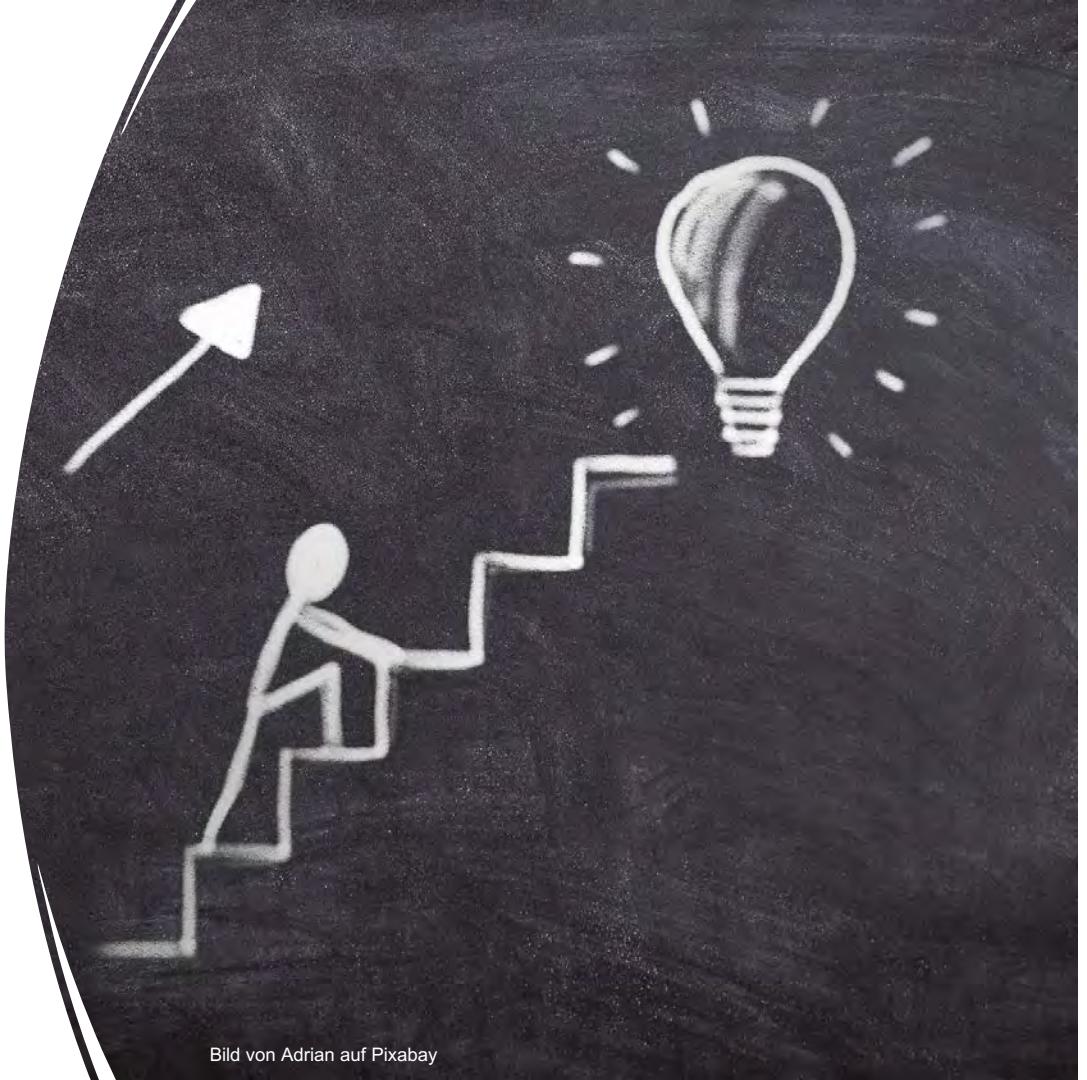


### 3. Konzipiert bevorzugt lösungs- und gestaltungsorientiert



- Prototyping nutzen, um das gemeinsame Verständnis zu verbessern

# Lösungsbegabung



*„Um in der Gegenwart kreative Zukunftskonzepte entwickeln zu können, braucht es Menschen, die entsprechende Kompetenzen für die bereits vorhersehbaren Entwicklungen in der digitalen Welt besitzen und gleichzeitig viele ungerichtete Kompetenzen [...] entwickeln. Gemeinsam mit der Entfaltung von Lösungsbegabung schaffen sie die idealen Voraussetzungen für eine innovative zukunftsorientierte Gegenwart.“*

