LEITFADEN · STAND NOVEMBER 2026

Example Mapping: Anforderungen in 25 Minuten mundgerecht schneiden

Wie Fachbereich, Entwicklung und Test jede Story gemeinsam klären. Mit Ablauf, Aufgaben jeder Rolle, Beispiel, Weg zur BDD-Story und Kartenvorlage zum Ausdrucken.

ICCO LTD · Qualitätsmanagement für komplexe IT-Transformationen
www.icco-online.com · info@icco-online.com

DAS PRINZIP

Vier Kartenfarben, eine Map

Example Mapping ist eine kurze, strukturierte Sitzung, in der Fachbereich, Entwicklung und Test eine Story gemeinsam klären. Das Ergebnis ist eine Map aus Karten in vier Farben.

Karte	Bedeutung	Hinweis
Gelb: Story	Die User Story, um die es geht	Pro Sitzung genau eine, oben auf die Map
Blau: Regel	Ein Akzeptanzkriterium der Story	Unter die Story legen, das Was und nicht das Wie
Grün: Beispiel	Ein konkreter Fall zu einer Regel	Positivfall, Negativfall und Randfälle, unter die Regel legen
Rot: Frage	Offenes, das sich nicht sofort klären lässt	An den Rand legen, statt lange zu diskutieren

Warum es sich lohnt

- **Richtig schneiden:** Stories in handlicher Größe, mit klarer Abgrenzung.
- **Verlässlich schätzen:** Kleine, geklärte Stories lassen sich gut schätzen.
- **Gezielt entwickeln:** Mundgerechte Anforderungen, keine Annahmen und Rückfragen.
- **Effizient beschreiben:** Aus den Beispielen werden direkt Testfälle.
- **Vollständig abdecken:** Jede Regel hat ihre Beispiele, Lücken fallen früh auf.

> **INVEST prüft, Example Mapping klärt.** INVEST ist die Prüfliste für eine gut geschnittene Story: unabhängig, verhandelbar, nützlich, schätzbar, klein, testbar. Example Mapping ist das Verfahren, mit dem das Team die Story klärt und diese Kriterien erfüllt. Viele blaue Karten zeigen, dass die Story nicht klein genug ist. Offene rote Karten zeigen, dass sie sich noch nicht schätzen lässt. Grüne Beispiele machen sie testbar.

DER ABLAUF

Die Sitzung in fünf Schritten

Eine Story, höchstens 25 Minuten, höchstens fünf Personen. Die Zeiten sind Richtwerte.

2 Min.	**Story vorlesen** Eine Person liest die Story vor. Die gelbe Karte kommt oben auf die Map.
8 Min.	**Regeln sammeln** Welche Regeln gelten? Jede Regel kommt auf eine blaue Karte unter die Story.
10 Min.	**Beispiele finden** Zu jeder Regel konkrete Fälle, auch Negativ- und Randfälle, auf grüne Karten.
laufend	**Fragen notieren** Was nicht sofort klar ist, kommt auf eine rote Karte an den Rand.
3 Min.	**Abstimmen** Alle zeigen den Daumen: Ist die Story bereit für die Umsetzung?

Regeln der Sitzung

- Fachbereich oder Product Owner, Entwicklung und Test sind dabei. Weitere nur mit relevantem Wissen, insgesamt höchstens fünf.
- Es gibt keine dummen Fragen.
- Noch kein Gherkin: Der Formalismus würde von den Inhalten ablenken.
- Dreht sich die Diskussion im Kreis, fehlen Informationen. Dann Fragen notieren.

> **Wenn die Zeit nicht reicht.** Mögliche Gründe: zu wenig Übung mit der Methode, die Story hat zu viele Regeln oder zu viele Fragen. Eine vertagte Sitzung ist kein Scheitern, sie macht Unbekanntes sichtbar, bevor es Geld kostet.

WER MACHT WAS

Drei Rollen, eine Aufgabe

Alle drei klären dieselbe Story. Jede Rolle bringt etwas mit, das den anderen fehlt. Auf den nächsten drei Seiten steht für jede Rolle, was zu tun ist. Ausdrucken, danebenlegen, abhaken.

	Fachbereich	Entwicklung	Test
Du bringst mit	Das Wissen, was gebraucht wird und warum	Das Wissen, wie sich etwas bauen lässt	Den Blick auf alles, was schiefgehen kann
Vorher	Story auswählen, Beispiele aus dem Alltag sammeln	Story lesen, Abhängigkeiten ahnen	Story lesen, Prüfbarkeit abschätzen
In der Sitzung	Nutzen erklären, Regeln und echte Fälle nennen	Nachfragen, Aufwand und Risiken benennen	Fehler- und Randfälle suchen, Abdeckung prüfen
Nachher	Offene Fragen klären, BDD-Story lesen und freigeben	BDD-Story mit dem Test schreiben, bauen	BDD-Story mit der Entwicklung schreiben, Testfälle anlegen

> **Wer führt durch die Sitzung?** Eine Person moderiert: Sie liest die Story vor, achtet auf die Zeit, hält die Map sauber und fragt am Ende nach dem Daumen. Das kann jede Rolle sein, reihum oder zu Beginn jemand von außen.

