



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

Mensch und Computer 2022

Usability Professionals

Facing Realities

Beitragseinreichung für den Praktiker-Track der Mensch & Computer Konferenz

1. Trage die Informationen in die entsprechenden Felder ein.
(*Fülle dabei bitte alle Felder aus!*)
2. Speichere und benenne das Dokument folgendermaßen:
`up22_name_schlagwort_abstract_presentation`
(Beispiel: `up22_maier_agile_abstract_presentation.doc`)
3. Reiche dieses Dokument bis spätestens 15. Juni 2022 im Konferenzmanagementsystem unter <https://www.conftool.com/muc2022/> ein.
 - Sende bitte je Einreichung ein eigenes Dokument!
 - Pro Vortragenden kann max. eine Einreichung angenommen werden.¹

Eine Rückmeldung über eine Annahme oder Ablehnung geht dir bis zum 13. Juli 2022 zu.

¹ Ausgenommen sind Tutorials & Workshops. Ebenfalls darf ein Vortragender Mitautor weiterer Beiträge sein, solange diese nicht von ihm vorgetragen werden.



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

Namen und Kontaktdaten aller Beitragenden

*Brit Leissler, HTW Berlin, Wilheminenhofstr. 75 a, 12459 Berlin,
brit.leissler@HTW-Berlin.de*

*Juliane Siegeris, HTW Berlin, Wilheminenhofstr. 75 a, 12459 Berlin,
juliane.siegeris@htw-berlin.de*

*Jörn Freiheit, HTW Berlin, Wilheminenhofstr. 75 a, 12459 Berlin,
joern.freiheit@htw-berlin.de*

Dein Beitragsvorschlag

a. Arbeitstitel und Untertitel

Agiles Vorgehen im BEMpsy-Projekt

ScrumBan im Spannungsfeld einer multidisziplinären Produkt-Entwicklung

b. Beitragsart (bitte mit „X“ kennzeichnen)

☒ Full Presentation

☐ Creative Presentation

☐ 25+5 Min. oder ☐ 12+3 Min.



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

c. Schlagwörter

Gebe **ca. fünf Schlagwörter oder Themen** an, die deinen Beitrag am besten beschreiben.

UX, agile, ScrumBan, heterogenes Team, Stakeholderuniversum

d. Abstract zur öffentlichen Beitragsankündigung

Der Abstract soll grob die Hauptideen des Beitrags umreißen und die Zielgruppe benennen. Eine detaillierte Beschreibung folgt weiter unten. Bitte beschränke dich auf **max. 1.000 Zeichen**. Verzichte auf Formatierungen und binde möglichst keine Grafiken ein. **HINWEIS: Dieser Text wird im Fall der Annahme vor der Konferenz im Web veröffentlicht!**

In dem Beitrag wird die agile Zusammenarbeit im Projekt BEMpsy beschrieben. Nach einer sehr umfangreichen Phase des User-Research geht es seit Januar 2022 darum, die gewonnenen und anschließend priorisierten Lösungsideen gemeinsam umzusetzen.

Die Herausforderung des Projekts, welches im Kontext der Hochschule angesiedelt ist, liegt in der Koordination des sehr heterogenen und lokal verteilten Teams aus Psycholg:innen, UX-Designer:innen, Praxispartner:innen und der Entwicklung.

Um eine effektive und eng verzahnte Kooperation des ganzen Teams zu ermöglichen, wurde ein agiles Vorgehen aus SCRUM und Kanban kreiert. Nach mittlerweile sechs Sprints möchten wir unsere Erfahrungen mit dem gewählten Setting vorstellen und typische Fallstricke und Best Practices diskutieren.

e. Wurden bzw. werden die Inhalte/Materialien bis zur UP22 anderweitig veröffentlicht? (bitte mit „X“ kennzeichnen)

☒ **NEIN**, die Inhalte/Materialien wurden bzw. werden bis zur Konferenz nicht anderweitig veröffentlicht.

☐ **JA**. Bitte beschreibe kurz Zeitpunkt + Form der Veröffentlichung:



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

< Art der Veröffentlichung bisher bzw. bis zur UP22 >

f. Spezielle Ausrüstung auf der Konferenz

Beamer und Mikrofon werden vorhanden sein. Was wird darüber hinaus benötigt?

