

Domain Storytelling

Gemeinschaftlich, visuell und agil zu fachlich wertvoller Software

DAS INHALTS- VERZEICHNIS

» Hier geht's
direkt
zum Buch

Inhalt

Verzeichnis der Domain Stories	xiii
Geleitwort von Vaughn Vernon	xv
Geleitwort von Nick Tune	xix
Vorwort.	xxi
Danksagung	xxix
Stimmen zu <i>Domain Storytelling</i>	xxxii

Teil I Domain Storytelling – die Methode 1

1 Einführung	3
1.1 Was ist Domain Storytelling?	3
1.2 Eine erste Domain Story	5
1.2.1 Der Workshop beginnt	5
1.2.2 Die Geschichte nacherzählen	8
1.2.3 Die Domäne weiter erkunden	10
1.3 Zusammenfassung und Ausblick	11
2 Die Bildsprache	15
2.1 Akteure	16
2.2 Arbeitsgegenstände	17
2.3 Aktivitäten	18
2.4 Sequenznummern	18
2.5 Notizen	19
2.6 Modellierungsfläche	20
2.7 Gruppierungen	22
2.8 Farben	24
2.9 Keine Fallunterscheidungen	26
2.10 Die Bausteine im Zusammenspiel	27
2.11 Eine Grammatik für Domain Stories	28

2.12	Guter Stil	31
2.12.1	In jedem Satz eigene Arbeitsgegenstände verwenden	31
2.12.2	Arbeitsgegenstände explizit machen	31
2.12.3	Jeden Baustein beschriften	32
2.12.4	Unterschiedliche Icons für Akteure und Arbeitsgegenstände verwenden	33
2.12.5	»Loopbacks« vermeiden	33
2.12.6	Das »Anfrage und Antwort«-Muster vermeiden	33
3	Szenariobasiertes Modellieren	37
3.1	Was sind Szenarien?	37
3.2	Szenarien im Domain Storytelling	39
3.3	Konkrete Beispiele als Szenarien	42
3.4	Den Überblick behalten	43
4	Scope	45
4.1	Granularität	45
4.2	Zeitpunkt (IST vs. SOLL)	49
4.3	Domain Purity (PUR vs. DIGITALISIERT)	50
4.4	Die Scope-Faktoren kombinieren: eine exemplarische Abfolge	51
4.4.1	Eine neue Domäne erkunden (GROBGRANULAR, PUR, IST)	52
4.4.2	Hineintauchen in Subdomänen (FEINGRANULAR, PUR, IST)	53
4.4.3	Neue Software einführen (FEINGRANULAR, DIGITALISIERT, SOLL)	53
4.5	Die Domain Stories im Überblick	55
5	Modellierungswerkzeuge	57
5.1	Modellieren auf Papier oder Tafeln	57
5.2	Modellieren mit Softwarewerkzeugen	62
5.2.1	Digitalisiertes händisches Zeichnen	62
5.2.2	Universell einsetzbare Zeichenwerkzeuge	63
5.2.3	Virtuelle Whiteboards	63
5.2.4	Spezialisierte Modellierungswerkzeuge	66
5.3	Ein Werkzeug auswählen	67
6	Das Workshop-Format	69
6.1	Vor dem Workshop	70
6.1.1	Die richtigen Teilnehmer einladen	70
6.1.2	Wie lange dauert ein Workshop?	72
6.1.3	Vorbereiten des Raums	72

6.2	Der Workshop	73
6.2.1	Storytelling	74
6.2.2	Die Geschichte visualisieren	74
6.2.3	Wenn der Erzählfluss stockt	76
6.2.4	Wenn die Geschichte zu lang wird	77
6.2.5	Wie man eine gute Atmosphäre schafft	79
6.2.6	Eine Domain Story abschließen	80
6.3	Nach dem Workshop	81
6.4	SOLL-Workshops	82
6.5	Remote-Workshops	83
6.6	Der Moderator	85
6.6.1	Wer kann die Rolle einnehmen?	85
6.6.2	Moderieren lernen	86
6.7	Der Modellierer als eigenständige Rolle	87
6.8	Moderierter Modus vs. kooperativer Modus	87
7	Das Verhältnis zu anderen Modellierungsmethoden	89
7.1	Domain-Driven Design	89
7.1.1	Wie man DDD mit Domain Storytelling kombiniert	90
7.2	Event Storming	91
7.2.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede	91
7.2.2	Wie man Event Storming mit Domain Storytelling kombiniert	93
7.3	User Story Mapping	93
7.3.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede	94
7.3.2	Wie man User Story Mapping mit Domain Storytelling kombiniert	95
7.4	Example Mapping	95
7.4.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede	96
7.4.2	Wie man Example Mapping mit Domain Storytelling kombiniert	97
7.5	Storystorming	97
7.5.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede	97
7.5.2	Wie man Storystorming mit Domain Storytelling kombiniert	100
7.6	Use Cases	100
7.6.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede	100
7.6.2	Wie man Use Cases mit Domain Storytelling kombiniert	101

