

GI AK REUX

Break Out Session „AK REUX“

RE & User Experience: aktuelle Herausforderungen – mögliche Synergien

1. Juli 2022



Gerald Heller
Berater und Trainer
E-Mail: gerald.heller@swq4all.de



Dr. Anne Hess
Fraunhofer IESE
E-Mail: Anne.Hess@iese.fraunhofer.de



Dr. rer. nat. Oliver Karras
TIB - Leibniz Information Centre
for Science and Technology
E-Mail: oliverkarras@tib.eu



Hartmut Schmitt
HK Business Solutions
E-Mail: hartmut.schmitt@hk-bs.de

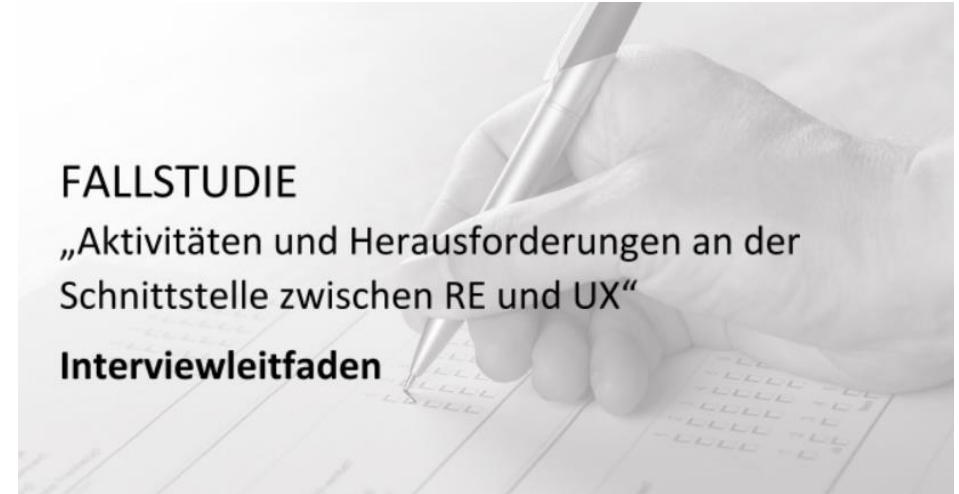
Gerald Heller, Dr. Anne Hess, Dr. Oliver Karras, Hartmut Schmitt

Überblick

Ergänzung der quantitativen Studie aus dem Jahr 2019 durch qualitative Fallstudien

Insgesamt wurden fünf Interviews 2021 mit UX Experten aus drei Firmen durchgeführt

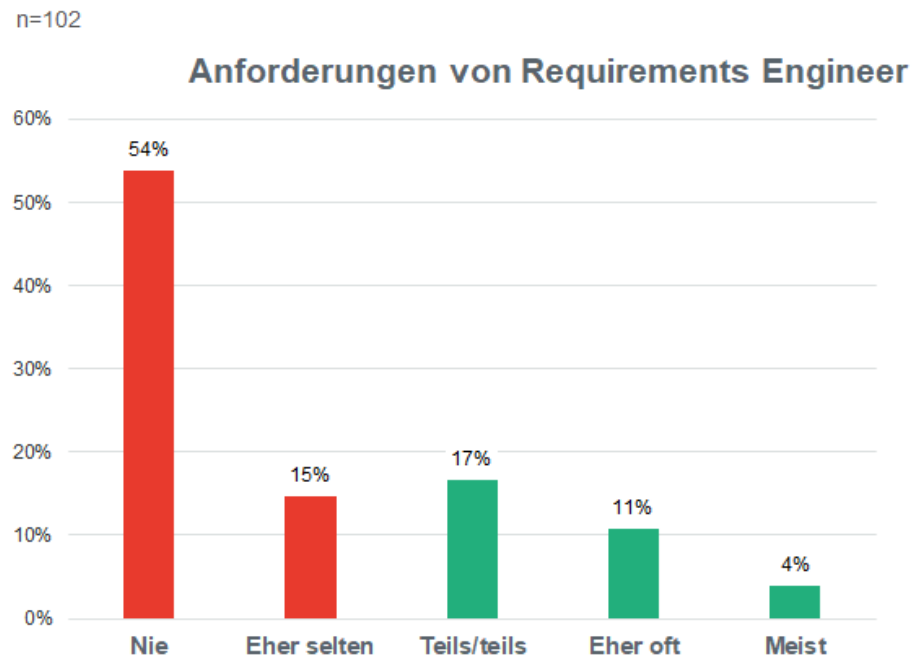
Analyse mit Unterstützung des Tools „Conceptboard“



Status: Zwischenbericht

Rückblick

- Onlinestudie
- 123 UUX-Professionals



- Wichtige Ergebnisse
 - kein ausreichender Zugang zu Kunden/Endnutzern
 - zu wenig Zeit für User Research
 - Anforderungen kommen am seltensten vom Requirements Engineer