Keine weiteren Anforderungen

g. Besondere Interaktionsformen

Bei der UP22 soll das Publikum in das Geschehen einbezogen werden. Beiträge, die hier neue Wege ausprobieren, werden besonders berücksichtigt. Bitte gebe daher hier konkret an, in welcher Art und Weise du/ihr plant/plant, das Publikum aktiv einzubeziehen:

Interaktiver Vortrag mit anschließender Diskussion + Diskussion im Barcamp



h. Zielgruppen und Relevanz (bitte mit „X“ kennzeichnen)

Bitte gebe die Zielgruppen an (z.B. Gestalter, Projektleiter etc.) und erläutere kurz, was den Beitrag für diese Personen interessant macht.

- ☐ nur für erfahrene Usability & UX Professionals - ODER
- ☒ für Einsteiger geeignet

In dem Beitrag wird die agile Zusammenarbeit im Projekt BEMpsy beschrieben. Nach einer sehr umfangreichen Phase des User-Research geht es seit Januar 2022 darum, die gewonnenen und anschließend priorisierten Lösungsideen gemeinsam umzusetzen.

Die Herausforderung liegt in der Koordination des sehr heterogenen und lokal verteilten Teams aus Psycholog:innen, UX-Designer:innen, Praxispartner:innen und der Entwicklung.

Das Projekt ist im Kontext Hochschule angesiedelt und hat die Hälfte der Förderperiode erreicht. Bisherige Ergebnisse sind ein Design-System und zugehörige CMS-Templates. In den verbleibenden 1½ Jahren müssen die Lösungsideen mittels der Templates umgesetzt, die Usability getestet und schließlich veröffentlicht werden. Das erfordert eine effektive und eng verzahnte Kooperation des ganzen Teams. Dafür wurde ein agiles Vorgehen aus SCRUM und Kanban kreiert. Nach mittlerweile sechs Sprints möchten wir unsere Erfahrungen mit dem gewählten Setting vorstellen und typische Fallstricke und Best Practices diskutieren.

i. Erfahrungen und Kompetenzen

Bitte gebe kurz an, wie lange du/ihr schon im Bereich Usability/User Experience tätig bist/seid und an welchen Themen vorrangig gearbeitet wird. Welche Kompetenzen hast/habt du/ihr im thematischen Umfeld des Beitrags erworben?



JS: Professorin für das Fachgebiet Software-Engineering mit langjähriger Lehrerfahrung in den Bereichen Usability und Softwaretechnik. Coach und Supervisor von jährlich 2-3 studentischen Praxis-Projekten (SCRUM) mit Unternehmen, vgl. <https://fiw.htw-berlin.de/studium/projekte/> sowie 5-6 studentischen Projekten innerhalb der Lehrveranstaltung Usability, bei denen es jedes Jahr um die prototypische Entwicklung von Lösungen für verschiedene Design Challenges geht (gesamter UCD-Prozess).

BL: Produkt Designerin mit weitreichender Erfahrung in UX/UCD (Shopsysteme und Optimierungen für Agenturen, IoT für Startup, HCD Social Design Projekte), außerdem Facilitator und Gast-Dozentin für Usability/Design Thinking bei verschiedenen Institutionen.

JF: Als Professor für Informatik zuständig für die studentische Lehre in den Bereichen Programmierung und Webentwicklung. Ebenfalls Coach und Supervisor von jährlich 2-3 studentischen Praxis-Projekten mit Unternehmen. In Forschungsprojekten als Projektpartner zuständig für die Softwarearchitektur und die Entwicklung der Software.

j. Detaillierte Übersicht über die Inhalte deines Beitrags

Bitte beschreibe hier in freier Form - gerne unter Einbindung von Grafiken - die Eckpunkte deines/eures Beitrags, z.B.:

- Was waren die Herausforderungen oder Ziele?
- Welches waren die Referenzen bzw. Vorüberlegungen?
- Wie war das Vorgehen (ggf. Studienablauf)?
- Welches sind die Ergebnisse?
- Welche neuen Erkenntnisse wurden gewonnen?
- Was sind die nächsten Schritte?

