

User Centered Design und SCRUM

Prof. Dr. Juliane Siegeris, HTW Berlin
Fachgruppentagung 2017
Frauen und Informatik

Agenda

User Centered Design SCRUM Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Geht Beides (Gleichzeitig?)

- IST-Situation
- Vereinbarende Vorgehensmodelle



User-Centered Design (UCD)

Oberstes Gebot bei der Gestaltung von
Benutzeroberflächen:

Kenne Deine Benutzer_innen

UCD

Charakteristika

1. Identifiziere die Nutzer, dokumentiere Kontext und Ziele der Systembenutzung und stimme es mit den Betroffenen ab
2. Einbeziehung der späteren Nutzer von Beginn an
3. Iterieren

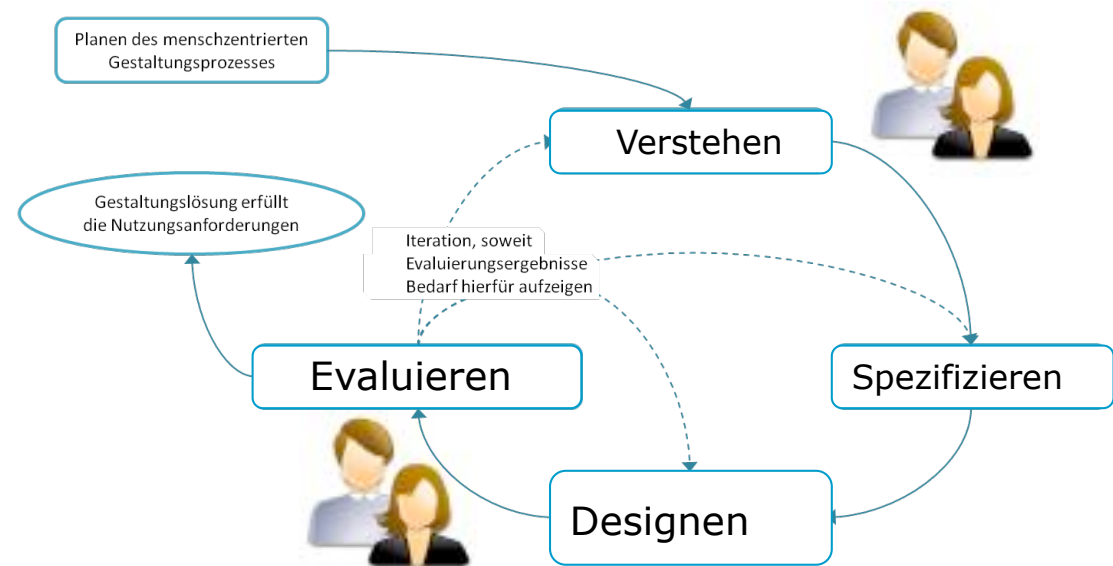
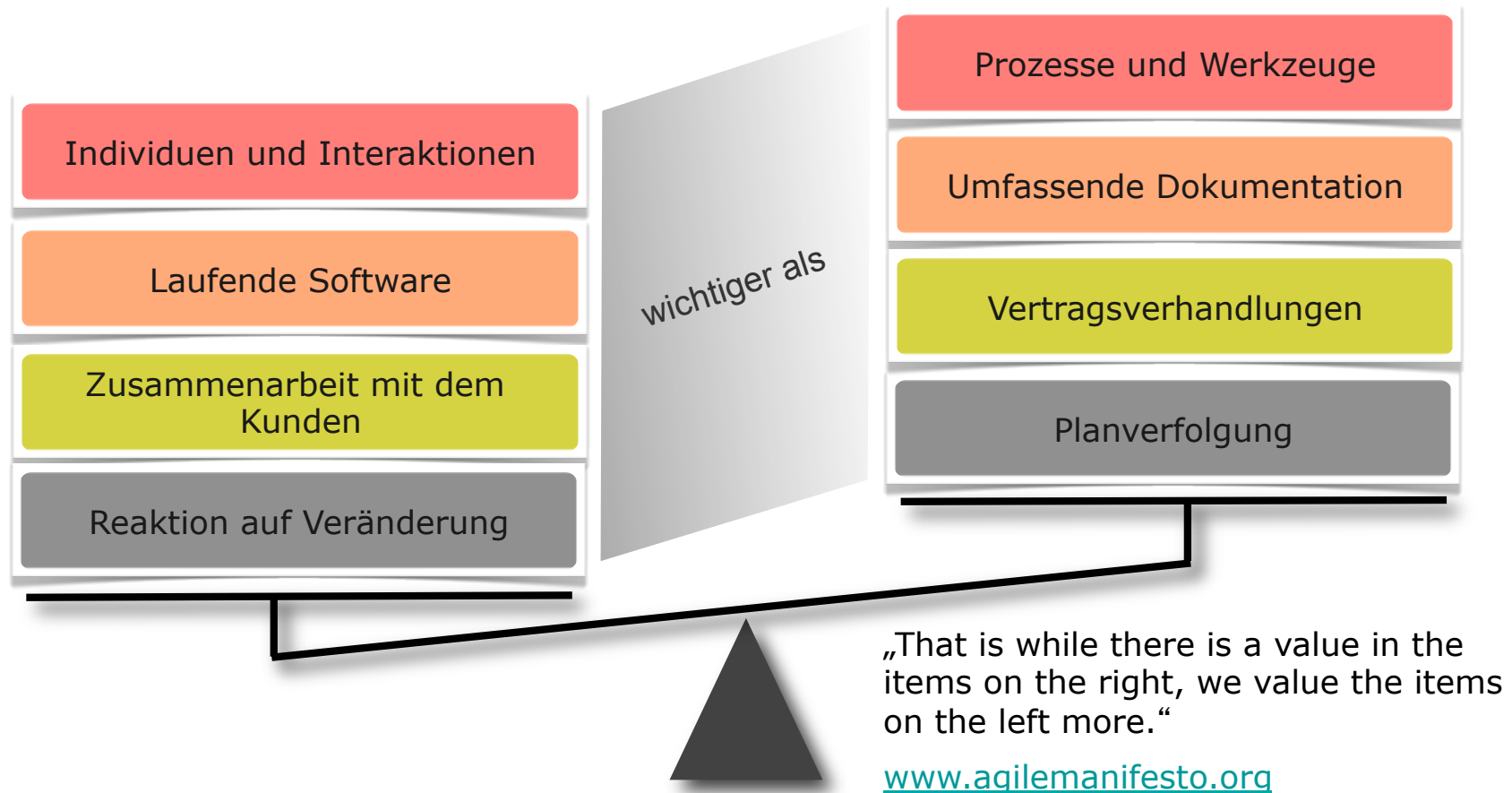


Bild: Human-Centered Design,
vgl. [ISO 9241-2100]

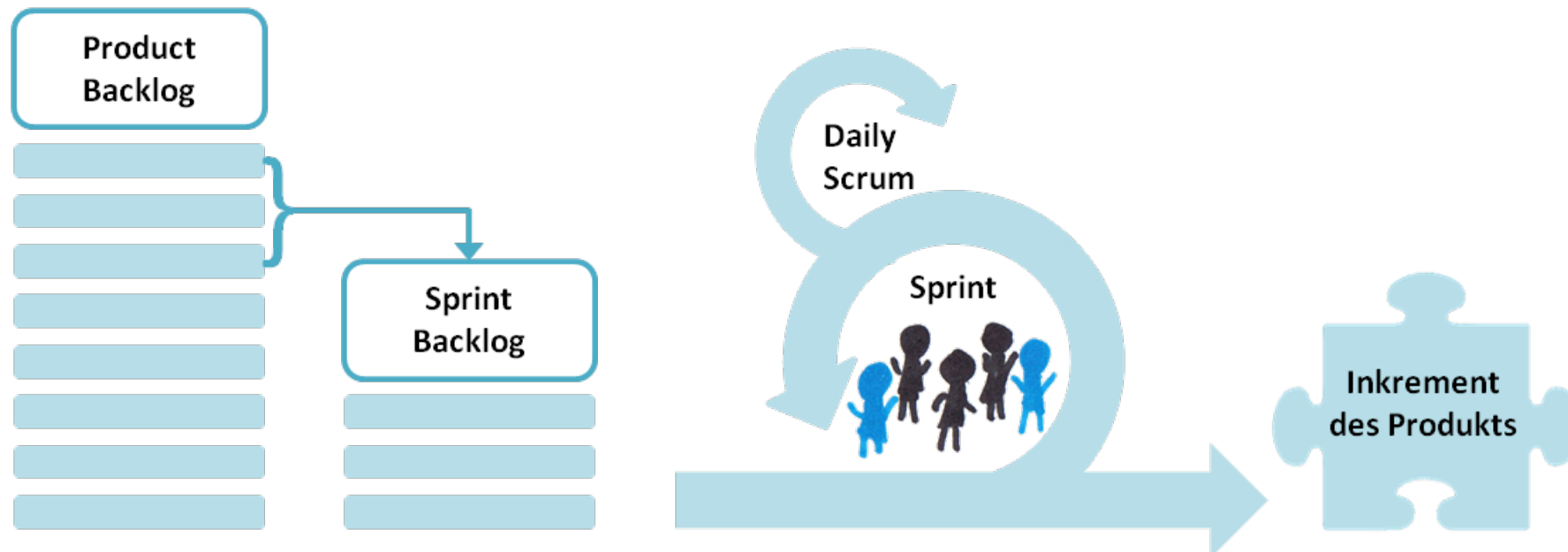
SCRUM

Charakteristika: Das agile Manifest

„We uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.
Trough this work we have come to value:



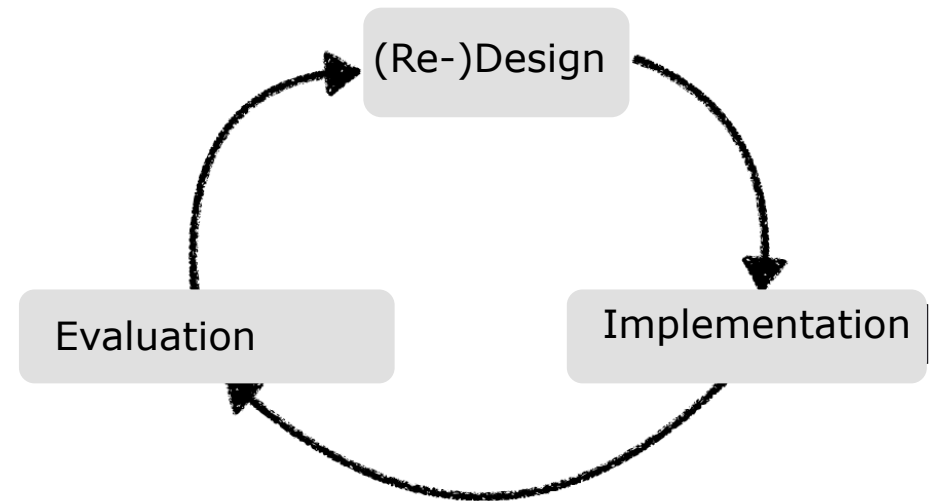
Agile Entwicklung / Scrum der Prozess



Bildquelle: [Schön2014]

Gemeinsamkeiten

- beide iterativ
- beide kundenzentriert
- beide haben das Ziel:



→ Entwicklung gebrauchstauglicher Software

“They’re both desperately iterative,”

“They both recognize you’re not going to get it right the first time. „ Cennydd Bowles about UX and Agile []

Unterschiede

UCD: Fokus auf Benutzerschnittstelle

Im Verlauf des UCD-Prozesses entstehen (nur) Prototypen

SCRUM: Fokus auf Implementierung

laufende Software, die weitere Anforderungen erfüllt:

- Stabilität
- Skalierbarkeit
- Portabilität
- Fehlertoleranz
- Kommerzialisierung
- ...

SCRUM: Fokus auf laufender Software

“They [software developers] add good features to software, one at a time, and then wonder why few users love their product. The heart of the conundrum is that developers are using their construction method as design tool, but the two are not interchangeable.”

Allan Cooper

(interaction design pioneer)

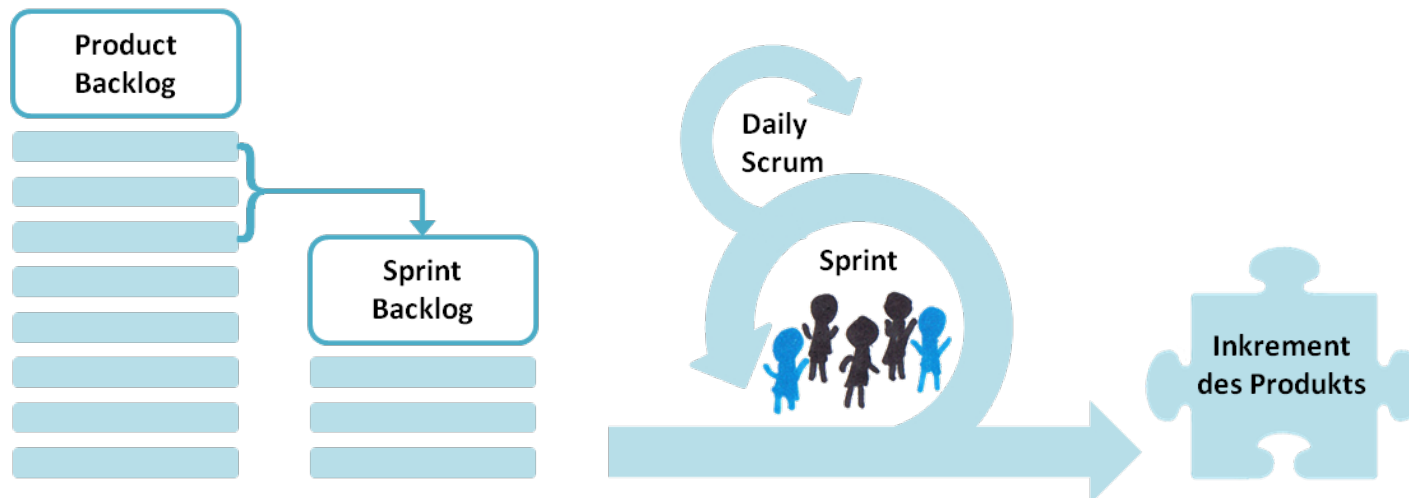
Quelle: [Fol17]

Unterschiede

UCD: UX-Experten + Nutzer

SCRUM Rollen:

- Development Team
- Scrum Master
- Product Owner



Bildquelle: [Schön2014]

Unterschiede aus Sicht von SCRUM

- ist eher auf den reinen Entwicklungsprozess ausgerichtet ist
- Phasen mit erhöhtem konzeptionellen Anteil (z.B. zu Beginn) im Regelwerk nicht beschrieben
- Einbindung des Nutzers in den Entwicklungsprozess vom Scrum-Regelwerk nicht beschrieben
- Einbindung von User Experience (UX)-Experten nicht explizit vorgesehen

SCRUM ↔ UCD

Gemeinsamkeiten:

- beide iterativ (Ergebnisse aus der vorherigen Phase sind Basis für nächste Iteration)
- enge Zusammenarbeit der Stakeholder

Unterschiede:

SCRUM

- in SCRUM ist der PO Ansprechpartner für Anforderungen
- Entwickler oft nicht an Design interessiert
- Ziel ist technisch optimale Lösung

UCD

- in UCD sind Nutzer Ansprechpartner für Anforderungen
- Designer interessieren Fragen der Implementierung nicht
- Ziel ist ideale Lösung für den Nutzer

Agenda

User Centered Design SCRUM Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Geht Beides (Gleichzeitig?)