Fallstudie “RE und User Experience”

- Referenzprojekt
- Projektteams/Rollen
- Anforderungserhebung
 - Quellen, Techniken
- Anforderungsdokumentation
 - Artefakte, Qualität
- Kommunikation von Anforderungen
 - Kanäle, räumliche Nähe
- RE und UX im agilen Umfeld
- Abschluss

Struktur des
Interviewleitfadens



Vorabbefragung über E-Mail

- Fragen zum Unternehmen
 - Größe, Branche, Produkte, Organisation, Prozess ...
- Fragen zur Person
 - eigene Rolle, Aktivitäten, Verantwortlichkeiten
 - eigenes Team (Größe, Verteilung)
 - genutzte Techniken, Artefakte
 - ...

Vorgehensweise

- 1 Vorabbefragung
- 2 Interview mit Leitfaden
- 3 Textprotokoll
Zusätzlich
Audioprotokoll
- 4 Validierung,
Klärung offener
Punkte
- 5 Aussagen auf
Karten vereinzeln
- 6 Aussagen mit
Tags bewerten
- 7 Informationsfluss
mit FLOW
visualisieren

Tools: Word,
Webconference

Tool: Conceptboard

Beispiel Conceptboard – Aussagen mit „Tags“

Einleitung
Beispielprojekt

Projektteam
und Rollen

Anforderungs-
erhebung

Anforderungs-
dokumentation

Kommunikation

RE & UX agil

Ergänzungen

Aufgabenstellung in
Projekten:
Vereinheitlichung der
UX der (hinzugekauften)
Produkte,
Barrierefreiheit

PM
PO (oft dieselbe Person)
User Researcher
UX Designer
Entwickler

1 UX Designer arbeitet mit
mehreren Entwicklungsteams
zusammen

primäre Quelle: Leadership
(75 % Anforderungen)

Methoden: Analyse
existierender Dokumente und
Systeme, Beobachtung und
Befragung von Nutzern,
Workshops, Design Thinking,
Konkurrenzanalyse

Typischer Ablauf:

Featurewunsch
Klärung: Was ist das Problem?
Falls unklar: UX Research

Epics ((neue) Features)
User Stories (= Arbeitsschritte in Epics)
Tickets (kleinere Aufgaben in Kanban)
Personas
Konkurrenzanalysen

via Slack: sehr gut und
transparent, auch
asynchron

Herausforderungen:
Zeitzone
korrekte Verwendung von
Anforderungen
Auswahl relevanter Information

Herausforderungen:
Integration UX in 2-
Wochen-Sprint

hilfreich:
zeitliche Freiräume
vorsehen
Agile Coach als Rolle
etablieren

nicht etablierte Prozesse
(Reifegrad) als Problem
erkannt,
eingefahrene Prozesse
allerdings auch nicht
ausschließlich positiv

Vorgehensweise aus UX Sicht:
Kanban funktioniert
Iterationen funktionieren nicht
Gilt für Wendys Team

Zitat eines UUX Professional
bezüglich UX Arbeit:
"I think it's part of our job to
make sure we uncover needs
both on the business and the
end user side."

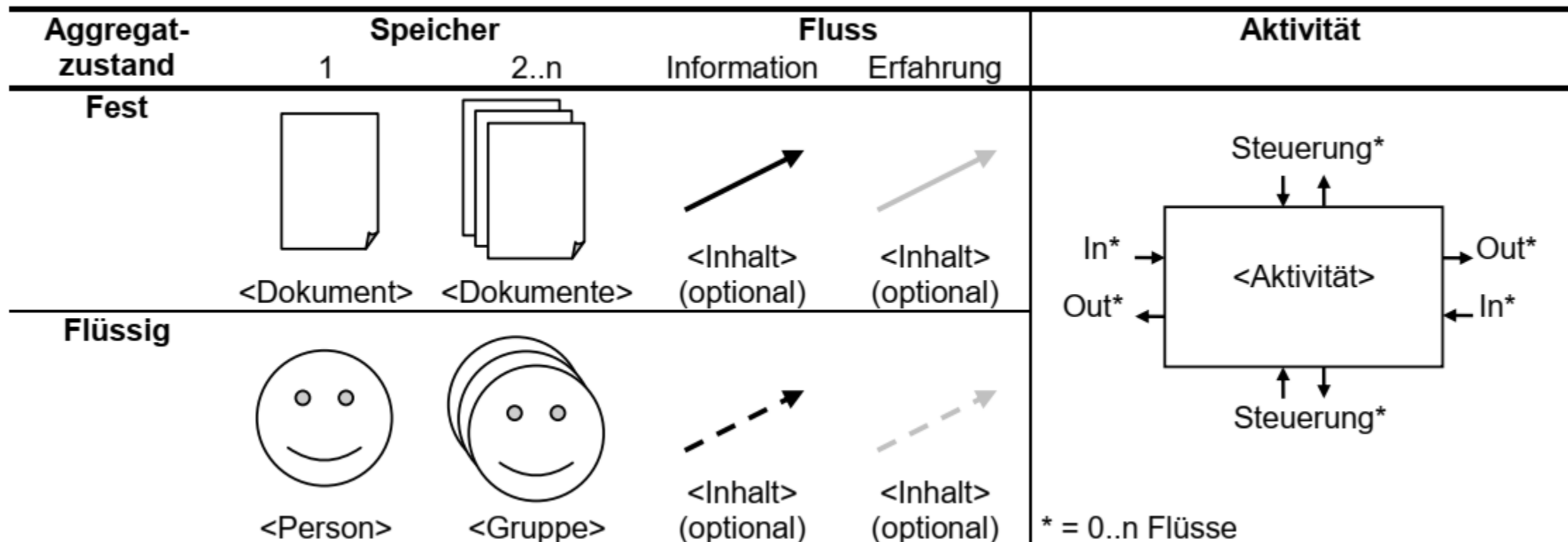
hilfreich:
Definierte
Akzeptanzkriterien:
"Definition of Done"