Stelle insbesondere den Praxisbezug für Usability Professionals heraus. Die Beschreibung sollte **1½ - 2 Seiten** umfassen und das Programmkomitee als Grundlage bei der Entscheidung über die Annahme oder Ablehnung des Beitrages unterstützen. HINWEIS: Dieser Text und die in ihm enthaltenen Grafiken werden im Fall der Annahme NICHT veröffentlicht.

Ausgangssituation:

Das Projekt „BEMpsy – Wiedereingliederung digital einfach machen“ (<https://www.bempsy.de>) soll den Wiedereinstieg ins Arbeitsleben von Beschäftigten mit psychischen Einschränkungen (z.B. Depression, Burnout, LongCovid) digital unterstützen.



Im Projekt soll eine Plattform / respektive eine Menge von digitalen Werkzeugen entwickelt werden, die die Wiedereingliederung für die Betroffenen (BEM-Berechtigte) als auch die inner- und außerbetrieblichen AkteurInnen digital unterstützt.

Was waren die Herausforderungen oder Ziele?

Zum Projekt, welches an der HTW Berlin angesiedelt ist, gehört ein multidisziplinäres Team aus mehreren Psycholog:innen (HTW Berlin), BEM-Fachexpert:innen (GAW- gemeinnützige Gesellschaft für Arbeitsfähigkeit und Wohlbefinden mbH) sowie Entwickler:innen und UX-Designern (HTW Berlin). Die Herausforderung besteht darin, die Sub-Teams mit ihren sehr unterschiedlichen Methoden und Arbeitsweisen zu koordinieren und die Expertise für die Entwicklung einer gemeinsamen Plattform zu bündeln.

Dafür wurde ein agiles Vorgehen nach SCRUM gewählt und adaptiert.

Welches waren die Referenzen bzw. Vorüberlegungen?

Bei der Bedarfsanalyse wurden insbesondere die Meinungen und Erfahrungen drei verschiedener Nutzergruppen evaluiert, um daraus die Nutzeranforderungen abzuleiten: Betroffene (BEM-Berechtigte), innerbetriebliche Akteur:innen und außerbetriebliche Akteur:innen. Ergebnis dieser Recherche-Phase war ein Konglomerat an Lösungsideen (Feature-Ebene), die durch die jeweils sehr unterschiedlichen Recherche-Methoden der verschiedenen Teams eingebracht wurden. Diese wurden in einem gemeinsamen Strategie-Workshop geclustert und priorisiert.

Parallel wurde die agile Arbeitsweise im Allgemeinen und das Vorgehen nach SCRUM im Besonderen vorgestellt und überlegt, welche Artefakte, Rollen und Meetings für das gegebene Setting (lokal verteilte Sub-Teams mit heterogenen Skills) wie verwendet werden.

Wie war das Vorgehen (ggf. Studienablauf)?

Das Ergebnis ist ein hybrider Prozess aus SCRUM und Kanban auf der Grundlage eines nutzerzentrierten Settings. Wobei von SCRUM die klaren Sprintziele (Inkrement), der festgesetzte Zeitraum innerhalb dessen diese erreicht werden sollen und die verbindliche Arbeits-Struktur entscheidende Elemente waren, die übernommen wurden. Von Kanban hingegen stand vor allem die Flexibilität im Vordergrund, mit der einzelne Tasks definiert und an die jeweiligen Gegebenheiten und Bedürfnisse des Sprint-Teams angepasst werden können.

Sprintlänge 3 Wochen,

Sprint-Ziel: Umsetzung eines Features

Rollen: wechselndes **Sprint-Team** je Feature bzw. Sprint, wobei die **Entwicklung** (1xUX/PO + 2xEntw.) stabil bleibt und durch jeweils weitere Mitglieder der anderen Teams – routierend, (Scrum-Master = Projektleitung) ergänzt wird.

Meetings: Planning A (Lenkungs-Jourfix), Planning B (Sprint-Team), Review (ganzes Team), Retro (Sprint-Team), Daylies = 2x Weekly (Sprint-Team), zwischendurch Backlog Refinements



Artefakte: Product/Sprint Backlog, Story-Map mit sprint-fähigen Userstories (Miro-Board), Sprintboard für den jeweils aktuellen Sprint (Kanbanboard in der gemeinsamen Nextcloud), UX-Prototypen (Figma) u.a.