- IST-Situation
- Vereinbarende Vorgehensmodelle



Designer und Entwicklerinnen „verstehen“ sich nicht

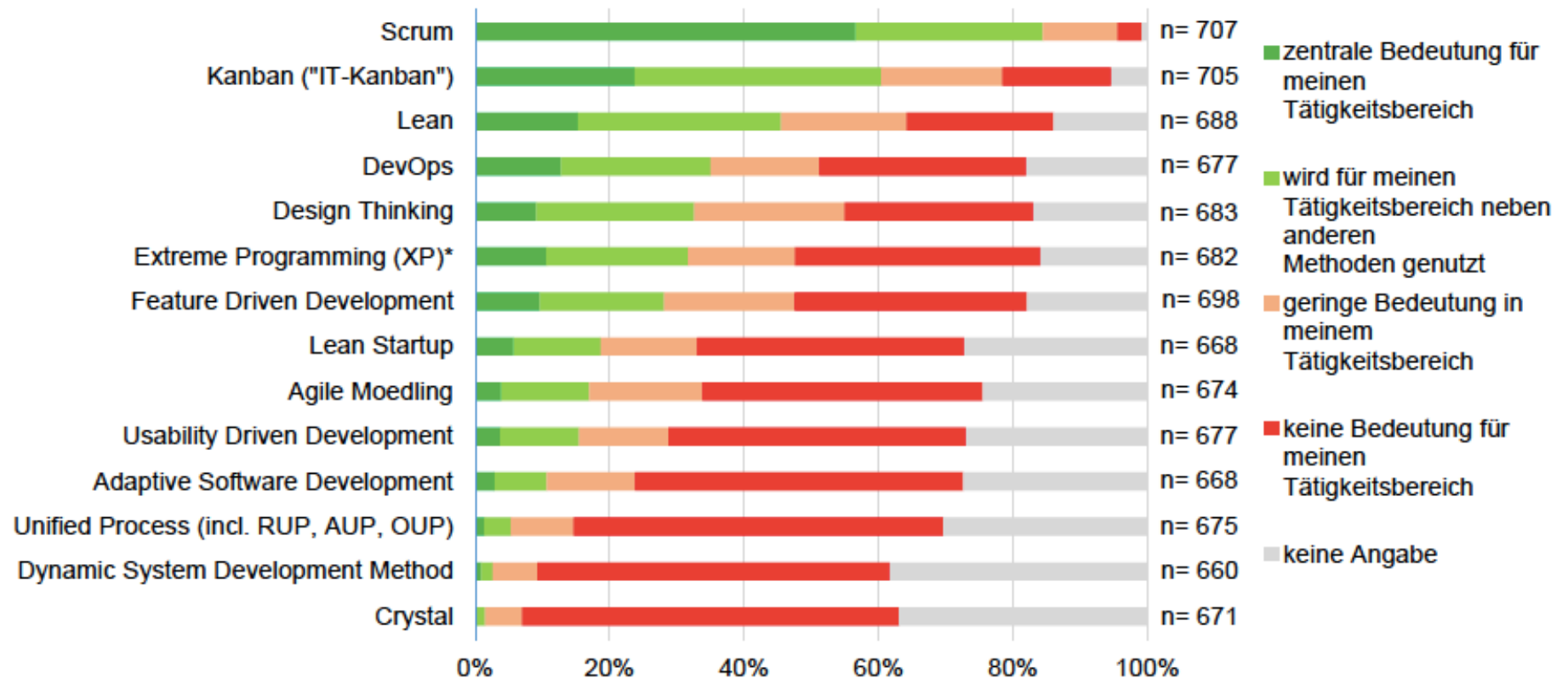
Entwickler sind der Gegenpol zum Designer. Im Wikipedia-Artikel über "[Webdesigner](#) →" heißt es:

In großen Internetagenturen wird der Webdesigner oftmals ausschließlich für das Layout und Design der Webseiten eingesetzt. Weitergehende Aufgaben werden dann von anderen Spezialisten wie Programmierern in Arbeitsteilung übernommen.

Quelle: <http://pmueller.de/blog/designer-entwickler.html>

IST-Situation

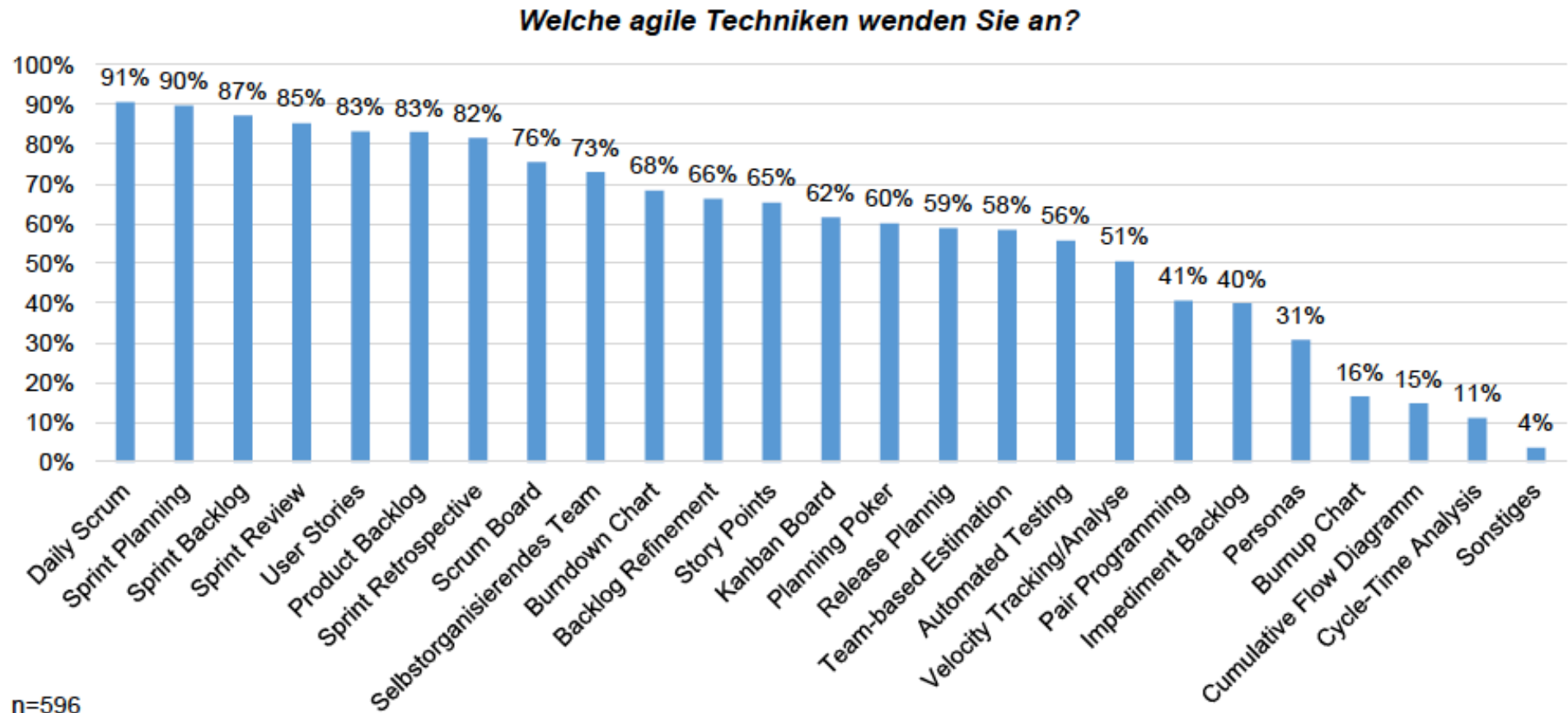
Welche Bedeutung haben die jeweiligen Methoden für Ihren Bereich?



Quelle: [www.status-quo-agile.de 2016/17]

IST-Situation

Nutzung agiler Techniken – Scrum-Nutzer



Quelle: [www.status-quo-agile.de 2016/17]

Agenda

User Centered Design SCRUM Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Geht Beides (Gleichzeitig?)

