





# EIN ÜBERLEBENS- UND AKZEPTANZLEITFADEN FÜR IN-HOUSE-UX

12.05.2020 | BITKOM AK UUX BERLIN  
BENGI HAID  
LEITERIN USER EXPERIENCE  
MACH AG



# VORURTEILE UND IRRTÜMER

```
setTimeout
e = (time) => new Promise(resolve => {
  > {
  ;

someTime = (callback, time) => afterSomeTime(time).then(callback);

me() => console.log('Hello after 1500ms', 1500)

= async (url) => fetch(url);

ector('#submit')
istener('click', function() {
  name = document.querySelector('#name').value;

end to backend
t user = await fetch(`/users?name=${name}`);
t posts = await fetch(`/posts?userId=${user.id}`);
st comments = await fetch(`/comments?post=${posts[0].id}`);
display comments on DOM
```

*„UX = UI“*





*„UX - Design = UI - Design“*



*„UX = Dekoration“*



*„Wir wissen, was unsere Kunden brauchen“*



*„Der Kollege Herr Berater hat die Anforderungen schon gesammelt“*



*„Wir müssen mit der  
Programmierung anfangen,  
wir haben keine Zeit“*



*„Wir brauchen keine goldenen  
Wasserhähne“*



*„Wir haben Personas,  
jetzt ist alles in Ordnung“*

# Ziele

## *Auf dem Weg zu gebrauchstauglichen Produkten*



- 1 UX ist nicht die Aufgabe eines Teams, sondern die Aufgabe des Unternehmens
- 2 UX Reifegrad des Unternehmens erhöhen
- 3 Wissenstransfer, um Verständnis und Akzeptanz zu erzielen
- 4 Business-, Technologie-, Nutzerbedürfnisse vereinen
- 5 Eine gemeinsame Sprache etablieren



# MEINE TIPPS

# Management-Sprache

*verstehen und sprechen*



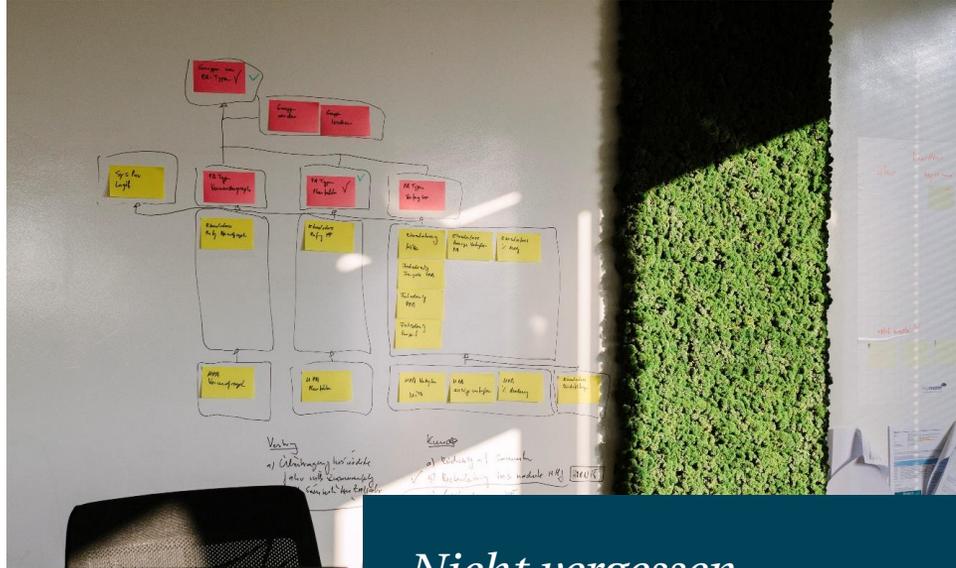
## *Tipps*

- Eigene Führungskräfte in deren Sprache überzeugen
- Führungskräfte anderer Abteilungen mit einbeziehen

## *Nicht vergessen*

- Jeder versteht etwas anderes unter UX und Design
- Selbsterklärende Begriffe statt Buzzwords
- Zeigen, dass UX auf Unternehmensziele einzahlt

# Eigene Prozesse und Schnittstellen zu anderen definieren



## Tipps

- Im Kernteam Routinen entwickeln
- An Entwicklungsteams andocken
- Zusammen an Umsetzungsvorhaben arbeiten
- Dem PO zuarbeiten
- Nutzungskontextanalyse und Usabilitytests mit dem Scrumteam

## Nicht vergessen

- Keine unqualifizierten Fragen während der Interviews
- Probanden nicht beeinflussen
- Vorurteile nicht erfüllen

# Kollegen einbeziehen

## *Teams*



### *Tipps*

- Community of Practice gründen
  - Alle einladen
  - Offene Agenda
  - Transparenz schaffen
  - Hilfe holen, Hilfe anbieten
- Gemeinsame Webinare
- Wissenstransfer durchführen

### *Nicht vergessen*

- Kollegen an dem Thema Spaß haben lassen
- Kollegen wertschätzend einbinden

# Am eigenen Leib spüren lassen

## *Projekte*



### *Tipps*

- Styleguides mit Usabilitymethoden entwickeln
- Einsatz eigener Software im Haus ausnutzen
- Nutzungskontextanalyse
- Guerilla Tests, Usabilitytests

# Veränderung



## *Tipps*

- Schlüsselfiguren identifizieren
- In die Gestaltung einbinden
- Zusammenkommen und erklären lassen, was sie unter UX verstehen
- Schritt für Schritt Kleinigkeiten ändern
- Kompromisse eingehen

## *Nicht vergessen*

- UX mit Fakten und Wissenschaft präsentieren
- Verständnis zeigen > der andere hat Recht
- Auf die Probleme eingehen > warum haben Kollegen ein Problem damit

# UX ist Risikomanagement!

RUFEN SIE UNS AN!

## *Lübeck*

Wielandstraße 14  
23558 Lübeck

Telefon: +49 451 | 70647 0  
Telefax: +49 451 | 70647 300

mailbox@mach.de

## *Berlin*

Jägerstraße 51  
10117 Berlin

Telefon: +49 30 | 209148 6  
Telefax: +49 30 | 209148 71

mailbox@mach.de

## *MACH & MECOM in Mecklenburg*

Graf-Schack-Allee 9  
19053 Schwerin

Telefon: +49 385 | 77334 90

mailbox@mach.de

## *Düsseldorf*

Speditionstraße 21  
40221 Düsseldorf

Telefon: +49 211 | 5180390

mailbox@mach.de

## *München*

Karlstraße 35  
80333 München

Telefon: +49 89 | 51263752

mailbox@mach.de