Entwicklung

- Fachexpert:innen und Psycholog:innen konzipieren digitale Produkte,
- welche in LER's (Lern- und Experimentierräumen) mit den zukünftigen Nutzer:innen validiert werden,
- Entwicklung (inklusive UX/UI) stellt CMS-Templates für die Umsetzung bereit,
- Fachexpert:innen und Psycholog:innen nutzen Templates, um fertig entwickelte Produkte zu veröffentlichen

Welches sind die Ergebnisse?

Das BEMpsy Projekt ist in vollem Gange (ca. Halbzeit). Das Vorgehen wird bisher gut angenommen und erweist sich als ein zielgerichteter und vergleichsweise effizienter Weg der Zusammenarbeit. Wobei immer wieder deutlich wird, wie wichtig die persönliche Verinnerlichung nutzerzentrierter und agiler Werte für eine agile Produkt-Entwicklung ist.

Das BEMpsy Projekt hat insofern eine besondere Stellung, als es im Grunde erst dann wirklich live sein muss, wenn das Projekt abgeschlossen ist. D.h. die Entwicklungszeit ist recht großzügig im Vergleich zu kommerziellen Projekten und erlaubt deshalb eine gute Einbindung von UX in den Gesamtprozess: Nicht nur wurden vorab die Nutzeranforderungen auf mannigfaltige Weise erforscht und bestimmt, sondern es war auch eine entsprechende Vorlaufzeit möglich, die es UX erlaubte, ein (influx) Design-System zu entwickeln, welches wiederum in den Sprints dazu verwendet wird, CMS-Templates zu kreieren.

Dies ermöglicht eine immer effizientere iterative Entwicklung, die gleichzeitig das große Ganze („big picture“) nicht außer Acht lässt. Zudem erlaubt diese Vorgehensweise eine flexible Reaktion und auch nachträgliche Anpassung von Inhalten. Das gewählte Vorgehen ist auf Nachhaltigkeit angelegt, da die einfache Pflege und Weiterentwicklung der Plattform auch nach Abschluss des BEMpsy Projektes (d.h. ohne Entwickler) gewährleistet sein soll.

Welche neuen Erkenntnisse wurden gewonnen?

Bei Beginn des Projektes war nicht klar, wie unterschiedlich die Arbeitsweisen der verschiedenen Disziplinen sind. Die SCRUM-Adaption bringt hier Orientierung für die Koordination der Zusammenarbeit. Sie funktioniert aber nur, wenn langfristig auch die Integration der verschiedenen Disziplinen mit den jeweils eigenen Methoden gelingt. Hier ist weitere intensive Auslotung nötig, um zu einem transdisziplinären Team mit einem gemeinsamen HCD-Mindset zusammen zu wachsen.

Konkrete lessons learned:

Konstanz im Sprint-Team und gleichbleibender PO: wichtig, um Struktur aufrecht zu halten und um jeweils neu hinzugekommene Sprint-Mitarbeiter:innen zu integrieren.



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

*Regelmäßige und moderierte **Durchführung der Meetings**: wichtig, um Motivation für das Sprintziel hochzuhalten und bei der Verinnerlichung agiler Werte und Prinzipien zu unterstützen.*

*Konsequente Nutzung der **gemeinsamen Artefakte**: helfen bei der Etablierung der gemeinsamen Standards über die Entfernung und die oft nur virtuelle Kommunikation hinweg.*

***Job Stories** helfen UX oft besser, die eigentliche Motivation der User zu verstehen und kontextbezogen zu gestalten, als es User Stories tun.*

Was sind die nächsten Schritte?

***Usability-Tests** der bereits entwickelten Feature mit verschiedenen Nutzer:innen aus den Gruppen der Betroffenen (BEM-Berechtigte), sowie den inner- und außerbetrieblichen Akteur:innen (geplant ab Juli 2022).*



Zur Info: Termine / Einreichungsprozess

FRISTEN	WAS MUSST DU TUN
15. Juni 2022	Einreichung dieses ausgefüllten Formulars zum Beitragsangebot über https://www.conftool.com/muc2022/
13. Juli 2022	Rückmeldung über Annahme oder Ablehnung der Beiträge abwarten
10. August 2022	Abgabe der überarbeiteten finalen Version über https://www.conftool.com/muc2022/ , zur Veröffentlichung des Beitrags in der Digital Library