- IST-Situation
- Vereinbarende Vorgehensmodelle

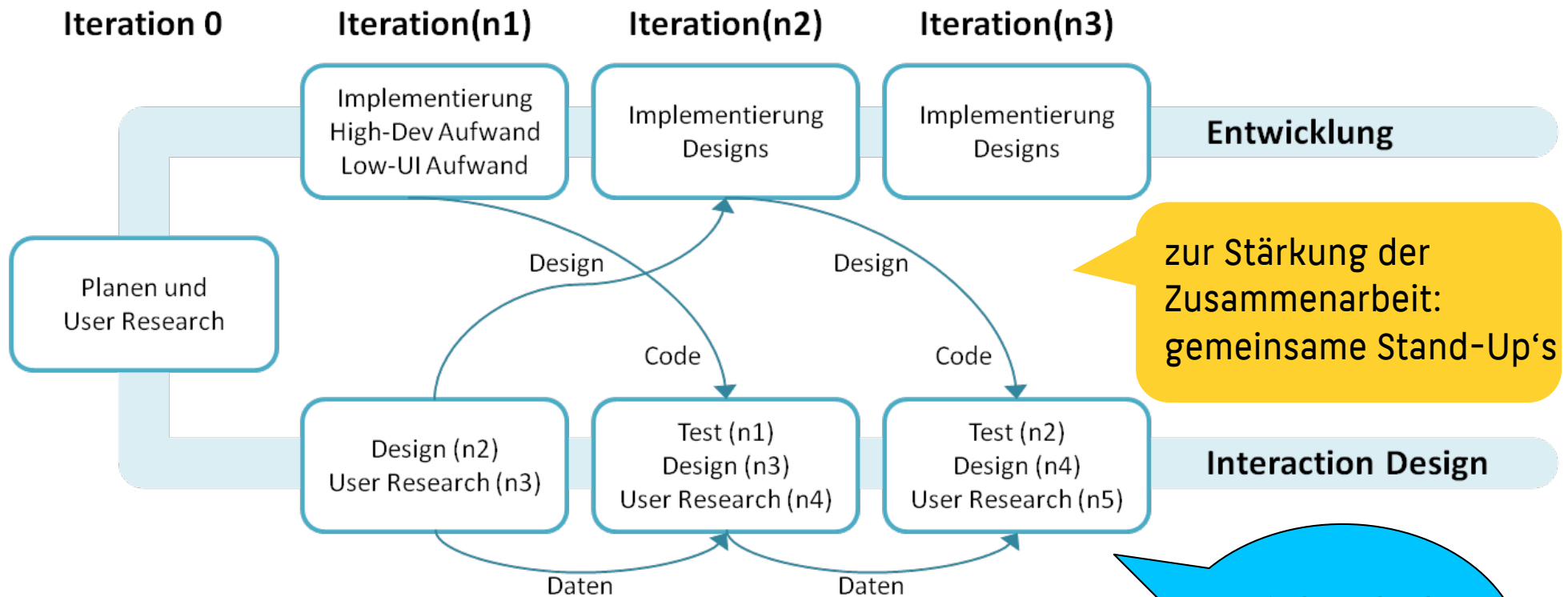


Vereinbarende Vorgehensmodelle (Auswahl)

- Agiles Vorgehen nach Miller und Sy 2007
- Agiles Vorgehen nach Jongerius 2013
- SCRUM-Erweiterung nach Schön 2014
- Lean UX nach Gothelf & Seiden 2014

Agiles Vorgehen nach Miller und Sy

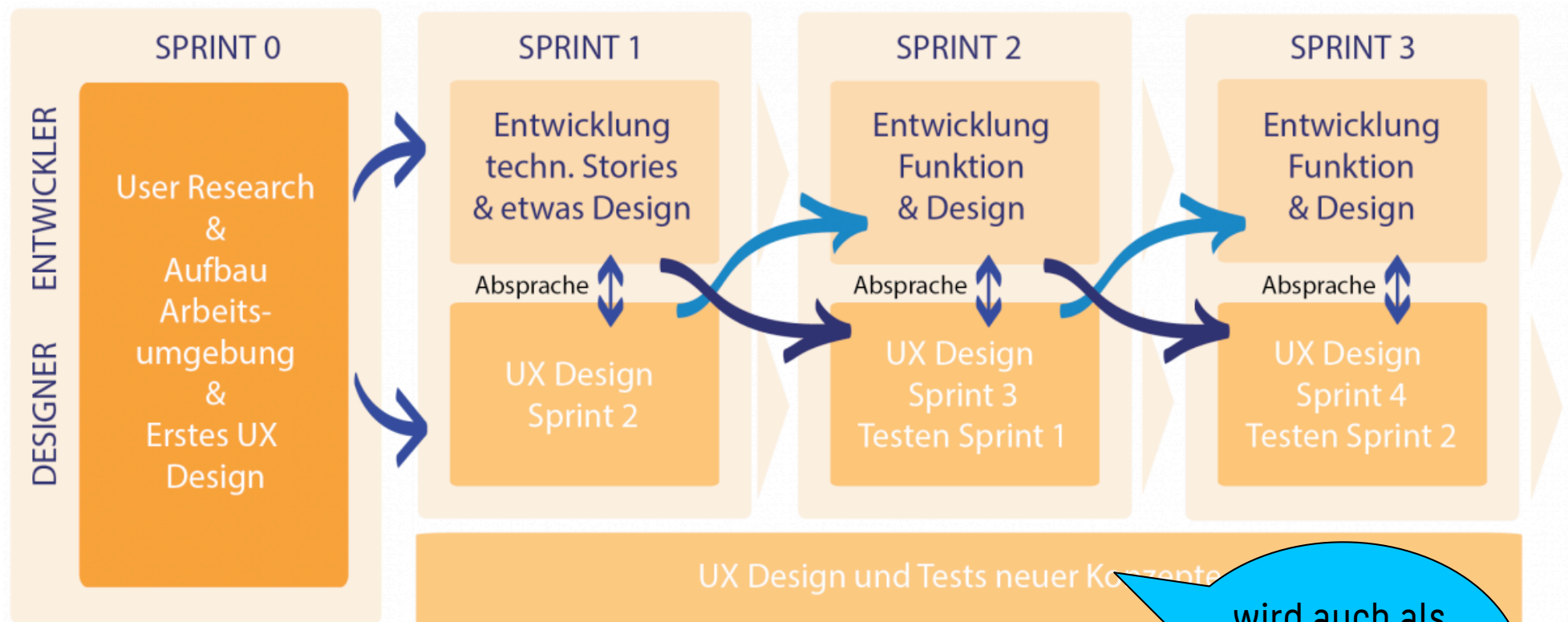
- prägen den Begriff Agile User-centered Design (Agile UCD) [Sy07]
- zwei parallele Teams



Verzahnte Zusammenarbeit nach Miller and Sy [Sy07]

Agiles Vorgehen nach Jongerius 2013.

- ein Team
- Verzahnung der Sprints wie bei Sy und Miller [Sy07]



Quelle: <https://www.drweb.de/magazin/ein-gutes-doppel-user-experi>

wird auch als
„WaterScrum“
bezeichnet

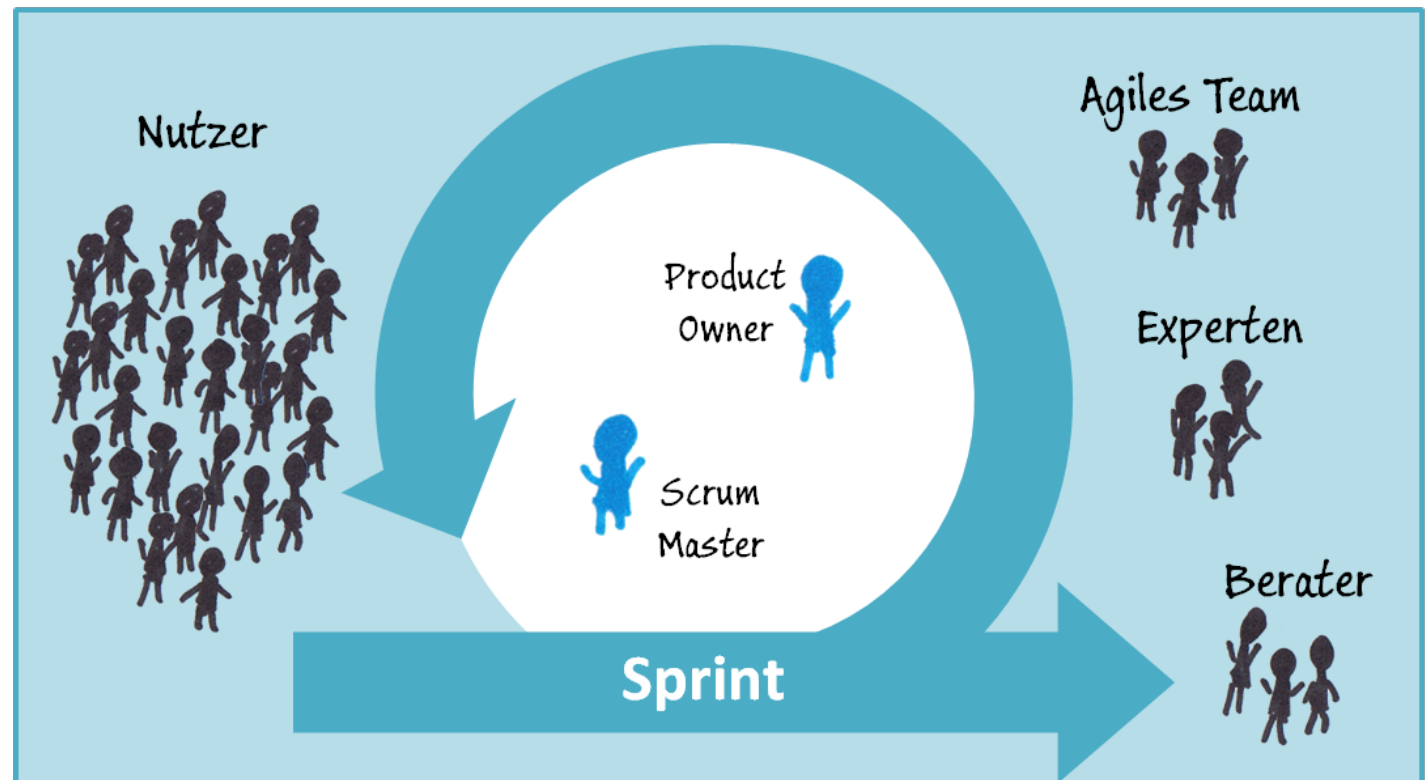
Agiles Vorgehen nach Jongerius 2013.