Für alle drei gilt

- Wer etwas nicht versteht, fragt.
- Wer etwas nicht weiß, schreibt eine rote Karte.
- Niemand rät und nimmt etwas einfach an.

DEINE ROLLE

Fachbereich oder Product Owner

Du weißt, was gebraucht wird und warum.

Du erklärst es, bis alle es verstehen, und du entscheidest, was zur Story gehört und was nicht.

VORHER

- [ ] Eine Story auswählen, deren Nutzen klar ist
- [ ] Echte Beispiele aus dem Alltag bereithalten, auch Ausnahmen
- [ ] Unterlagen mitbringen: Formulare, Regelwerke, Mails

IN DER SITZUNG

- [ ] Die Story vorlesen und erklären, wozu sie gebraucht wird
- [ ] Fachliche Regeln nennen, jede auf eine blaue Karte
- [ ] Konkrete Fälle nennen, auch unbequeme, auf grüne Karten
- [ ] Fragen beantworten, die du beantworten kannst
- [ ] Weißt du es nicht: rote Karte, nicht raten
- [ ] Entscheiden, was nicht dazugehört
- [ ] Am Ende den Daumen zeigen, ehrlich

NACHHER

- [ ] Offene rote Fragen klären oder jemanden benennen, mit Termin
- [ ] Die BDD-Story lesen: Stimmt die Fachsprache? Fehlt ein Fall?
- [ ] Die Story freigeben

Diese Fragen helfen dir

- Welches Problem löst das, und für wen?
- Was passiert im Normalfall, und wann nicht?
- Woran merke ich, dass es fertig ist?

Das ist nicht deine Aufgabe

- Die technische Lösung vorgeben („Mach hier einen Button“)
- Gherkin schreiben
- Ausnahmen verschweigen, weil sie lästig sind

DEINE ROLLE

Entwicklung

Du weißt, wie sich etwas bauen lässt.

Du sagst früh, wo es teuer, riskant oder unklar wird, damit später niemand raten muss.

VORHER

- [ ] Die Story lesen
- [ ] Kurz überlegen: Welche Systeme und Schnittstellen sind betroffen?

IN DER SITZUNG

- [ ] Nachfragen, bis jede Regel eindeutig ist
- [ ] Randfälle suchen: „Was passiert, wenn …?“
- [ ] Aufwand und Abhängigkeiten benennen
- [ ] Hat eine Regel viel Aufwand: vorschlagen, sie in eine eigene Story zu teilen
- [ ] Jede Annahme als rote Karte festhalten
- [ ] Über die Lösung noch nicht diskutieren, das kommt später
- [ ] Am Ende den Daumen zeigen, ehrlich

NACHHER

- [ ] Mit dem Test gemeinsam die BDD-Story schreiben
- [ ] Die Story schätzen und mit der Umsetzung beginnen
- [ ] Szenarien automatisieren, wo es sich lohnt, und in die Pipeline einbinden

Diese Fragen helfen dir

- Was fehlt mir noch, um zu bauen, ohne zu raten?
- Wovon hängt das ab, und wer hängt davon ab?
- Passt das in eine handliche Größe?

Das ist nicht deine Aufgabe

- Fachliche Regeln selbst festlegen
- Lücken mit eigenen Annahmen füllen
- Die Sitzung zur Technikdiskussion machen

DEINE ROLLE

Test

Du denkst an alles, was schiefgehen kann.

Du sorgst dafür, dass jede Regel prüfbar ist und mit Beispielen belegt wird.

VORHER

- [ ] Die Story lesen
- [ ] Abschätzen: Lässt sich das eindeutig prüfen?

IN DER SITZUNG

- [ ] Fragen nach Negativ- und Randfällen: leer, zu groß, falsche Reihenfolge, keine Berechtigung
- [ ] Prüfen: Hat jede blaue Regel mindestens ein grünes Beispiel?
- [ ] Konkrete Werte verlangen statt „ein gültiger Wert“
- [ ] Fragen: „Woran erkennen wir, dass es erfüllt ist?“
- [ ] Unklares als rote Karte festhalten
- [ ] Am Ende den Daumen zeigen, ehrlich

NACHHER

- [ ] Mit der Entwicklung gemeinsam die BDD-Story schreiben: ein Szenario pro Beispiel
- [ ] Testfälle in Xray anlegen und mit der Story verknüpfen
- [ ] Testdaten und Testumgebung klären
- [ ] Vor dem UAT prüfen: Alle BDD-Tests bestanden?

Diese Fragen helfen dir

- Wie prüfe ich das?
- Wo liegt die Grenze, und was passiert direkt davor und danach?
- Was passiert bei einem Fehler?

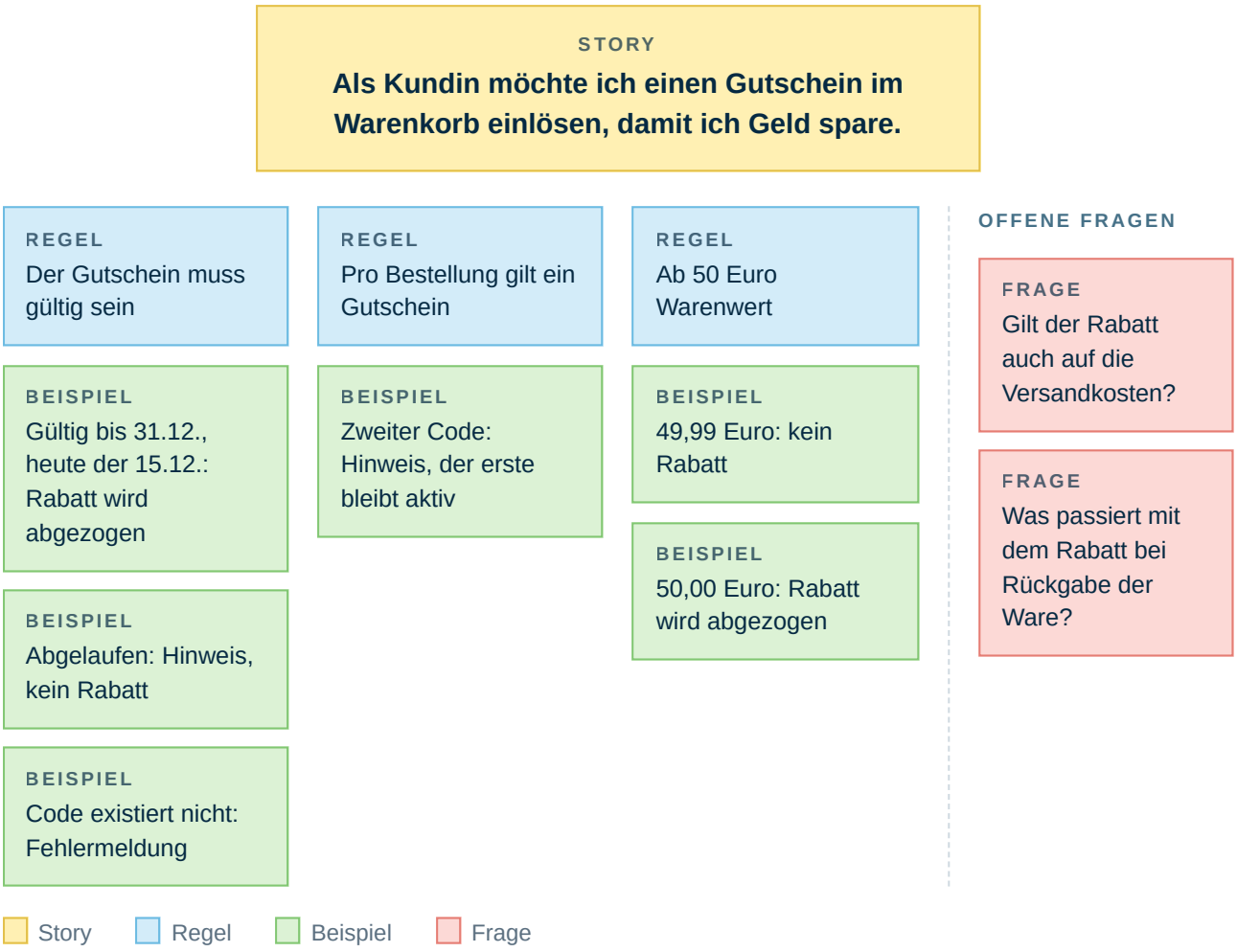
Das ist nicht deine Aufgabe

- Erst nach der Umsetzung anfangen, sich Gedanken zu machen
- Fachregeln oder Lösungen vorgeben
- Prüfen, was niemand beschrieben hat

BEISPIEL

Eine Map zum Gutschein

Das Beispiel ist frei erfunden und zeigt eine Online-Bestellung.



Drei mögliche Ausgänge

Ergebnis	Woran man es erkennt	Wie es weitergeht
Bereit	Wenige Regeln, keine offenen Fragen	Die Story geht ins Sprint Backlog.
Teilen	Viele Regeln	Regeln zu neuen Stories bündeln, jede schätzbar und testbar.
Klären	Viele offene Fragen	Fragen beantworten, danach zweite Sitzung.

NACH DER SITZUNG

Aus der Map wird eine BDD-Story

Ein Entwickler und ein Tester schreiben aus der Map die BDD-Story, der Fachbereich gibt Rückmeldung. Jedes Beispiel wird zu einem Szenario, und die Szenarien sind zugleich die Testfälle.

- **Gelbe Story** wird zur Funktionalität: Titel und der Satz „Als … möchte ich …“.
- **Blaue Regel** wird zur Regel, unter der die Szenarien stehen.
- **Grüne Beispiele** werden zu Szenarien. Beispiele mit anderen Werten werden zu Zeilen einer Beispiele-Tabelle.
- **Rote Frage** bleibt offen. Erst klären, dann das Szenario schreiben.

```
Funktionalität: Gutschein einlösen
  Als Kundin möchte ich einen Gutschein im Warenkorb einlösen,
  damit ich Geld spare.

  Regel: Der Gutschein muss gültig sein

    Szenario: Abgelaufener Gutschein
      Angenommen der Gutschein ist abgelaufen
      Wenn ich ihn im Warenkorb einlöse
      Dann sehe ich einen Hinweis
      Und es wird kein Rabatt abgezogen

  Regel: Ab 50 Euro Warenwert

    Szenariogrundriss: Mindestbestellwert
      Angenommen der Warenwert beträgt <Warenwert> Euro
      Wenn ich einen gültigen Gutschein einlöse
      Dann lautet das Ergebnis "<Ergebnis>"

      Beispiele:
        | Warenwert | Ergebnis             |
        | 49,99     | kein Rabatt          |
        | 50,00     | Rabatt wird abgezogen |

  # Offen aus der Map: Gilt der Rabatt auch auf die Versandkosten?
```

- **Angenommen, Wenn, Dann.** Kontext, Aktion, Ergebnis. Ein Szenario ohne Aktion und Prüfung ist kein Test.
- **Ein Verhalten pro Szenario.** Ein sprechender Titel, ein Verhalten. So bleibt es lesbar und einzeln prüfbar.
- **Sprache des Fachbereichs.** Verhalten beschreiben, keine Klicks und Feldnamen.

KARTENVORLAGE

Zum Ausdrucken und Ausschneiden

Auf farbiges Papier drucken oder als Vorlage für Haftnotizen verwenden. Auf Seite 11 folgen die grünen Beispielkarten.

STORY (GELB)

STORY (GELB)	STORY (GELB)

REGEL (BLAU)

REGEL (BLAU)	REGEL (BLAU)	REGEL (BLAU)
REGEL (BLAU)	REGEL (BLAU)	REGEL (BLAU)

FRAGE (ROT)

FRAGE (ROT)	FRAGE (ROT)	FRAGE (ROT)
FRAGE (ROT)	FRAGE (ROT)	FRAGE (ROT)

KARTENVORLAGE

Beispielkarten (grün)

BEISPIEL	BEISPIEL	BEISPIEL
BEISPIEL	BEISPIEL	BEISPIEL
BEISPIEL	BEISPIEL	BEISPIEL
BEISPIEL	BEISPIEL	BEISPIEL
BEISPIEL	BEISPIEL	BEISPIEL
BEISPIEL	BEISPIEL	BEISPIEL

ZUM MITNEHMEN

Checkliste und nächste Schritte

Vor der Sitzung

- Eine Story auswählen, die schon grob geschnitten ist
- Fachbereich, Entwicklung und Test einladen, höchstens fünf Personen
- Karten in vier Farben und Stifte bereitlegen, oder ein digitales Whiteboard anlegen
- Zeit festlegen: höchstens 25 Minuten

Nach der Sitzung

- Ergebnis fotografieren oder sichern
- Story bereit: BDD-Story schreiben, Entwickler und Tester gemeinsam
- Story zu groß: nach Regeln in neue Stories teilen
- Offene Fragen mit Verantwortlichen und Termin verteilen

Quelle der Methode: Matt Wynne, Cucumber-Community, „Introducing Example Mapping“ (2015), cucumber.io/blog/example-mapping-introduction. Alle genannten Produkt- und Markennamen gehören ihren jeweiligen Inhabern. Das Beispiel ist frei erfunden. Stand November 2026.

Starten wir mit einer Story

Wir moderieren die ersten Sitzungen in Ihrem Team, coachen Moderatorinnen und Moderatoren und prüfen Ihr Backlog auf zu große oder unklare Stories.

ICCO LTD · info@icco-online.com · www.icco-online.com
Peiraios No. 16, Office 201, 3016 Limassol, Zypern