7.7	UML	101
	7.7.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede 101
	7.7.2	Wie man UML mit Domain Storytelling kombiniert .. 101
7.8	BPMN	102
	7.8.1	Gemeinsamkeiten und Unterschiede 102
	7.8.2	Wie man BPMN mit Domain Storytelling kombiniert 102
7.9	Zusammenfassung	103
 Teil II Domain Storytelling für verschiedene Einsatzzwecke nutzen und anpassen		 105
<hr/>		
8	Fallstudie – Alphorn Auto Leasing GmbH	107
8.1	Alphorn kennenlernen – die Domäne als Ganzes	108
8.2	Risikobewertung vertiefen – eine wichtige Subdomäne verstehen	109
8.3	Risikobewertung aufräumen – technischen Jargon vermeiden . . .	111
8.4	Optimieren der Risikobewertung – der SOLL-Prozess	112
8.5	Neue Software einführen – Geschäftsprozesse mit IT unterstützen	112
8.6	Zusammenfassung	113
9	Fachsprache lernen	115
9.1	Sprechen und Zuhören, um einander zu verstehen	117
	9.1.1	Glossare schreiben 118
	9.1.2	Hospitieren 119
	9.1.3	Können wir nicht einfach die Dokumentation lesen? .. 120
9.2	Organisationen sprechen viele Fachsprachen	120
9.3	Natürliche Sprachen verwenden	122
9.4	Lost in Translation	124
9.5	Was als Nächstes lesen?	125
10	Grenzen finden	127
10.1	Die Freude an mehreren Modellen	129
10.2	Eine Heuristik zum Finden von Subdomänen	130
	10.2.1	Anwenden der Heuristik 130
	10.2.2	Indikatoren für Subdomänengrenzen 135
10.3	Von Subdomänen zu Bounded Contexts	136
10.4	Von Kontextgrenzen zu Teamgrenzen	138
10.5	Was als Nächstes lesen?	140

11	Mit Anforderungen arbeiten	141
11.1	Softwareentwicklung als eine Folge von Gesprächen	143
11.2	Von Domain Stories zu Anforderungen	144
11.2.1	Ein Rezept zum Zerlegen einer Domain Story	145
11.2.2	Anforderungen als User Stories aufschreiben	146
11.2.3	Ein Backlog mit User Story Mapping strukturieren	147
11.3	Das Rezept anpassen	153
11.4	Einschränkungen	153
11.5	Was als Nächstes lesen?	154
12	Modellieren in Code	155
12.1	Von Domain Stories zum Domänenmodell	156
12.1.1	Szenarien verfeinern – von der Domain Story zum Akzeptanztest	161
12.2	Implementieren des Domänenmodells	163
12.2.1	Eine objektorientierte Implementierung nach DDD	163
12.2.2	Eine funktionale Implementierung nach DDD	169
12.2.3	Wenn ein einfacherer Stil ausreicht	171
12.3	Was als Nächstes lesen?	171
13	Organisatorische Veränderungen unterstützen	173
13.1	Arbeitsabläufe von Menschen ändern	175
13.1.1	Den Wandel modellieren	175
13.2	Arbeit digitalisieren	179
13.2.1	Entwerfen tragfähiger softwaregestützter Prozesse	179
13.3	Was als Nächstes lesen?	182
14	»Make or Buy«-Entscheidungen und Auswahl von Standardsoftware	183
14.1	Die Prozesse von Standardsoftware verstehen	185
14.2	Was als Nächstes lesen?	189
15	Schatten-IT finden	191
15.1	Nicht nur Softwareentwickler entwickeln Software	192
15.2	Versteckte Softwaresysteme sichtbar machen	193
15.3	Was als Nächstes lesen?	196
16	Ausblick und Fazit	197
16.1	Die Zukunft von Domain Storytelling	197
16.2	Die Essenz von Domain Storytelling	198

Anhang	199
A Die Geschichte von Domain Storytelling	201
B Glossar	207
C Literatur	209
Index	215