folgende Praktiken unterstützen den WaterScrum-Prozess:

- 1: Räumliche Nähe – für mehr Austausch und gegenseitiges Verständnis
- 2: UX-Design schon in Sprint 0 berücksichtigen – für relevante Personas und gute User Stories
- 3: UX-Designer an allen Scrum-Meetings beteiligen – für das „Big Picture“
- 4: Test mit Anwendern in regelmäßigen Abständen – etwa alle zwei Sprints

SCRUM-Erweiterung nach [Schön2014]

- ein Team + weitere Rollen
- unterschiedliche Sprints



Rollen im agilen Produktentwicklungsprozess [Schön2014]

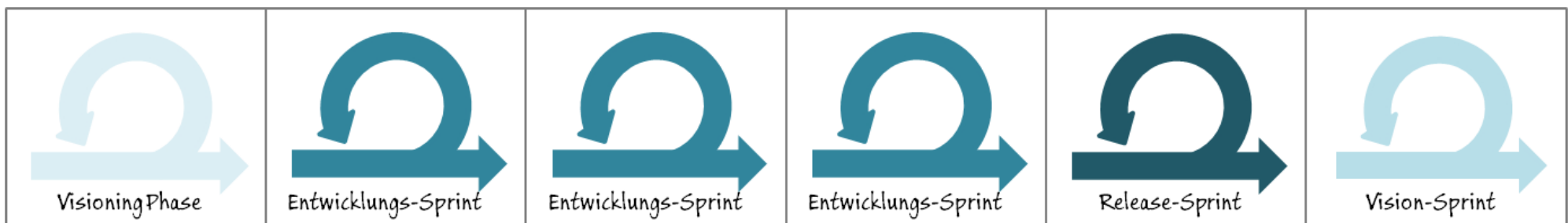
SCRUM-Erweiterung nach [Schön2014]

Rolle	Beschreibung
<i>Nutzer</i>	Nutzer werden kontinuierlich im agilen Produktentwicklungsprozess eingebunden.
<i>Product Owner</i>	<i>Lead of Product</i> – ist verantwortlich für die Produktstrategie.
<i>Scrum Master</i>	<i>Lead of Process</i> – ist verantwortlich für die Einhaltung des Prozesses.
<i>Agiles Team</i>	Das agile Team ist verantwortlich für die Umsetzung von Product Backlog Items.
<i>Experten</i>	Experten besitzen tiefgehende Fachkenntnisse in einer Spezialrichtung. Sie coachen das agile Team und übernehmen während des Sprints Aufgaben, für die ihre Spezialkenntnisse benötigt werden.
<i>Berater</i>	Im Vergleich zu Experten sind Berater nicht während eines ganzen Sprints Teil des agilen Teams. Sie unterstützen das agile Team punktuell, für eine begrenzte Dauer.

SCRUM-Erweiterung nach [Schön2014]

vier unterschiedlichen Arten von Sprints:
(Reihenfolge ist flexibel)

- Visioning Phase,
- Entwicklungs-Sprint,
- Vision-Sprint und
- Release-Sprint.

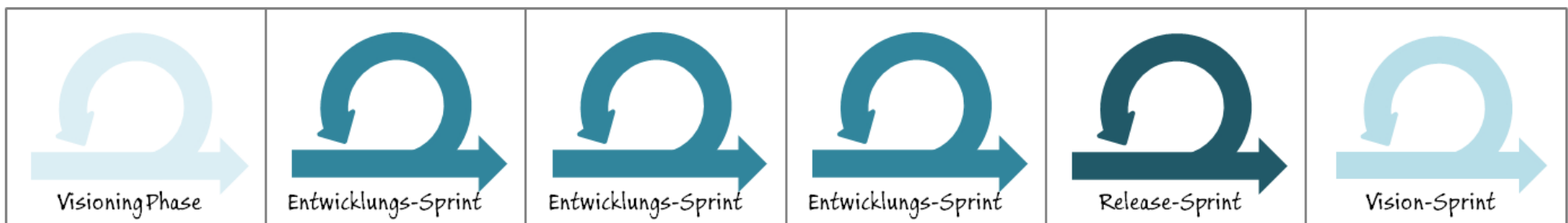


SCRUM-Erweiterung nach [Schön2014]

vier unterschiedlichen Arten von Sprints:
(Reihenfolge ist flexibel)

- Visioning Phase,
- Entwicklungs-Sprint,
- Vision-Sprint und
- Release-Sprint.

- Vision ausgestalten,
- Zielgruppe definieren
- Nutzungskontext und
- Umfang definieren

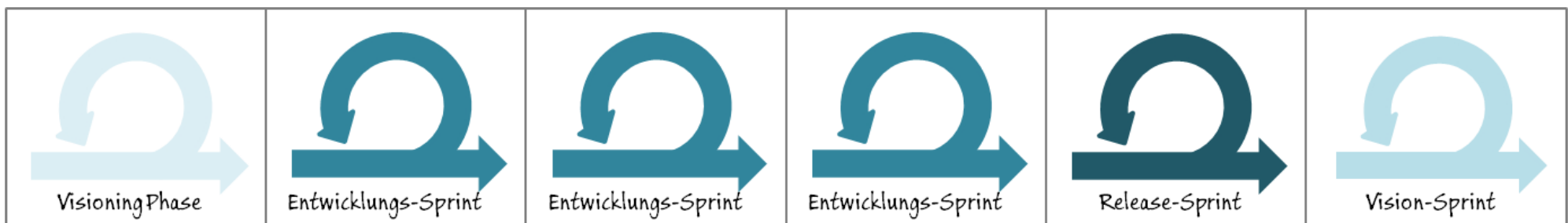


SCRUM-Erweiterung nach [Schön2014]

vier unterschiedlichen Arten von Sprints:
(Reihenfolge ist flexibel)

- Visioning Phase,
- Entwicklungs-Sprint,
- Vision-Sprint und
- Release-Sprint.

- Umsetzung von Backlog Items
(Zusammenarbeit nach [Spy])

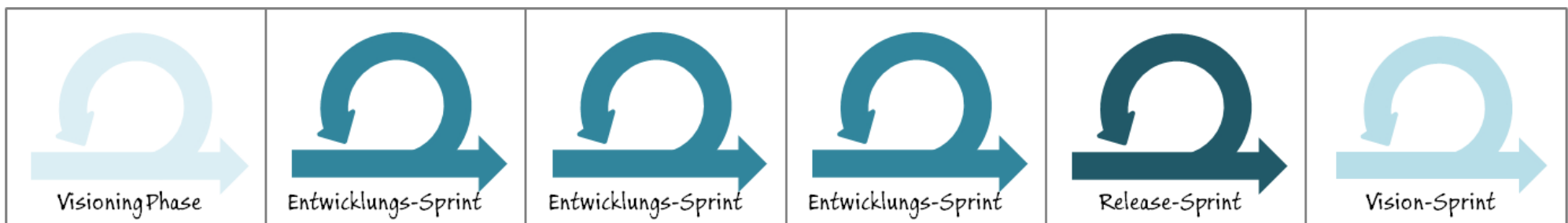


SCRUM-Erweiterung nach [Schön2014]

vier unterschiedlichen Arten von Sprints:
(Reihenfolge ist flexibel)

- Visioning Phase,
- Entwicklungs-Sprint,
- Vision-Sprint und
- Release-Sprint.

