
1 Einleitung

Wir arbeiten in unserem Alltag mit vielen Product Ownern aus unterschiedlichen Branchen und Unternehmensgrößen zusammen. Dabei beobachten wir, dass diese auf ganz unterschiedliche Probleme stoßen und ihrer Verantwortung rund um ihr Produkt oft nicht gerecht werden können. Einige der Product Owner kennen die Entwickler kaum, sind nur bei wenigen Meetings dabei und dadurch viel zu weit von ihrem Team entfernt. Andere wiederum sind durch äußeren Druck getrieben und dadurch unfokussiert oder haben keinen direkten Zugriff auf die diversen Stakeholder und werden von diesen als willfährige Anforderungsübersetzer wahrgenommen. Wieder andere Product Owner wurden von ihren Vorgesetzten überhaupt nicht bevollmächtigt, Produktentscheidungen treffen zu dürfen. Sie werden beispielsweise bei Priorisierungen oder Portfolio- und Roadmap-Entscheidungen immer wieder überstimmt – sie ownen das Produkt gar nicht.

Fast allen Product Ownern gemeinsam ist, dass sie unter Lieferdruck stehen, nur einen begrenzten Teil ihres ganzen PO-Werkzeugkastens nutzen können, teilweise zu stark auf den Nutzer fokussieren und dabei andere Stakeholder-Interessen außer Acht lassen.

Wir beide sind auf vielen Konferenzen mit Vorträgen zu diesen Themen vertreten und hatten auf den Rückfahrten viel Zeit, über diese Beobachtungen sowie die Fragen und das Feedback zu unseren Vorträgen zu diskutieren. Die Probleme der Zielgruppe Product Owner sind uns also sehr bewusst. Daraus entstand die Idee, den Product Ownern dieser Welt nicht nur punktuell, in unseren eigenen Produktentwicklungen, unseren Beratungsmandaten oder auf Veranstaltungen zu helfen, sondern unsere Erfahrungen breiter zu streuen und dieses Buch als eine Lösung für diese Probleme zu schreiben.

Der richtige Start war aber trotzdem ein wenig schleppend. Monatelang haben wir immer wieder gesagt, dass wir ja dieses Buch endlich angehen wollen. Im März 2021 haben wir das Produkt Buch aber dann wirklich in Angriff genommen. Ab Juni 2021 war der dpunkt.verlag und damit unsere großartige Lektorin Melanie Andrisek mit an Bord. Dadurch hat das Ganze noch mal ordentlich Fahrt aufgenommen, und die Produktentwicklung kam endlich voran.

Wir freuen uns sehr, dir mit diesem Buch das notwendige Hintergrundwissen und die verschiedenen Methoden, Techniken und Artefakte vorzustellen, damit

du neue wertvolle Lösungsideen für deine Probleme als Product Owner erhalten und Product Ownership wirklich meistern kannst.

1.1 Wie dieses Buch aufgebaut ist

Dieses Buch besteht aus drei Teilen:

Teil I: Die Herausforderungen des Product Owners

Dieses Kapitel gibt dir das notwendige Hintergrundwissen, deine Herausforderungen als Product Owner besser zu verstehen. Es bildet die Basis für die später vorgestellten Methoden, Techniken und Artefakte, mit denen du ein wertvolles Produkt herstellen kannst. Das Kapitel erläutert dir, auf welche Herausforderungen du bei komplexer Softwareentwicklung triffst. Jedes Produkt durchläuft im Laufe seiner Entwicklung einen Lebenszyklus. Je nachdem, wo in diesem Zyklus sich dein Produkt befindet, ändert sich dein Arbeitsschwerpunkt als PO. Diese Schwerpunkte nennen wir Fokusthemen und stellen sie in diesem Kapitel genauer vor. Diese Fokusthemen sind auch die Basis für die Sortierung der Methoden und Artefakte.

Teil II: Die Verantwortlichkeiten des Product Owners

In diesem Kapitel gehen wir genauer darauf ein, was deine Verantwortlichkeiten als PO sind. Wie das Zusammenspiel mit dem Scrum Master und den Entwicklern funktioniert und welche Besonderheiten es bei großen Produkten und im Dienstleistungsumfeld gibt. Außerdem ist ein Produkt immer Teil eines Portfolios und steht nicht im luftleeren Raum.

Teil III: Methoden und Artefakte sortiert nach Fokusthema

In diesen Kapiteln zeigen wir dir Methoden und Artefakte, die dich als PO dabei unterstützen, Product Ownership zu meistern. Diese sind sortiert nach den Fokusthemen, und ein durchgängiges Praxisbeispiel hilft dir beim Verstehen.

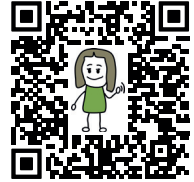
1.2 Wie dieses Buch zu lesen ist

Wir empfehlen, Teil I und Teil II des Buches linear zu lesen, weil diese die Grundlage erläutern, um die folgenden Methoden und Artefakte korrekt umzusetzen. Methoden können dich dabei unterstützen, ans Ziel zu kommen, aber viel wichtiger sind das richtige Hintergrundwissen und ein grundlegendes Verständnis für komplexe Problemstellung. Die Methoden und Artefakte kannst du je nach Bedarf linear oder punktuell lesen.

1.3 Webseite

Wir nennen in diesem Buch viele Methoden und Artefakte, die dir als Product Owner das Leben erleichtern. Viele Medien und Helferlein, die wir in unserem Buch vorstellen, kannst du für den Einsatz in deiner eigenen Produktentwicklung von unserer Webseite herunterladen:

<https://www.product-ownership-meistern.de/medien/>



1.4 Gendersprache

Bei vielen Begriffen haben wir die geschlechtsneutrale Schreibweise genutzt. Aufgrund der Lesbarkeit haben wir uns an einigen Stellen für das generische Maskulinum entschieden. Selbstverständlich meinen wir aber alle Geschlechter gleichermaßen.

1.5 Danke!

An dieser Stelle ein großes Dankeschön an unsere Lektorin Melanie Andrisek, die uns mit ihrer beharrlichen und humorvollen Kritik und Impulsen immer vorangebracht hat. Außerdem möchten wir folgenden Personen für ihr Review und ihr fundiertes Feedback danken: Ulf Mewe, Lars Einemann, Stefan Roock, Arne Schröder, Roman Pichler und Arne Limburg. Vielen lieben Dank für eure Zeit, die ihr investiert habt, damit wir ein hoffentlich wertvolles Produkt für Product Owner erstellen konnten.

Wie wir feststellen mussten, bedeutet so ein Buch doch einiges mehr an Arbeit als ursprünglich gedacht – es ist eben ein komplexes Vorhaben. Daher an dieser Stelle ein Danke an unsere Familien, die diesen Zeitinvest mitgetragen haben.