

## Arbeitskreis Digital Design

### Programm 2018

#### Ausgangssituation

Spätestens seit dem Erfolg von Apple ist gutes Design bzw. gute Gestaltung ein wichtiger Faktor für erfolgreiche Produktentwicklung. Die Bedeutung von Industriedesignern und die neu definierte Position des Chief Design Officer (CDO) im Top Management unterstreicht die zunehmende Bedeutung von Designkompetenz<sup>1</sup> in Unternehmen.

Im Software Engineering (SE) werden Rollenprofile meist an Teilaufgaben des SE entlang definiert, hierzu zählen unter anderem Business Analyse, Requirements Engineering, Usability Engineering und die Software Architektur. Als Konsequenz dieser Teilung wird im Vergleich zu anderen Branchen (bspw. dem Industriedesigner) die Gestaltungskompetenz im SE sehr stark fragmentiert bzw. nur sehr vage festgelegt. Stattdessen geschieht die Gestaltung eines Softwaresystems meist implizit, bspw. durch die Formulierung von Anforderungen eines sogenannten Fachbereichs / Product Owners als Vorgabe für eine umsetzende IT-Organisationen / ein Team.

In klassischen Entwicklungssituationen (d.h. die Übertragung verstandener analoger Prozesse in IT-Systeme) war diese Form der Arbeitsteilung zweckmäßig und sinnvoll. Die „Fachseite“ trägt die Verantwortung und hat sämtliche Gestaltungsaspekte des zu entwickelnden IT-System verstanden und durchdacht. Die Herausforderung für das SE bestand im Wesentlichen darin, die Fachlichkeit in ein geeignetes Softwaresystem zu übersetzen.

Für neue Entwicklungssituationen, gerne durch Stichworte wie Digitalisierung, Industrie 4.0 oder Internet of Things beschrieben, funktioniert die zuvor dargestellte Arbeitsteilung nicht. In diesen Situationen existieren keine analogen Vorbilder, daher kann eine Fachseite keine oder nur vage Anforderungen formulieren. Die Gestaltung dieser Systeme muss daher aktiv angegangen werden.

#### Ziele

Vor dem Hintergrund dieser veränderten Herausforderungen hat der Arbeitskreis Digital Design innerhalb des Bitkom und in Kooperation mit den Arbeitskreisen des Kompetenzbereichs Software beleuchtet, ob die zuvor skizzierte Fragmentierung der Gestaltungskompetenz im SE noch zeitgemäß ist und wie sich das Software Engineering in Zukunft mit Blick auf Gestaltungskompetenz positionieren sollte.

<sup>1</sup> <http://www.wired.co.uk/article/the-rise-of-the-chief-designer>

Bundesverband  
Informationswirtschaft,  
Telekommunikation  
und Neue Medien e.V.

**Dr. Frank Termer**  
**Bereichsleiter Software**  
T +49 30 27576-232  
f.termer@bitkom.org

Albrechtstraße 10  
10117 Berlin

Präsident  
Achim Berg

Hauptgeschäftsführer  
Dr. Bernhard Rohleder

Das Ergebnis dieser Aktivität ist das Rollenideal des Digital Design als nächster Evolutionsschritt in der Softwareentwicklung. Ausgehend von diesem Rollenideal sind die folgenden Aktivitäten zur weiteren Ausgestaltung und Etablierung des Digital Designers in 2018 geplant:

### Aktivitäten und geplante Ergebnisse

- 1) Fortsetzung der inhaltlichen Arbeit: Der Leitfaden war ein erster Schritt und skizziert ein grobes Bild des Digital Designers. Dieses Bild wollen wir weiter schärfen. Hierzu planen wir unter anderem den Austausch mit anderen Gestaltern (bspw. Architekten), intensiven Austausch mit der Industrie (empirische Studie) und die Beschreibung von Leuchtturmprojekten, in denen schon heute digitales Design ernst genommen wird.
- 2) Aus- und Weiterbildung: Unter diesem Punkt soll ein Referenzmodell für eine Hochschulausbildung zum Digital Designer entstehen. Hierzu wollen wir mit Vertretern von Hochschulen kooperieren. Weiterhin wollen wir ein Modell für die berufliche Weiterbildung entwickeln, um bereits Berufstätigen einen Weg in Richtung des Digital Designer zu eröffnen. Hierzu wollen wir mit den einschlägigen Zertifizierungsboards in der Software-Industrie kooperieren.
- 3) Community-Arbeit: Der Digital Designer wird in der Software-Welt positiv aufgenommen, allerdings müssen wir die Idee noch bekannter machen. Hierzu soll Material entstehen (bspw. Flyer, Folien), um möglichst viele Events in der Software-Welt zu bespielen. Ebenfalls angedacht ist eine Neuauflage des Events „Design meets IT“ aus 2017: <https://www.bitkom.org/designmeetsit/>
- 4) Öffentlichkeitsarbeit: Neben der Software-Welt muss der Digital Designer vor allen Dingen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Hierzu zählen unter anderem die Politik, Verbände, die Industrie und nicht zuletzt junge Menschen, die ihren Start ins Berufsleben planen. Auch hier sollen Materialien entstehen, Events durchgeführt werden und Kooperationen mit bestehenden Initiativen angestrebt werden.

Ein Kick-Off für diese neuen Aktivitäten fand am 1. März 2018 in Dortmund statt.

Die Gründungssitzung des Arbeitskreises findet am 12. September 2018 in Frankfurt/Main statt.

**Leiter:** Dr. Kim Lauenroth,  
Chief Requirements Engineer | Leiter Competence Center RE, adesso AG und  
Vorsitzender des International Requirements Engineering Board (IREB) e.V.