- Fokussierung auf BigPicture (Schärfung der Vision)
- Abbau von technischen und UX-Schulden

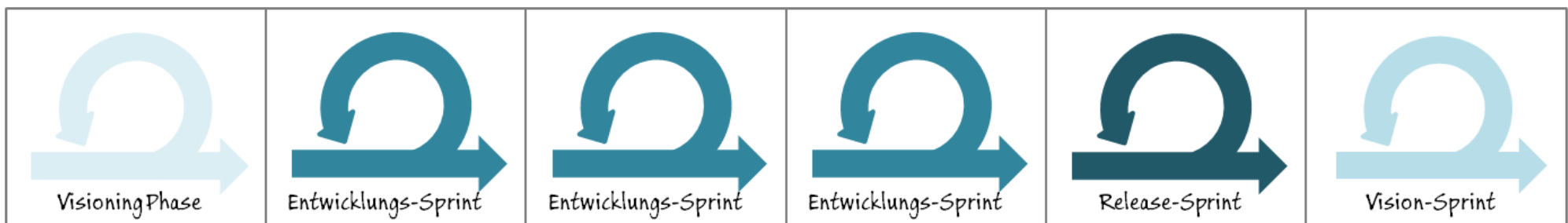


SCRUM-Erweiterung nach [Schön2014]

vier unterschiedlichen Arten von Sprints:
(Reihenfolge ist flexibel)

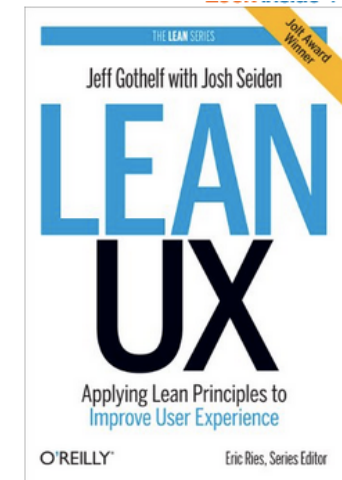
- Visioning Phase,
- Entwicklungs-Sprint,
- Vision-Sprint und
- Release-Sprint.

• Veröffentlichung neuer Version
(u.a. Performance-Test,
Benutzerhandbücher,
Marketingmaterial, Dokumentation)