6

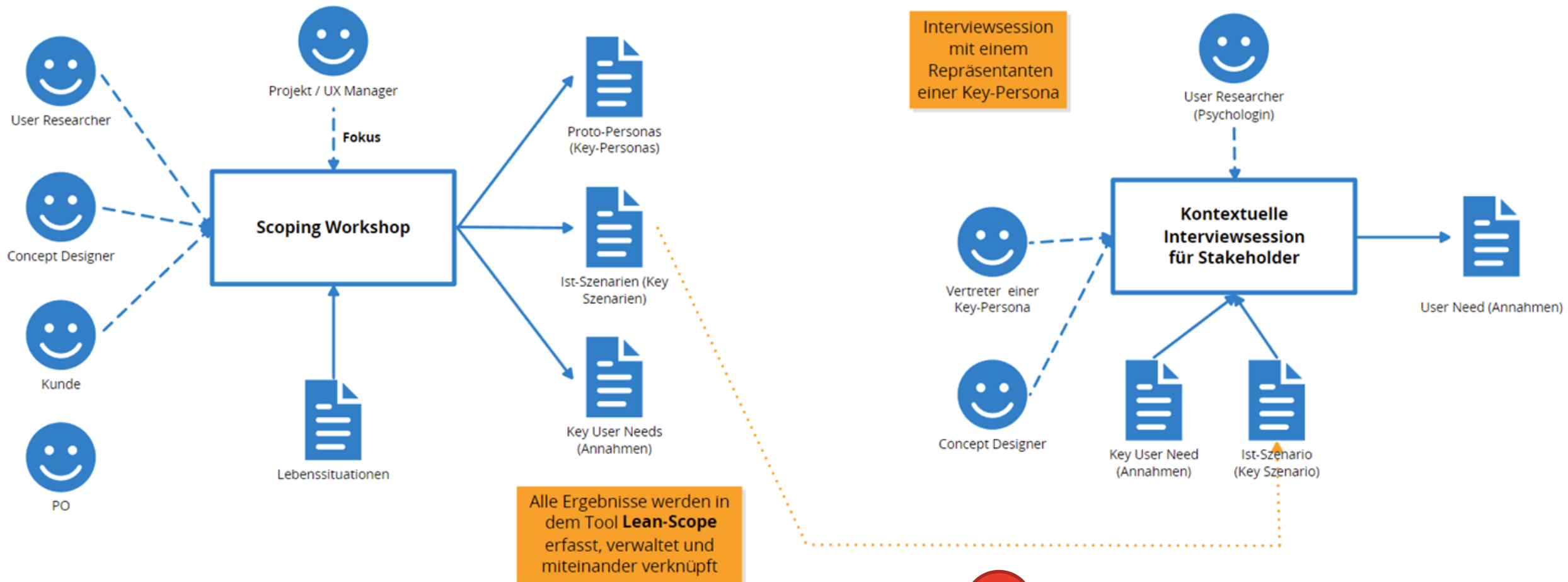
Aussagen
mit Tags
bewerten

FLOW - Notation

FLOW ist eine Methode zur Beschreibung, Analyse und Verbesserung von festen (dokumentenbasierten) und flüssigen (verbalen) Informationsflüssen.



Beispiel in Conceptboard – FLOW Analyse



7

Informationsfluss mit FLOW visualisieren



Diskussion

Fragen: Meinungen zur verwendeten Notation, Alternativen?

Feedback zu Conceptboard

Feedback zu Zwischenergebnissen

Eigene Erfahrungen zu diesen Themen (UX und RE
Zusammenarbeit)