

Integration von Usability Engineering in Scrum-Entwicklungsprozesse

Marco Balzer | OMB
balzer.marco@gmail.com
Erstbetreuer: Prof. Thomas Krach
Zweitbetreuer: Sebastian Hinckel
26.01.2021 09:00 – 10:00 Uhr

Problemstellung

A light blue donut chart showing 92% completion. The chart is a thick ring with a small gap at the top. The percentage '92%' is written in large white font in the center.

92%

Nutzen zumindest selektiv
agile Methoden ⁽¹⁾

A light blue donut chart showing 84% completion. The chart is a thick ring with a small gap at the top. The percentage '84%' is written in large white font in the center.

84%

Davon nutzen Scrum ⁽¹⁾

Problemstellung

A light blue donut chart showing 97% completion. The chart is a thick ring with a small gap at the top. The percentage '97%' is centered in the white space of the ring.

97%

Sehen Benutzerfreundlichkeit
als Haupterfolgswfaktor bei
Apps ⁽²⁾

A light blue donut chart showing 81% completion. The chart is a thick ring with a small gap at the top. The percentage '81%' is centered in the white space of the ring.

81%

Bereit mehr für bessere
UX zu zahlen ⁽³⁾

SCRUM

- Framework für agiles Projektmanagement
- In kurzen iterativen Sprints organisiert
- Hohe Adaptivität für wechselnde Anforderungen

USABILITY ENGINEERING

- Iterativer Prozess zur Sicherstellung von Benutzerfreundlichkeit
- Umfasst Messung und Verbesserung
- Strukturierte Sammlung an Methoden ⁽⁴⁾

Ziel

Wie können Methoden des Usability Engineering gewinnbringend in einen Scrum-Prozess eingebunden werden?

Personas

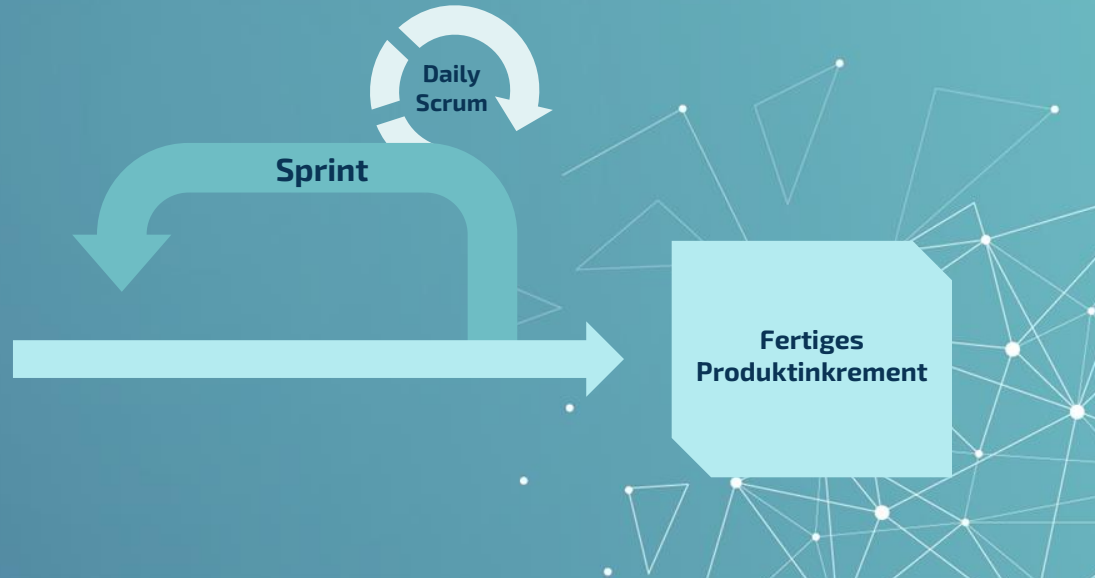
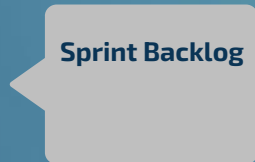
Use Cases

Storyboarding

Styleguides

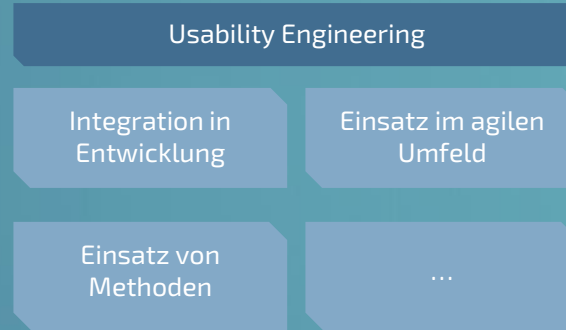
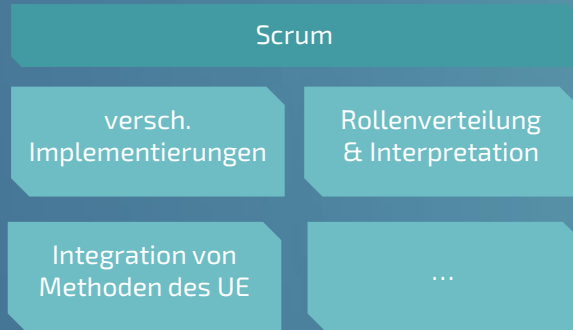
UI-Prototyping

Etc.



Vorgehensweise

- Qualitative Literaturanalyse diverser wissenschaftlicher Arbeiten
- Themenbereiche:



Ausblick



- Fertigstellen Literaturanalyse
- Auswertung und Beantwortung der Forschungsfrage



Quellen

- (1) **Hochschule Koblenz: Status Quo (Scaled) Agile 2020** (o. J.): in: *hs-koblenz*, [online] <https://www.hs-koblenz.de/bpm-labor/status-quo-scaled-agile-2020> [19.01.2021].
- (2) **The State of Mobile Enterprise** (2014): in: *harmon.ie*, [online] <https://harmon.ie/sites/harmon.ie/files/State%20of%20Mobile%20Enterprise%20Collaboration%202014%20Fast.pdf> [19.01.2021].
- (3) **The Disconnected Customer: What digital customer experience leaders teach us about reconnecting with customers** (2017): in: *Capgemini*, [online] https://www.capgemini.com/wp-content/uploads/2017/07/the_disconnected_customer-what_digital_customer_experience_leaders_teach_us_about_reconnecting_with_customers.pdf [19.01.2021].
- (4) Wallmüller, Ernest (2011): **Software Quality Engineering: ein Leitfaden für bessere Software-Qualität ; [basiert auf den standardisierten Wissenssammlungen für Software-Qualität von ASQ und JSQC ; ideal für die Vorbereitung auf die CSQ- und QAMP-Zertifizierung]**, München, Deutschland: Carl Hanser Verlag.
- (5) McKenna, Dave (2016): **The Art of Scrum: How Scrum Masters Bind Dev Teams and Unleash Agility**, Berkeley, USA: Apress.