Lean UX - Jeff Gothelf & Josh Seiden 2013

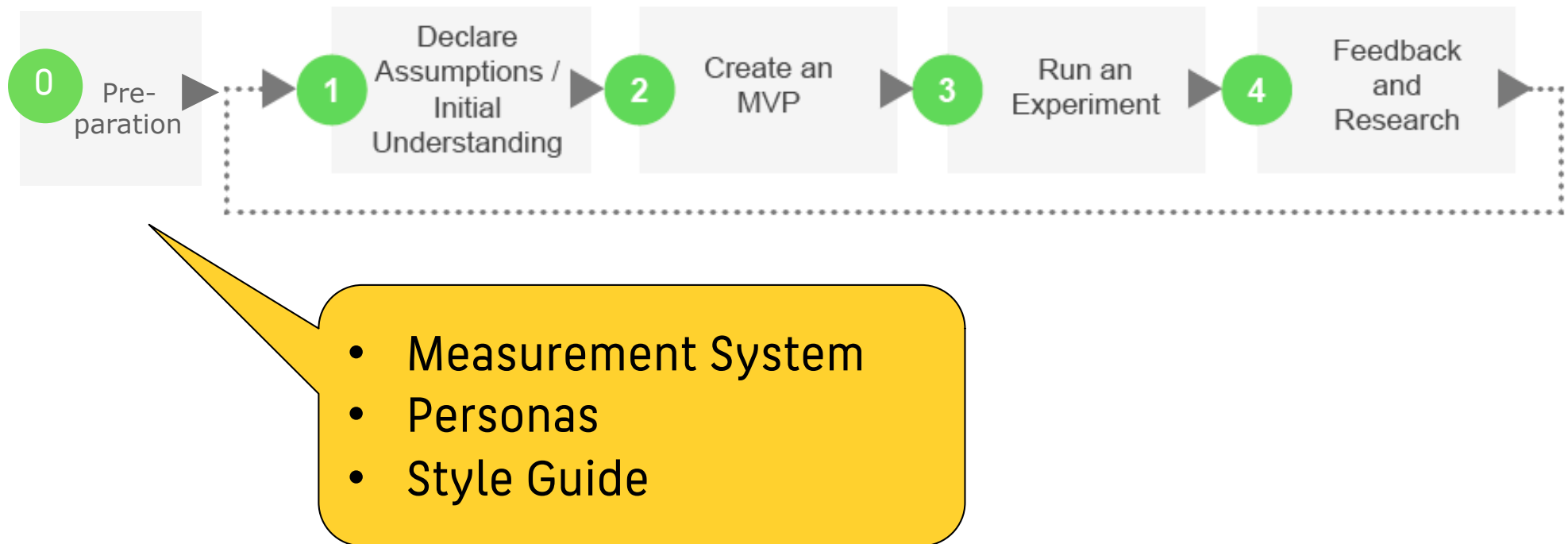
- ein Team
- differenzierte Sprints



Quelle: <https://edward-designer.com/web/ux-design-in-agile-development/>

Lean UX - Jeff Gothelf & Josh Seiden 2013

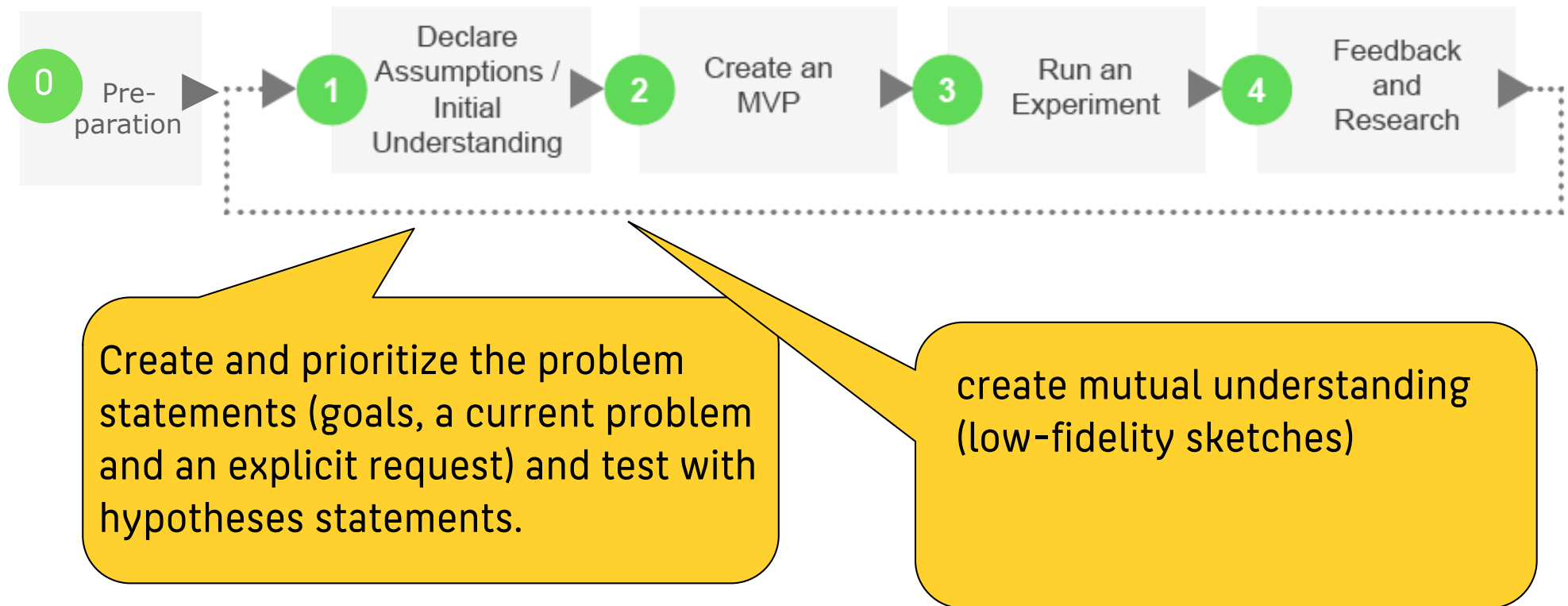
- ein Team
- differenzierte Sprints



Quelle: <https://edward-designer.com/web/ux-design-in-agile-development/>

Lean UX - Jeff Gothelf & Josh Seiden 2013

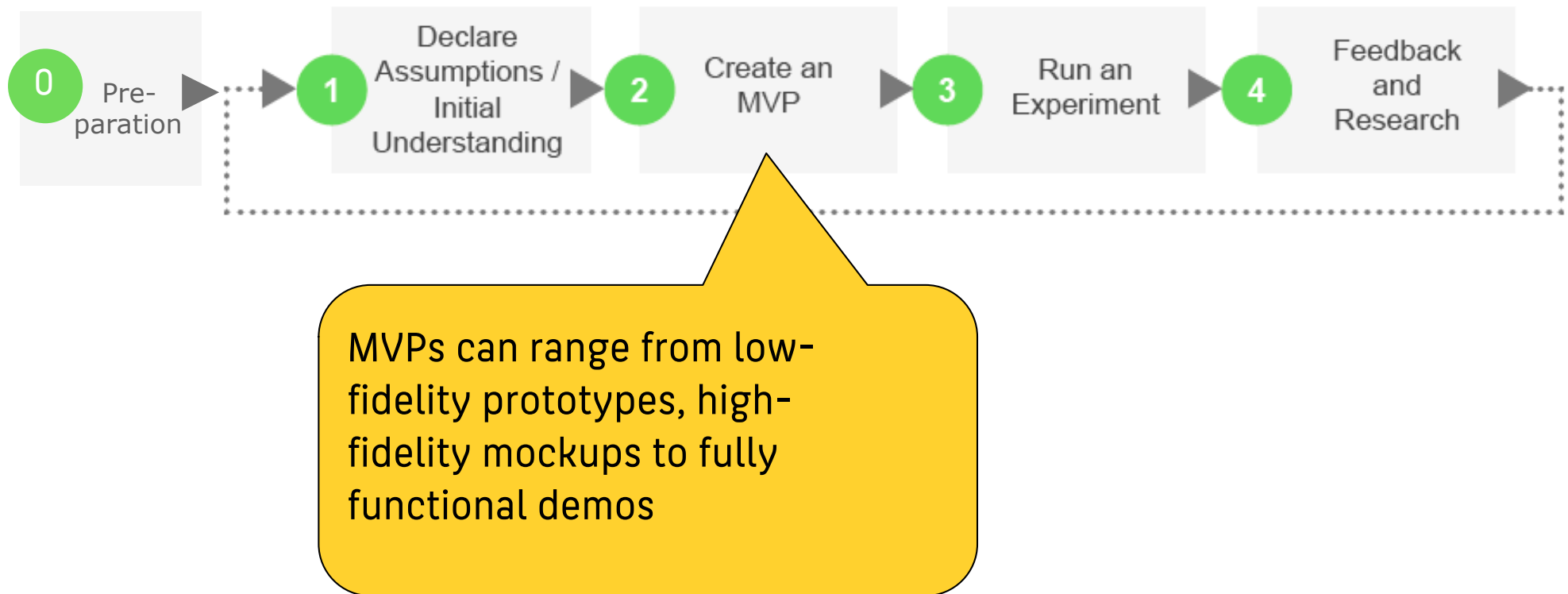
- ein Team
- differenzierte Sprints



Quelle: <https://edward-designer.com/web/ux-design-in-agile-development/>

Lean UX - Jeff Gothelf & Josh Seiden 2013

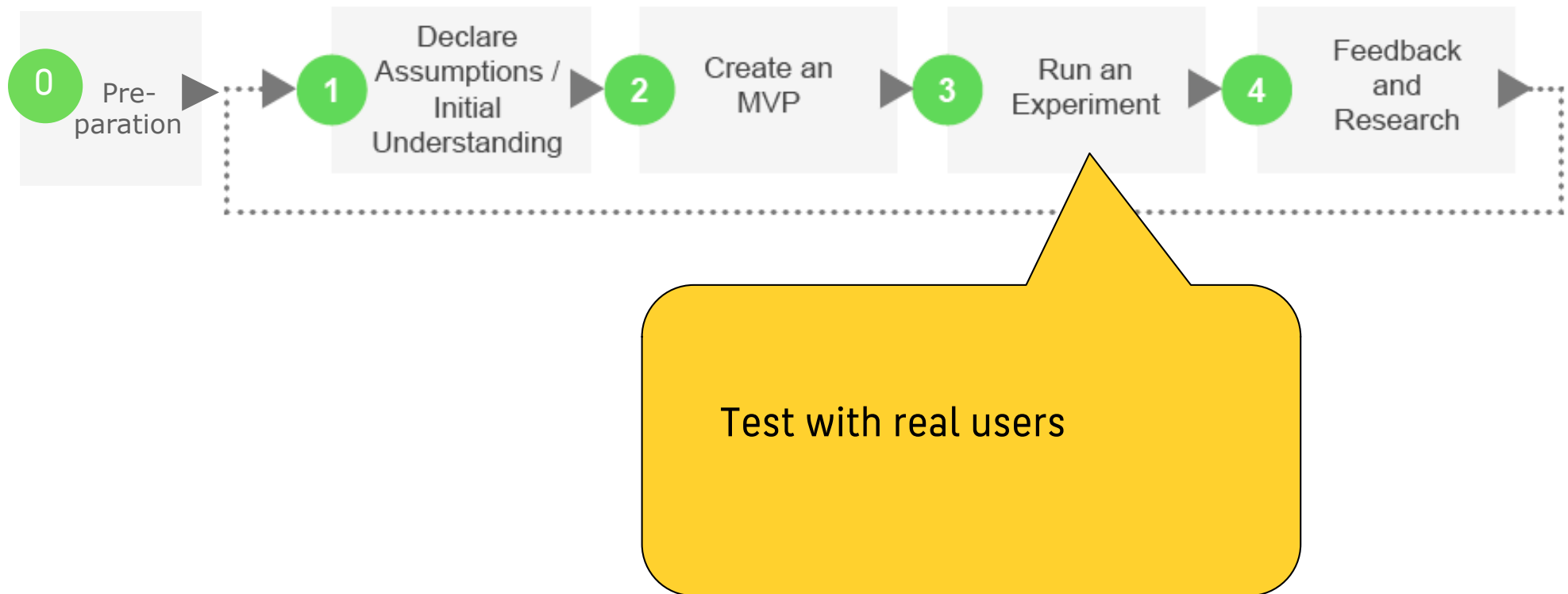
- ein Team
- differenzierte Sprints



Quelle: <https://edward-designer.com/web/ux-design-in-agile-development/>

Lean UX - Jeff Gothelf & Josh Seiden 2013

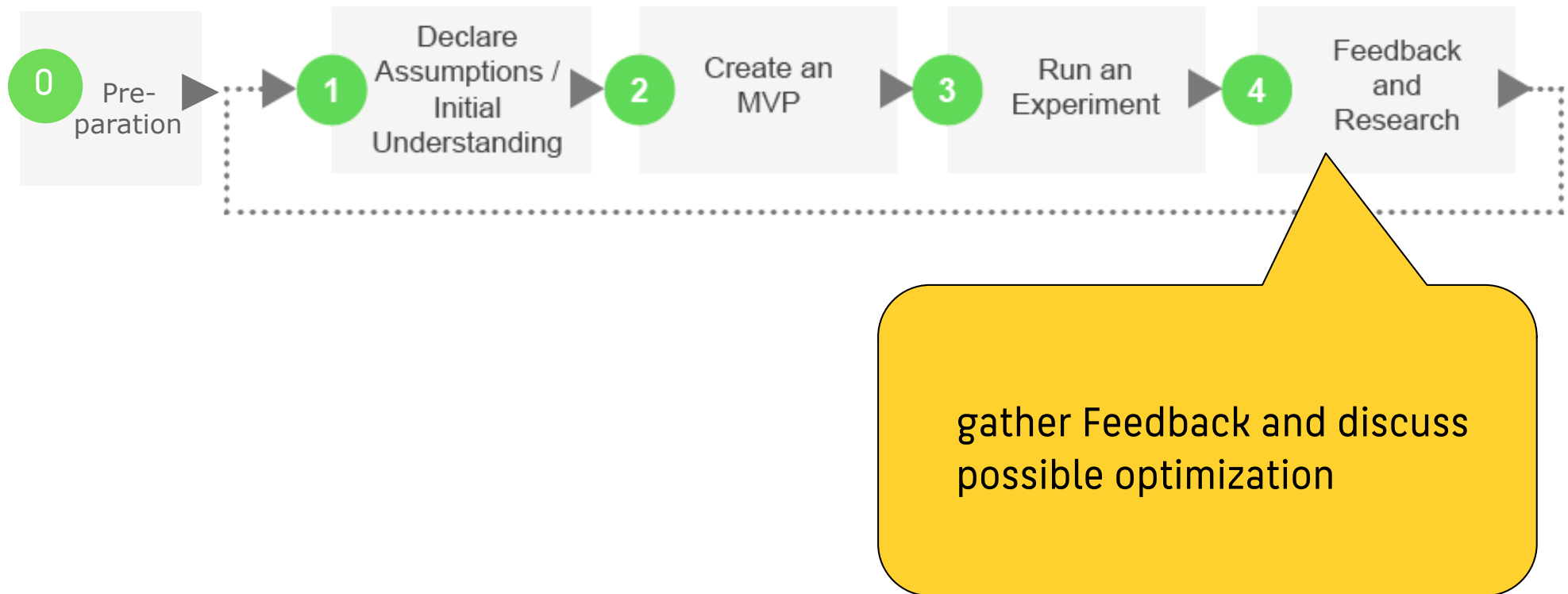
- ein Team
- differenzierte Sprints



Quelle: <https://edward-designer.com/web/ux-design-in-agile-development/>

Lean UX - Jeff Gothelf & Josh Seiden 2013

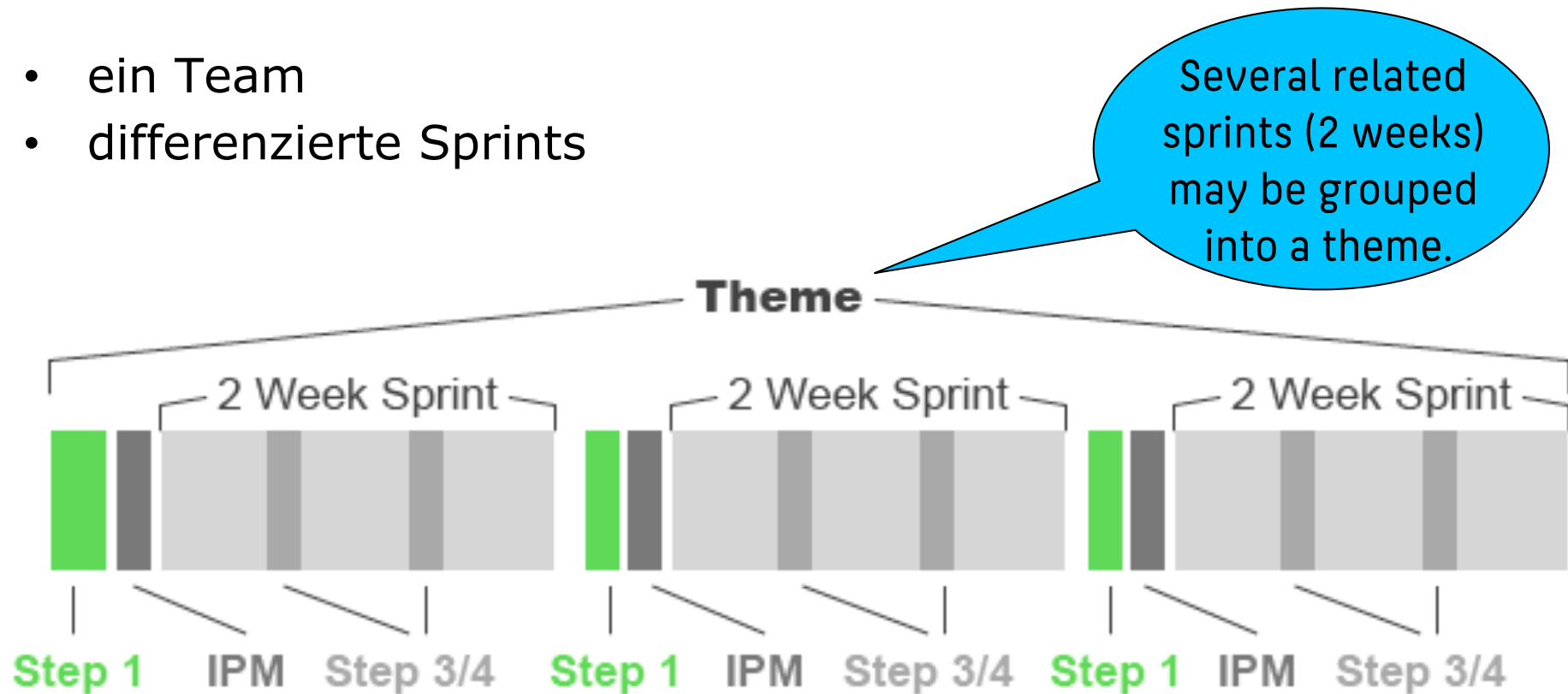
- ein Team
- differenzierte Sprints



Quelle: <https://edward-designer.com/web/ux-design-in-agile-development/>

Lean UX - Jeff Gothelf & Josh Seiden 2013

- ein Team
- differenzierte Sprints



Step1: Declare assumptions and initial understanding

IPM - Iteration planning meeting

Step 3/4: Test and Feedback

Agenda