Markus Hengstschläger, österr. Genetiker: „Die Lösungsbegabung“, 2020



# Kompetenzen für vorhersehbare Entwicklungen

- Business-Fachexperte werden

*“Die optimale Ausgangslage dafür, neue Lösungen zu entwickeln, ist es, in einem Fachbereich wirklich etwas zu können und zu wissen.“*

Markus Hengstschläger, österr. Genetiker: „Die Lösungsbegabung“, 2020

- Gerichtetes Wissen (Bewährtes)
  - bereits existierende Lösungen kennen
  - also auch: das digitale (Bau-)Material kennen



#### 4. Strebt an, Business-Fachexperte zu werden



- Bewährtes gezielt nutzen und offen sein für noch bessere Lösungen

# Paul Watzlawick

österr.

Kommunikationsforscher &  
Psychotherapeut:

## „Der verlorene Schlüssel“

aus „Anleitung zum  
Unglücklichsein“, 1983



*„Wenn ich die  
Leute gefragt  
hätte, was sie  
wollen, hätten  
sie gesagt:  
schnellere  
Pferde.“*

Henry Ford,  
amerikanischer Erfinder



# Gerichtet & ungerichtet immer kombinieren

- Gerichtete Strategien
  - fokussiert
  - orientiert
  - zielstrebig
- Ungerichtete Strategien
  - flexibel
  - ergebnisoffen
- „Flexicurity“

nach Hans Adriaansens, niederländischer Soziologe

# Ungerichtete Kompetenzen

- Kreativität
- Kritisches Denken
- Kontextverständnis
- Individualität
- Flexibilität
- Mut
- Diversität
- Informationskompetenz
- Emotionale Intelligenz
- Ethik
- Resilienz
- etc.

# Ungerichtete Kompetenzen

- Leadership
- Koordination

*„Digital Design erfordert auch, die Verantwortung für die Gestaltung einer digitalen Lösung zu übernehmen und den Bauprozess einer digitalen Lösung aus der Gestaltungsperspektive zu führen.“*

Digital Design Professional - Foundation Level: Syllabus S. 9

# Förderung ungerichteten Arbeitens

z.B. „20 Prozent Zeit“

Susan Wojcicki, ehem. Senior Vice President of Advertising bei Google: „Die acht Säulen der Innovation“, 2011



Bild-Quelle: youtube.com/susanwojcicki



## 5. Kombiniert gerichtete und ungerichtete Strategien, um eure Lösungsbegabung zu entwickeln und zu entfalten



- Üben, üben, üben

*„Jeder Mensch wird also grundsätzlich lösungsbegabt geboren. Durch den Erwerb von Wissen, durch das Aneignen von Kompetenzen und durch Üben, Üben, Üben ist er in der Lage, diese Begabung zu entwickeln und zur Lösung von Problemen einzusetzen. Nichts braucht die Menschheit notwendiger als neue Ideen und kreative Innovationen.“*

Markus Hengstschläger, österr. Genetiker: „Die Lösungsbegabung“, 2020



Invention



Innovation



Diffusion

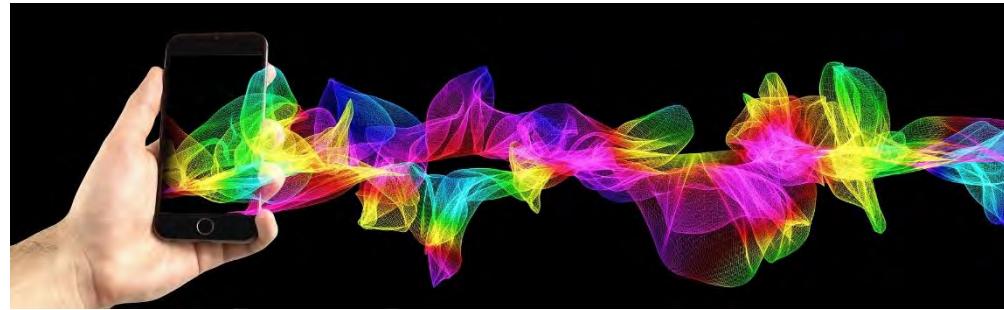
Joseph Alois Julius Schumpeter, österr. Nationalökonom:  
„The Theory of Economic Development“, 1912



Image available for free publishing from the Volkswirtschaftliches Institut, Universität Freiburg, Freiburg im Breisgau, Germany.

