Effektives Requirements Engineering mit Story Maps

Veröffentlicht am 5. Februar 2026

Ihre Ansprechpersonen: David Andrist

Tags: Fachbeiträge, Banken und Versicherungen, Energie und Infrastruktur, Gesundheitswesen, Handel, Transport und Logistik, Industrie, Technologie und Dienstleistung, Öffentliche Verwaltung, Business Analyse und Requirements Engineering, Projektmanagement

Warum gewinnen Story Maps im Requirements Engineering an Bedeutung?

Requirements Engineering bildet das Fundament erfolgreicher IT- und Digitalisierungsprojekte. Gleichzeitig zeigt die Praxis, wie anspruchsvoll es ist, Anforderungen so zu erheben und zu strukturieren, dass sie von allen Beteiligten gleich verstanden werden. Story Maps bieten im Requirements Engineering einen Ansatz, um Anforderungen übersichtlich, nutzerzentriert und kontextbezogen darzustellen.

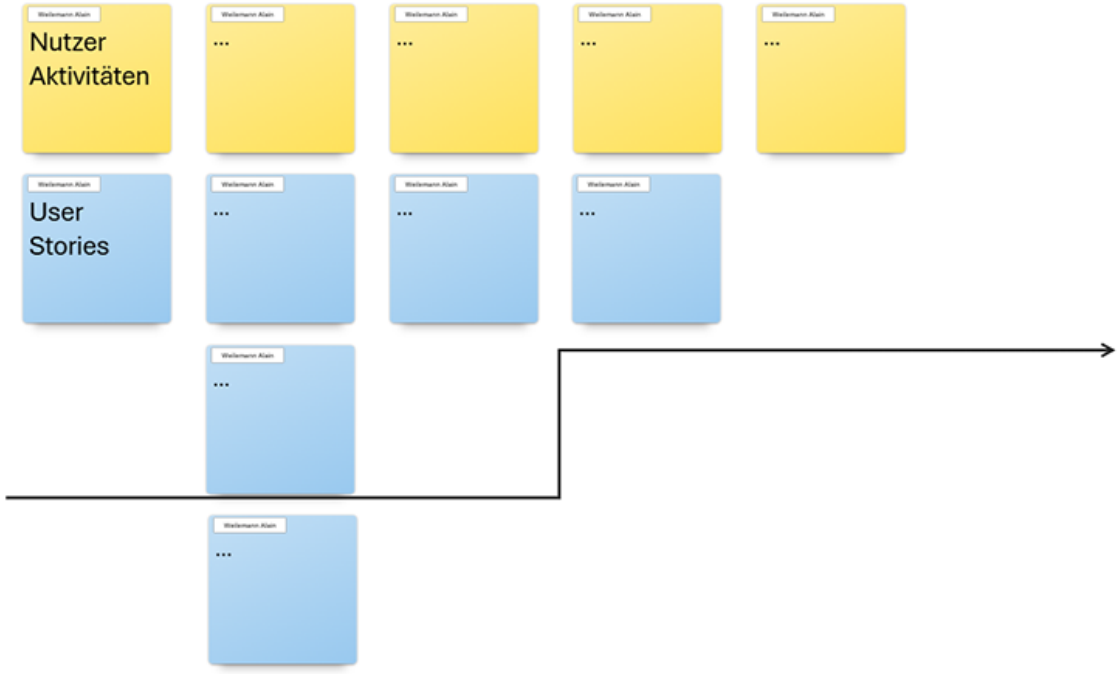


Abbildung 1: generische Story Map

Anforderungen entstehen selten linear. Sie entwickeln sich schrittweise in Workshops, Interviews, E-Mails oder informellen Gesprächen. Häufig liegen sie verteilt in Backlogs, Dokumenten oder Ticketsystemen vor. Der Fokus liegt dabei oft auf einzelnen Anforderungen – der Gesamtzusammenhang aus Sicht der Nutzer geht verloren.

Gerade in frühen Projektphasen oder bei mehreren Stakeholdergruppen fehlt damit eine gemeinsame Orientierung. Story Maps setzen genau hier an: Sie helfen, Anforderungen entlang des Nutzerprozesses zu strukturieren und schaffen eine gemeinsame Sicht auf das Produkt.

Was sind Story Maps im Requirements Engineering?

Story Maps sind ein visuelles Werkzeug zur Strukturierung von Anforderungen aus der Perspektive der Anwender:innen. Im Zentrum steht die Frage, wie Nutzer ein Produkt Schritt für Schritt verwenden, nicht welche Funktionen technisch umgesetzt werden.