User Centered Design

SCRUM

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Geht Beides (Gleichzeitig?)



Literatur

- [GoSe13] Jeff Gothelf & Josh Seiden: Lean UX - 2013
- [HWT12] Holt, Eva-Maria; Winter, D.; Thomaschewski, J.: Von der Idee zum Prototypen. Werkzeuge für die agile Welt. In (Brau, H. et al. Hrsg.): Usability Professionals 2012. German UPA e.V., Stuttgart, 2012.
- [Jon2013] Jongerius, Pieter: Get Agile!, Scrum for UX, design & development. BIS Publishers, Amsterdam 2013.
- [Olt2016] Heidi Oltersdorff, Einordnung des Usability Engineeringprozess in den agilen Entwicklungszyklus bei Netpioneer am Beispiel eines E-Shops, Bachelorarbeit, 2016
- [Schön14] Eva-Maria Schön, Menschzentriertes Vorgehensmodell für einen agilen Produktentwicklungsprozess, Masterarbeit, HS Emden Leer, 2014
- [Sy07] Desirée Sy, Adapting Usability Investigations for Agile User-centered Design, Journal of Usability Studies, Vol. 2, Issue 3, May 2007, pp. 112-132

weitere Literatur

[Fol17] **Integrating Agile and UX design**

Evolving the process of digital product creation.

By [Jonathan Follett](#)

May 2, 2017

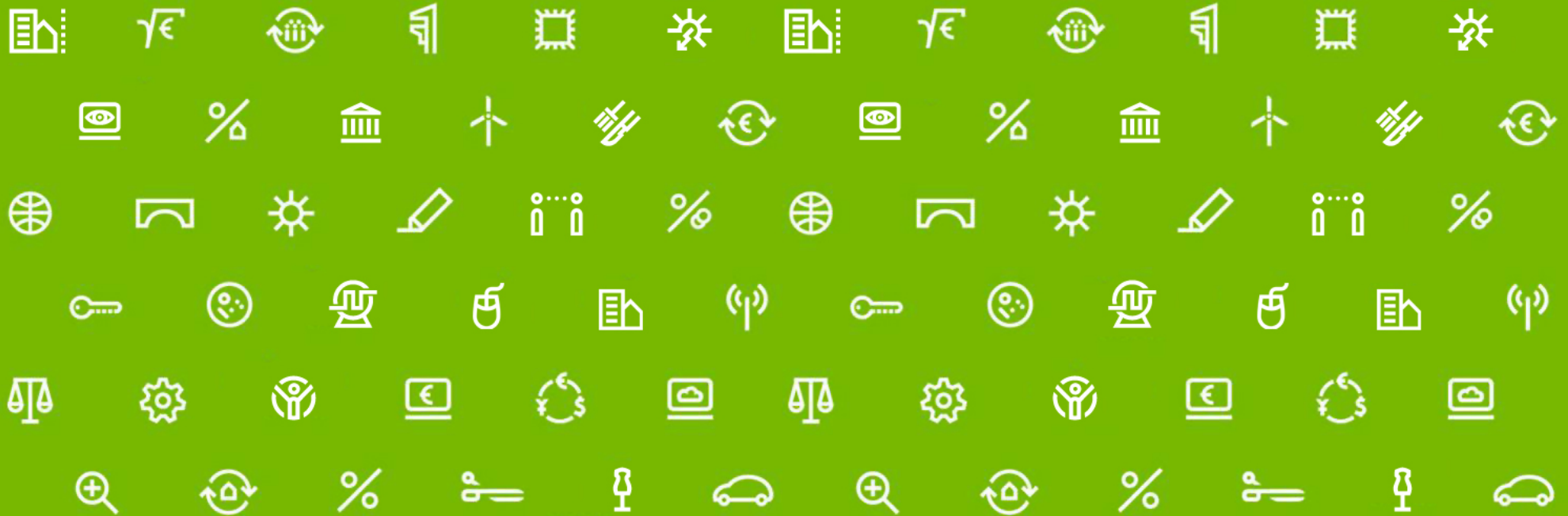
<https://www.oreilly.com/ideas/integrating-agile-and-ux-design>

Collaborative Product Design, 1st Edition

by Austin Govella

Publisher: O'Reilly Media, Inc.

Release Date: September 2017



Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences