

UX und SCRUM im Einklang

Vielfältige Wege zum Erfolg

Einblick

FLEET
BOARD

Mercedes-Benz
Fleet

e2m

pay

ACTANO

recoylays

Life

webfleet

IMPULSEN

A man in a blue shirt is smiling and gesturing with his hands in a meeting room. The background is a white wall covered with colorful sticky notes in shades of pink, blue, and yellow. Another person is visible in the background, sitting at a table.

Ausgangssituation

Stellt euch vor ...

- Projektlaufzeit 1 Jahr
- 4 Entwickler:innen
- Product Owner (intern/extern)
- Scrum Master
- 2-wöchige Sprints



A photograph of a wooden desk with a silver laptop on a stand. The laptop lid has a sticker of a man's face and the text 'LIFE 2003 THE FINNY'. In the foreground, there are papers, a pair of glasses, and a hand holding a marker. The background is slightly blurred, showing a chair and a desk lamp.

Szenarien

Und was wenn ...

Variante 1

... du kaum Budget hast und das Projekt wenig Nutzerinteraktion aufweist?

Herausforderungen



Abstimmungsmöglichkeiten



Technischer Teamfokus



Einsatzmöglichkeiten



Erwartungen

Möglichkeiten

- Schulung von PO und Team
- Bereitstellung von Hilfsmitteln
- Ansprechpartner
- Zuarbeit von Research, Konzept oder Design

A photograph of a person's hand holding a dark, textured book or tablet up in the air. The background is a blurred screen displaying text in a stylized font. The scene is dimly lit, with a warm glow from the screen.

Prediger:in

Variante 2

... du kaum Budget hast und es viel zu tun gibt?

Herausforderungen



Zeitdruck



Aufwand in
Kommunikation



Abstimmung vs.
Tätigkeit



Ausarbeitungs-
grad

Möglichkeiten

- erfahrener Designer notwendig
- regelmäßige Intensive Zusammenarbeit mit PO
- Teilnahme an Refinements und Reviews
- Verwendung von Hilfsmitteln



Mentor:in

Variante 3

... du genug Budget hast und das Projekt hat keine Abhängigkeiten.

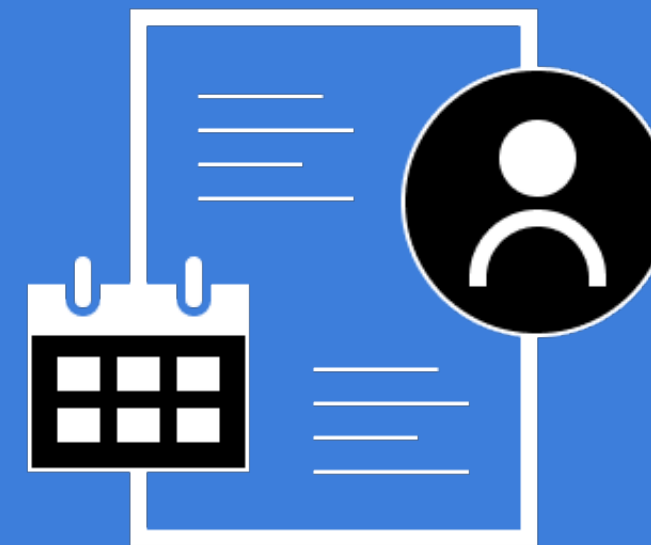
Herausforderungen



Transparenz



Sprintrythmus



Zusammenarbeit
User



Fach Austausch

Möglichkeiten

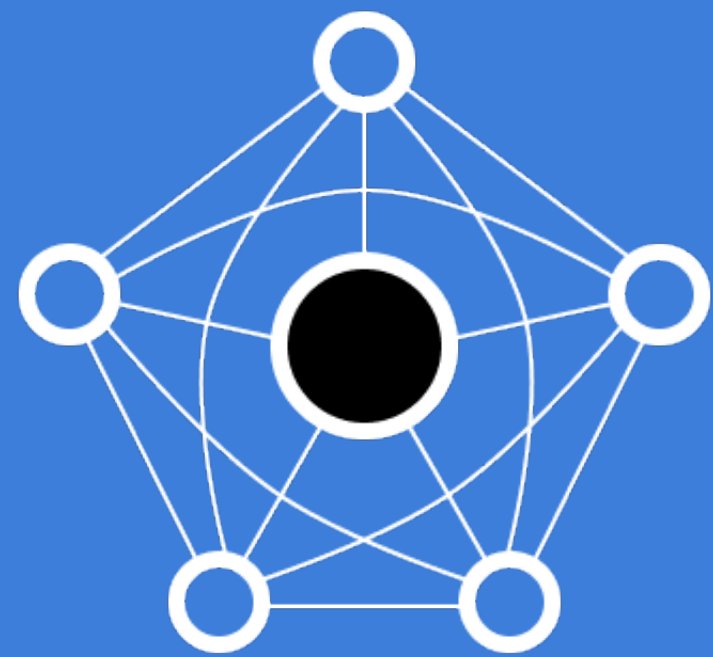
- Bestandteil Entwicklungsteam & Sprintevents
- UX Backlog & Sprint Sichtbarkeit
- Planung mit PO auf Sicht
- UX in zukünftigen Sprints
- In DoD berücksichtigen

Macher:in

Variante 4

... du genug Budget hast und Abhängigkeiten zu anderen Projekten bestehen.

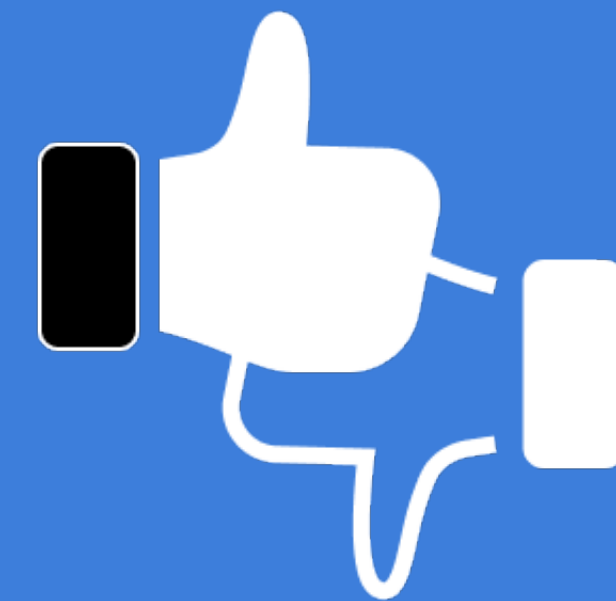
Herausforderungen



Komplexität



Kommunikations-
Aufwände



Entscheidungs-
fähigkeit



Wissenstransfer

Möglichkeiten

- Zusammenarbeit mit Software Architekten
- UX Sync Termine etablieren
- Synergien nutzen
- Teilnahme an Reviews anderer Teams
- Design System etablieren



Daywalker

A close-up photograph of a wooden table with several notebooks. In the foreground, a person's hand is pointing at a blue notebook with handwritten notes and a red sticky note. A blue pen lies on the notebook. In the background, other notebooks in blue and yellow are visible, along with a glass of water and fruit. The word 'Zusammenfassung' is overlaid in white text.

Zusammenfassung

Macher:in

Daywalker

Prediger:in

Mentor:in

Fazit

In jedem Projekt, unter allen Bedingungen, steht der Nutzer im Mittelpunkt.

Danke

Florian Holzhäuser | f.holzhaeuser@itsonix.eu | itsonix.eu