In diesem Beitrag wird der Begriff Story Map als verkürzte Bezeichnung für User Story Map verwendet, da sich Story Map in der Praxis als gebräuchlicher Begriff etabliert hat. Geprägt wurde die Methode des Story Mapping insbesondere durch Jeff Patton, der sie in seinem Buch «User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product» (2014) beschreibt. Ziel ist es, den gesamten Nutzungskontext sichtbar zu machen und fundierte Entscheidungen über Umfang und Priorisierung zu ermöglichen.

Eine Story Map besteht aus zwei Ebenen:

- **Horizontale Achse:** Nutzeraktivitäten entlang des End-to-End-Nutzerprozesses
- **Vertikale Achse:** Dazugehörige User Stories, priorisiert nach Wichtigkeit

Die Nutzeraktivitäten beschreiben, was Anwender:innen tun (z. B. Kunden erfassen), nicht, wie dies technisch umgesetzt wird. Unterhalb dieser Aktivitäten werden konkrete User Stories ergänzt, die den jeweiligen Nutzungsschritt weiter präzisieren.

In der agilen Entwicklung lassen sich die Nutzeraktivitäten einer Story Map gut als Epics interpretieren. Voraussetzung ist, dass diese Epics konsequent aus der Nutzerperspektive formuliert sind und zusammengehörige User Stories entlang eines Nutzungsschritts bündeln. Auf diese Weise entsteht eine klare Struktur vom End-to-End-Nutzerprozess über Epics bis hin zu umsetzbaren User Stories, die direkt in ein Product Backlog überführt und iterativ umgesetzt werden können. Story Maps sind dabei bewusst framework-agnostisch angelegt und lassen sich unabhängig von Vorgehensmodellen wie Scrum oder Kanban einsetzen. In skalierten agilen Frameworks wie SAFe werden die Nutzeraktivitäten typischerweise der Feature-Ebene zugeordnet, während die darunterliegenden User Stories auf Team-Ebene umgesetzt werden.

Wichtig ist dabei die Abgrenzung: Technisch oder komponentenorientiert formulierte Epics eignen sich weniger für Story Maps. Nutzeraktivitäten hingegen bilden eine stabile, verständliche Klammer zwischen fachlicher Sicht und Umsetzung.

Welchen Mehrwert bieten Story Maps gegenüber klassischen RE-Artefakten?

Der Mehrwert von Story Maps liegt weniger in formaler Vollständigkeit als in Verständnis, Kommunikation und Priorisierung. In vielen Projekten scheitert Requirements Engineering nicht an fehlenden Anforderungen, sondern an fehlender gemeinsamer Sicht auf deren Bedeutung.

Story Maps unterstützen dabei:

- **Gemeinsames Verständnis aufzubauen:** Fachliche, technische und geschäftliche Perspektiven werden in einem gemeinsamen Artefakt zusammengeführt.
- **Priorisierungsentscheidungen zu erleichtern:** Anforderungen werden im Nutzungskontext betrachtet, nicht isoliert.
- **Den Nutzenfokus zu stärken:** Jede Anforderung wird als Beitrag zum Nutzererlebnis eingeordnet.

Dadurch entstehen frühzeitig Transparenz und Entscheidungsgrundlagen, die in klassischen Listen oder Backlogs oft erst spät sichtbar werden.

Story Maps im Vergleich zu anderen Methoden des Requirements Engineering (RE)

Story Maps ersetzen keine etablierten RE-Artefakte, sondern ergänzen sie gezielt. Die folgende Übersicht ordnet die Artefakte methodisch ein: Use Cases strukturieren Interaktionen und Systemgrenzen, Story Maps schaffen Nutzerkontext, Anforderungskataloge und Backlogs unterstützen Detail und Umsetzung.

Use Cases / Prozesse

Primärer Zweck: Strukturierung & Abgrenzung

Typische Frage: Wer tut was mit dem System?

Rolle im RE: Fachliche Struktur & Systemgrenzen

Story Map

Primärer Zweck: Überblick & Priorisierung

Typische Frage: Wie nutzen Anwender:innen das Produkt?

Rolle im RE: Orientierung & gemeinsame Sicht

Anforderungskatalog

Primärer Zweck: Vollständige Dokumentation

Typische Frage: Was muss umgesetzt werden?

Rolle im RE: Verbindliche Referenz /ID

Product Backlog

Primärer Zweck: Umsetzungssteuerung

Typische Frage: Was wird wann umgesetzt?

Rolle im RE: Operative Planung

Story Maps wirken damit als Brücke zwischen fachlicher Analyse und operativer Umsetzung.

Welche Best Practices gibt es für den Einsatz von Story Maps?

Story Maps zur MVP-Definition nutzen

Ein zentraler Vorteil von Story Maps ist die Unterstützung bei der MVP-Abgrenzung (Minimal Viable Product). Entlang des Nutzerprozesses wird sichtbar, welche User Stories notwendig sind, um einen durchgängigen Basisnutzen sicherzustellen.

