

Vertritt den Benutzer

# User Experience



„Für mich stehen die Benutzer im Mittelpunkt. Ich möchte eine einfach zu bedienende Software gestalten.“



## Tätigkeitsschwerpunkte: UI-Design, UX-Design, User Research

### Review

- UX-Konzepte und UI-Designs vorstellen
- Erkenntnisse aus User Tests teilen
- UI-/UX-Probleme identifizieren
- Experten-Blickwinkel einbringen

### Daily

- Transparenz zu aktueller UX-Arbeit schaffen
- Zuhören, um bei Missverständnissen nachzuhaken

### Sprint

- UX-Strategie
- Feedback geben
- UI-Design ausarbeiten
- Fragen klären
- User Tests
- Recherche

### Planning

- Designarbeit und Validierung planen
- Sicherstellen, dass umzusetzende UX-Konzepte verstanden sind

### Retro

- Besteht ein gutes Verständnis von Kundenbedürfnissen im Team?
- Sind UX-/UI-Konzepte und Pattern verstanden?

### Refinement

- UX- und UI-Konzepte vorstellen und validieren lassen
- Machbarkeit und Risiken vom Team einschätzen lassen
- UX/UI-Problematiken aufzeigen
- UX-Pattern vorstellen

### Meine Ziele

- Nutzerzentriertheit sicherstellen und UX als Mindset etablieren
- User Experience positiv und ansprechend gestalten
- Den realen Anwender einbeziehen, etwa bei Tests
- Als dedizierter UXler im Team den gesamten Projektverlauf begleiten
- UX-Strategie festlegen und verfolgen
- Wissen über UX im Team verbreiten

### Meine Skills

- Analytische Fähigkeiten sowie Interesse für Details
- Empathiefähigkeit
- Aktiv zuhören
- Guter Feedbackgeber
- Kreativität

### Meine Methoden

- User Research: Interview, Persona, User Journey Map, Marktanalyse
- Ideation: Kreativmethoden
- UI-Prototyping: Mockup, Low-fi-/High-fi-Prototypen, etwa mit Balsamiq, Figma
- Usability Testing: Usability Tests, Expertenevaluation, Fragebögen

### Das ist mir in der Zusammenarbeit mit Product Ownern wichtig



PO steht konsequent hinter UX, verteidigt Notwendigkeit auch beim Management

Von Anfang an eingebunden: gemeinsame Anforderungswshops mit BA; Einbeziehen bei Definition von groben Ideen sowie Epics und User Stories

Vermittelt das Gesamtbild: Klare Priorisierung, Anforderungen, Rahmenbedingungen und Vision

Erreichbarkeit bei Rückfragen

Verständnis, dass UX-Design am Besten von mir erstellt wird.

Verständnis, dass UX-Design sich nicht unbedingt in Sprints formen lässt.

Ausreichend Budget, auch für User Research und Tests

Zugang zu den Benutzern ermöglichen

### Das ist mir in der Zusammenarbeit mit Entwicklern wichtig



Verbindlichkeit von Entwürfen ist im Vorfeld geklärt; Umsetzung entsprechend dieser Verbindlichkeit; notfalls Rücksprache

Enge Abstimmung und Zusammenarbeit bei der Frage, was technisch umsetzbar ist und gemeinsame Suche nach Alternativen.

Proaktiv Verbesserungsvorschläge einbringen, etwa was das Framework leisten kann

Entwickler validieren Prototypen

Rückfragen an mich bei Unklarheiten. Auch umgekehrt: Ansprechpartner bei Entwicklern nötig.

Offenheit für Optimierung: UI-Design ist iterativ. Nach User Feedback können Details sich noch ändern.

Gemeinsames UI-Review nach der Umsetzung

Feedback und aktives Einbringen eigener UI-Ideen

### Das ist mir in der Zusammenarbeit mit Business Analysis wichtig



Enge Abstimmung und gemeinsames Arbeiten an den Anforderungen und User Stories; Transparenz über Verantwortlichkeiten auch gegenüber dem Team schaffen

Zu einem sehr frühen Zeitpunkt ins Anforderungs-Management einbinden; gemeinsam Vision entwickeln; Epics klären

Gemeinsame Anforderungswshops

Fachlichkeit auf richtiger Flughöhe vermitteln

Miteinander nicht gegeneinander arbeiten. Wir ergänzen uns. Wir haben zwei Sichtweisen auf das gleiche Thema: analytisch, übergreifend und empathisch, nutzerbezogen.

Verständnis und Wissen über meine Tätigkeit; auf Erkenntnisse und Vorschläge von UX einlassen

Gemeinsame Interviews

BA lässt meine Ideen in Prozesse, Modelle und Konzepte einfließen