Copyrighted free use. ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph\\_Schumpeter\\_ekonomialaria.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph_Schumpeter_ekonomialaria.jpg)),

„Joseph Schumpeter ekonomialaria“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>



*„Gutes Digital Design ist ein Thema für den gesamten Bauprozess und erfordert eine enge Zusammenarbeit mit Management, Konstruktion und Realisierung.“*

*“Gestaltung passiert fortlaufend während des gesamten Bauprozesses.”*

Digital Design Professional  
Foundation Level  
Syllabus S. 72

# Flight Level 1 (Strategie / Portfolio)

Gestaltung / Scoping

Shaping

# Flight Level 2 (Koordination)

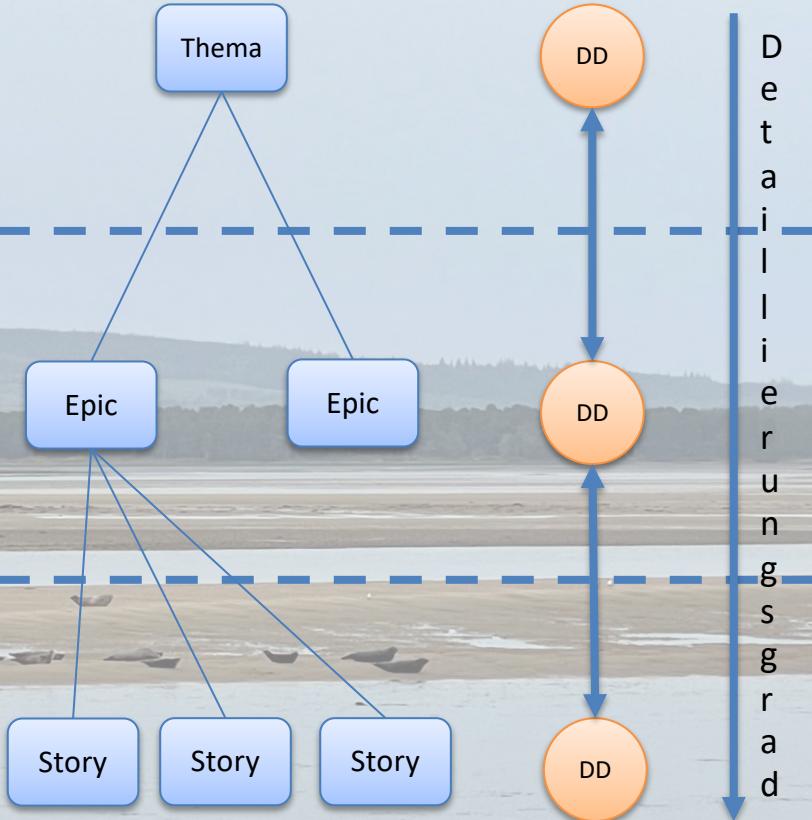
Konstruktion / Konzept

Exploring

# Flight Level 3 (Operative Ebene)

Realisierung / Entwicklung & Betrieb

Implementing



# Social Learning

*„[...] im Ideen- und Lösungsfindungsprozess stetig Schnittstellen mit Menschen anderer Disziplinen und anderer Kulturen fördern!“*

Markus Hengstschläger, österr. Genetiker:  
„Die Lösungsbegabung“, 2020

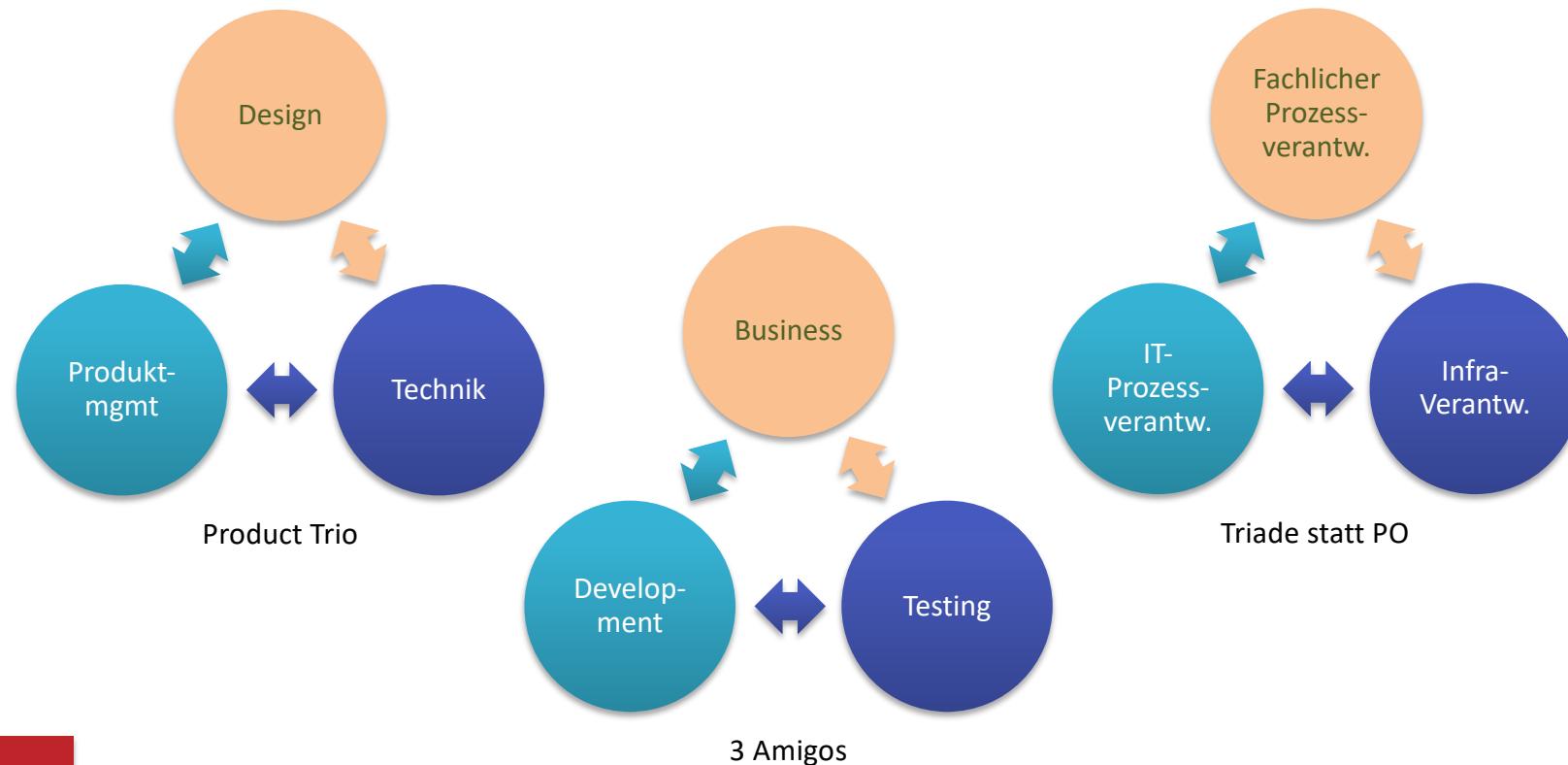


Vergleich Orang-Utan/Kleinkind nach  
Rutger Bregman, niederländischer  
Historiker:  
„Im Grunde gut – Eine neue Geschichte  
der Menschheit“, 2020



# Product Trio / 3 Amigos / Triade statt PO

Marty Cagan, 2017 / George Dinwiddie, 2009 / Andreas Becker, 2022



# Der Medici-Effekt

- An der Schnittstelle zwischen verschiedenen Disziplinen und Kulturen entstehen neue Denkweisen.
- Interdisziplinarität treibt Innovationen voran.

Frans Johansson, schwed. Schriftsteller:  
„Der Medici-Effekt – Wie Innovation entsteht“, 2004





## 6. Fördert im Lösungsfindungsprozess die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen



- Verantwortung auf eine breitere Basis teilen

# Flight Level 1 (Strategie / Portfolio)

Gestaltung / Scoping

Shaping

# Flight Level 2 (Koordination)

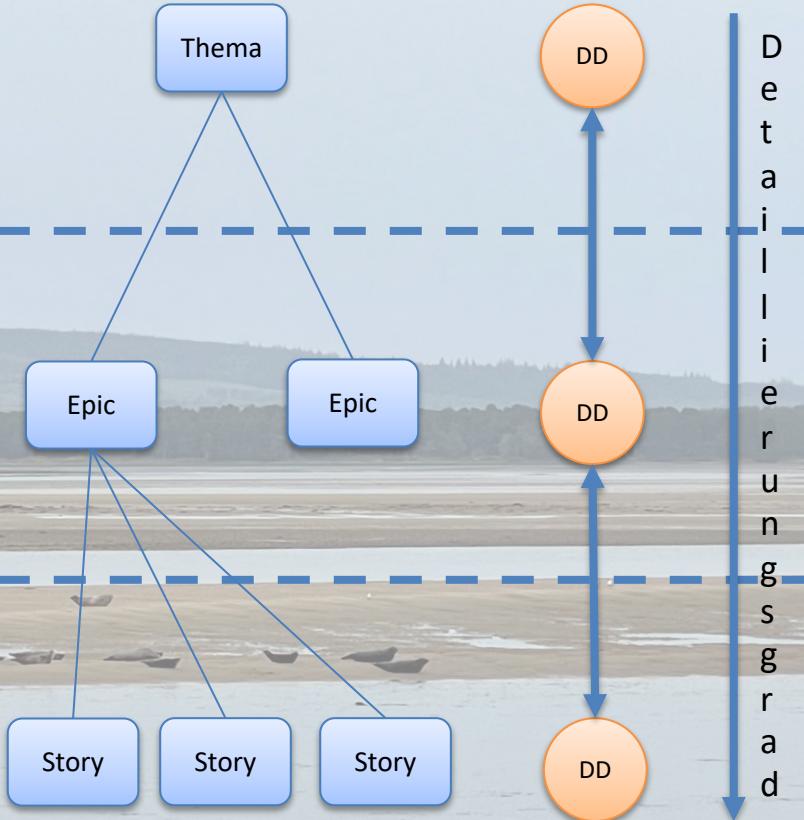
Konstruktion / Konzept

Exploring

# Flight Level 3 (Operative Ebene)

Realisierung / Entwicklung & Betrieb

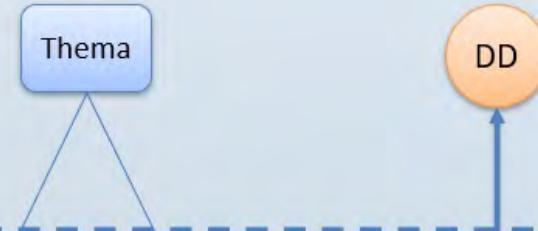
Implementing



# Flight Level 1 (Strategie / Portfolio)

## Gestaltung / Scoping

### Shaping



- Auftragsklärung
- Fachlicher Überblick
- Problemverständnis
- Entscheidung für eine Lösung
- Delta-Analyse (IST / SOLL)
- Vertikaler, fachlicher Schnitt in Epics



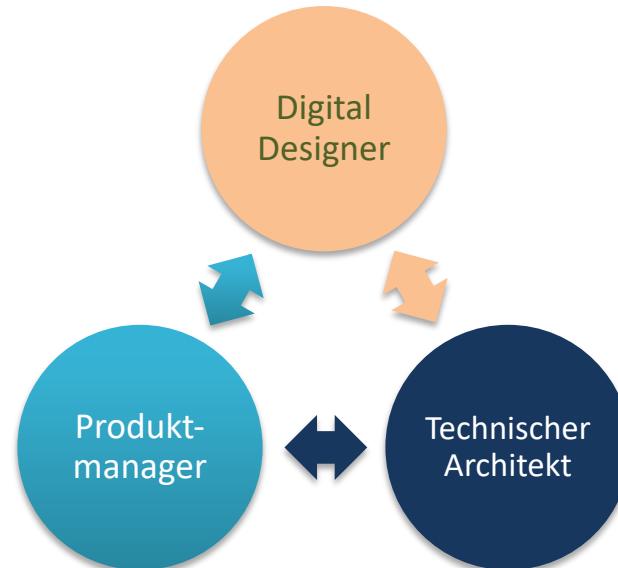
## Flight Level 2 (Koordination)

Konstruktion / Konzept

Exploring



- Technisches Lösungsdesign
- Erfolgskriterien
- Verständnis für die digitale Lösung
- Vorbereitung für Schnitt in Stories



# Flight Level 3 (Operative Ebene)

## Realisierung / Entwicklung & Betrieb

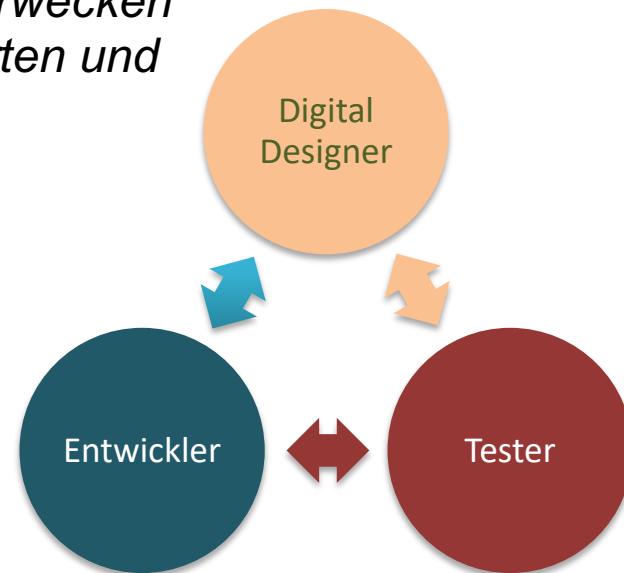
### Implementing



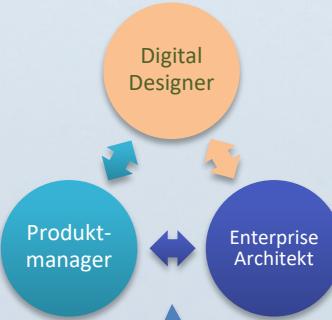
- „[...] digitale Lösung zum Leben zu erwecken und sie während des Betriebs zu warten und weiterzuentwickeln.“

Digital Design Professional – Foundation Level: Syllabus S. 64

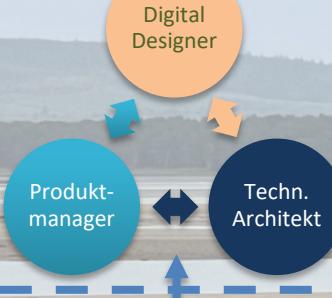
- Teamebene
- Schnitt in User Stories
- Akzeptanzkriterien
- Ready<sup>2</sup>code Modelling



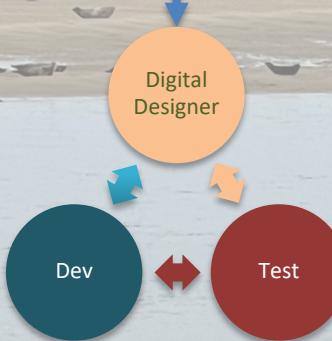
# Flight Level 1 (Strategie / Portfolio) Gestaltung / Scoping Shaping



# Flight Level 2 (Koordination) Konstruktion / Konzept Exploring



# Flight Level 3 (Operative Ebene) Realisierung / Entwicklung & Betrieb Implementing





## 7. Nutzt eure Erfahrung, um auf allen Flight Levels zu gestalten

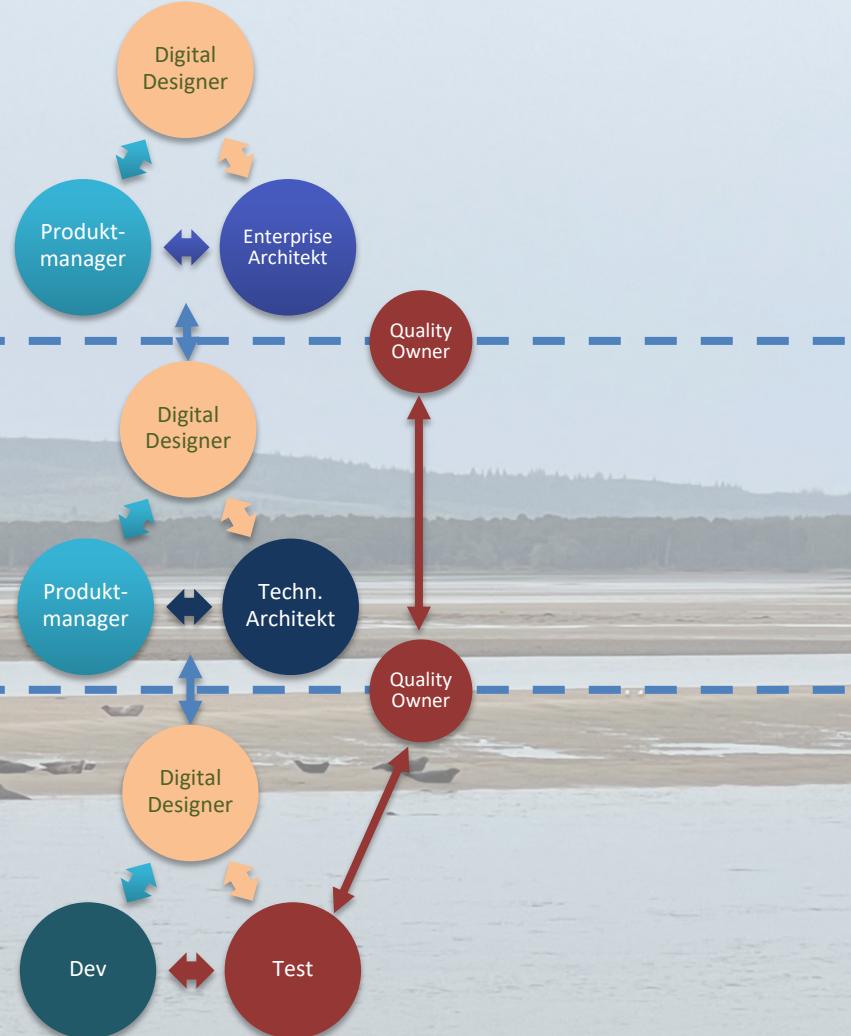


- Wachsam sein, ob Entscheidungen auf einem Level Veränderungen in einem anderen Level erfordern oder vorherige Entscheidungen in Frage stellen

# Flight Level 1 (Strategie / Portfolio) Gestaltung / Scoping Shaping

## Flight Level 2 (Koordination) Konstruktion / Konzept Exploring

## Flight Level 3 (Operative Ebene) Realisierung / Entwicklung & Betrieb Implementing

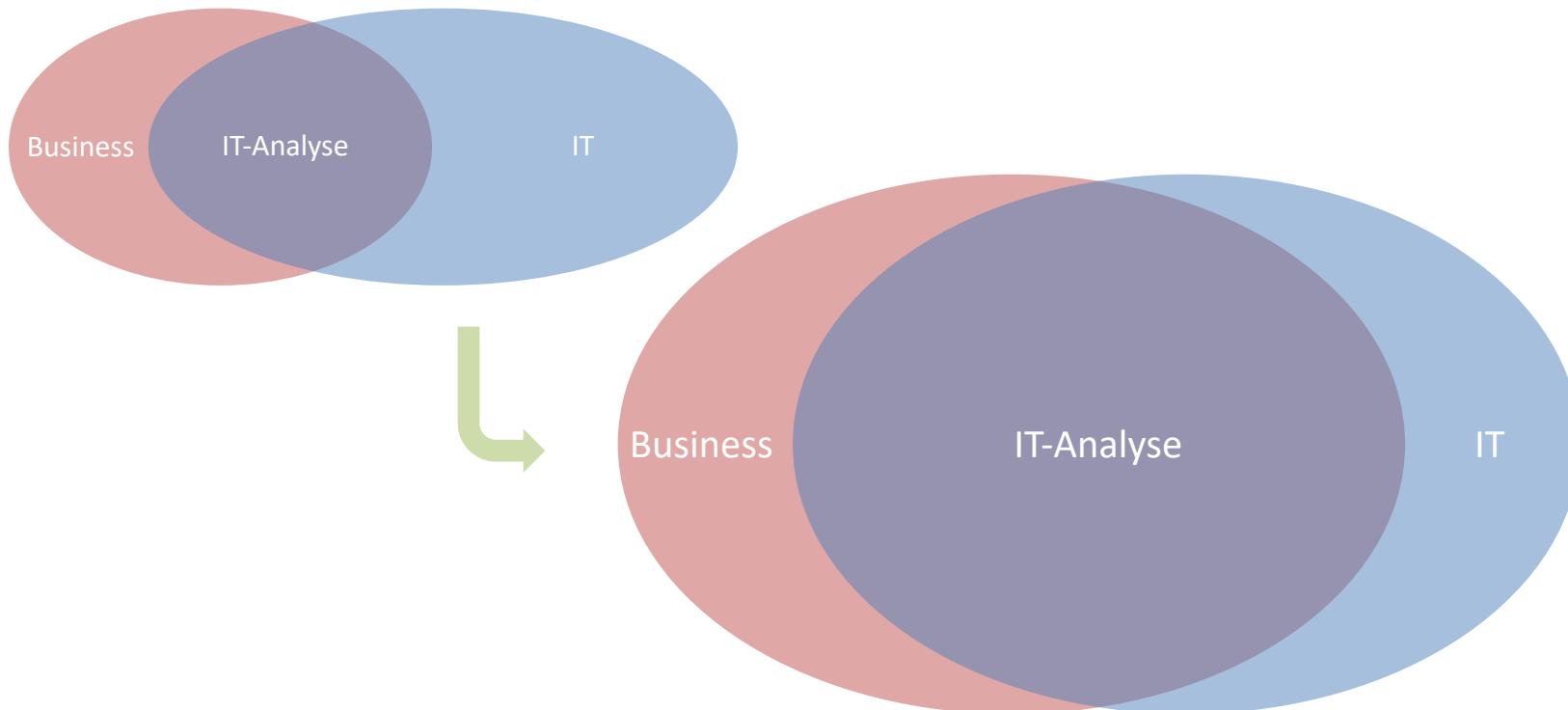


# Testers shift-left

## IT-Analysts shift-right



- Qualitätskriterien frühzeitig prüfen
- Defect prevention over defect detection
- Weniger nachgelagert Qualität sichern, mehr integriert Qualität sichern
- Start finishing, stop starting
- Verantwortung für das Endprodukt übernehmen
- Rückkoppelung auf Level 2 und 1
- Continuous Improvement





## 8. Testers shift-left, IT Analysts shift-right



- Direktes Kundenfeedback & Ideen aus dem Team zurück in die höheren Flight Levels spielen

*„If you’re just using your engineers to code,  
you’re only getting about half their value.“*

Marty Cagan, Gründer der Silicon Valley Product Group  
„INSPIRED: How to Create Tech Products Customers Love“, 2008

# Wrap-Up IT-Analyse

- Systemanalyse / Requirements Engineering / Business Analyse mit IT-Expertise
- Designkonzepte
- Business-Fachexperte
- Bewährtes & Innovation
- Interdisziplinarität suchen
- Gestaltung im gesamten Softwareentwicklungsprozess
- Verantwortung für das Endprodukt & die Qualität
- Wesentlicher Einfluss auf Akzeptanz & Erfolg

# Wrap-Up Digital Design

- Beinhaltet viele Aspekte der IT-Analyse
- Beinhaltet auch UX
- Berufsbild, keine Rolle

# Rollenschuh

Systemanalyst, Requirements Engineer, Business Analyst,  
Product Owner, Proxy Product Owner, IT Product Owner,  
Technical Product Owner, IT-Analyst, Systems Engineer,  
Solution Designer, Solution Engineer, Developer, Tester, ...



## 9. Skills over Roles!

One  
more  
thing

- Setzt im Recruiting auf das, was mitkommt

# „Erst wer, dann was“-Strategie

nach Jim Collins,

amerikanischer Managementexperte

„Der Weg zu den Besten: Die sieben  
Management-Prinzipien für dauerhaften  
Unternehmenserfolg“







## 10. Erst wer, dann was



- Gutes Digital Design entsteht durch transdisziplinäre Teamarbeit

*„Gutes Digital Design kann nur  
durch transdisziplinäre Teamarbeit erreicht werden,  
aber nur mit einem Team,  
das die Vielfalt an Fähigkeiten des Digital Designs abdecken kann.“*

Digital Design Professional – Foundation Level: Syllabus S. 72

# IT-Analyse Advanced – Erfolgsgarant für agile Projekte

---

1. Etabliert IT-Analyse im agilen Team
2. Beschäftigt euch mit dem digitalen Material der Zukunft
3. Konzipiert bevorzugt lösungs- und gestaltungsorientiert
4. Strebt an, Business-Fachexperte zu werden
5. Kombiniert gerichtete und ungerichtete Strategien, um eure Lösungsbegabung zu entwickeln und zu entfalten

# IT-Analyse Advanced – Erfolgsgarant für agile Projekte

---

6. Fördert im Lösungsfindungsprozess die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen
7. Nutzt eure Erfahrung, um auf allen Flight Levels zu gestalten
8. Testers shift-left, IT Analysts shift-right
9. Skills over Roles
10. Erst wer, dann was

*„Without **passion**, you don't have energy.  
Without energy you have nothing.“*

Warren Buffett, amerikanischer Investor, Unternehmer und Philanthrop



---

# IT-Analyse Advanced – Erfolgsgarant für agile Projekte

Manfred Schützhofer