Bewährt hat sich:

- eine visuelle Trennlinie in der Story Map
- klare Diskussionen über den minimal notwendigen Umfang

So wird der MVP nicht funktionsgetrieben, sondern nutzerzentriert definiert.

Story Maps bewusst auf High-Level halten

Story Maps entfalten ihren grössten Nutzen auf der Übersichtsebene. Details gehören nicht in die Map selbst, sondern in verlinkte Artefakte.

Best Practice:

- User Stories in der Story Map mit IDs versehen
- Verlinkung zu Backlog-Items oder Anforderungskatalogen

So bleibt die Story Map übersichtlich und dennoch anschlussfähig an die Detailarbeit.

Geeignete Tools kontextabhängig wählen

Story Maps lassen sich sowohl analog als auch digital umsetzen, etwa mit Post-its am Whiteboard oder mit Online-Tools wie Miro, FigJam oder dem Whiteboard in MS Teams. Entscheidend ist dabei weniger das Tool als die Unterstützung der gemeinsamen Diskussion. In der Praxis existiert kein etabliertes Standard-Tool, das Story Maps vollständig und nahtlos mit Backlog-Items verbindet.

Story Maps als lebendes Arbeitsinstrument nutzen

Story Maps sind kein statisches Dokument. Während der Entwicklung können umgesetzte User Stories als DONE gekennzeichnet werden. Dadurch wird der Fortschritt aus Nutzerperspektive sichtbar, ohne die Story Map zu einem Controlling-Instrument zu machen.

Beispiel: Story Map für ein einfaches CRM

Die folgende Story Map zeigt ein vereinfachtes Beispiel für ein CRM zur Verwaltung von Kunden und Verkaufschancen.

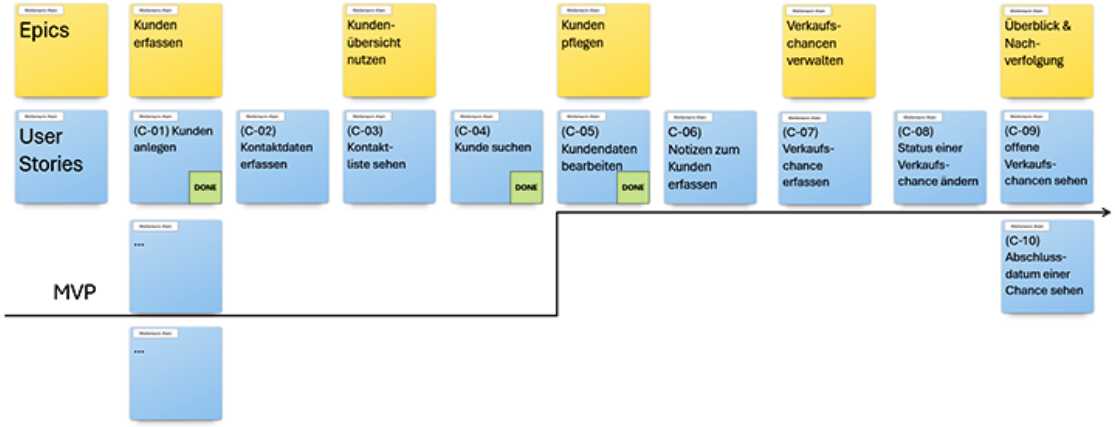


Abbildung 2: Story Map für ein CRM (fiktives Beispiel in Anlehnung an ein Kundenbeispiel)

Erläuterung zur Grafik

Die Darstellung zeigt eine vereinfachte Story Map für ein CRM, angelehnt an eine typische Herausforderung aus der Praxis eines Kundenprojekts. Die Nutzeraktivitäten sind von links nach rechts entlang des Nutzungspfads angeordnet, darunter die zugehörigen User Stories.

Die MVP-Grenze trennt den minimal notwendigen Funktionsumfang von späteren Erweiterungen. Die IDs ermöglichen die Verlinkung zu detaillierten Anforderungen und verbinden Übersicht mit Detailtiefe.

Fazit: Story Maps schaffen Orientierung im Requirements Engineering

Story Maps helfen, Anforderungen aus der Nutzerperspektive zu strukturieren und Komplexität frühzeitig sichtbar zu machen. Sie fördern gemeinsames Verständnis, unterstützen fundierte Priorisierungsentscheidungen und ergänzen bestehende Methoden des Requirements Engineerings wirkungsvoll.

Für Product Owner, Business Analyst:innen und Requirements Engineers sind Story Maps damit ein geeignetes Instrument, um Anforderungen klar, nutzerzentriert und anschlussfähig zu gestalten.

Möchten Sie mehr über dieses spannende Thema erfahren oder wissen, wie wir auch Sie bei einem herausfordernden Vorhaben unterstützen können? Wir freuen uns auf Ihre Kontaktaufnahme.