Mit den richtigen Mitteln UX im Product Backlog verankern

Dominique Winter

Einleitung

DEFINITION UX

Wahrnehmung und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen und/oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren.

DIN EN ISO 9241-210

Erfahrungen

Fertigkeiten

Charakter

Emotionen

Verhaltensweisen

Vorlieben

Vorstellungen

Wahrnehmungen

persönlichen Ziele

Einstellungen



Interaktion



Gebrauchstauglichkeit

Systemleistung

Darstellung

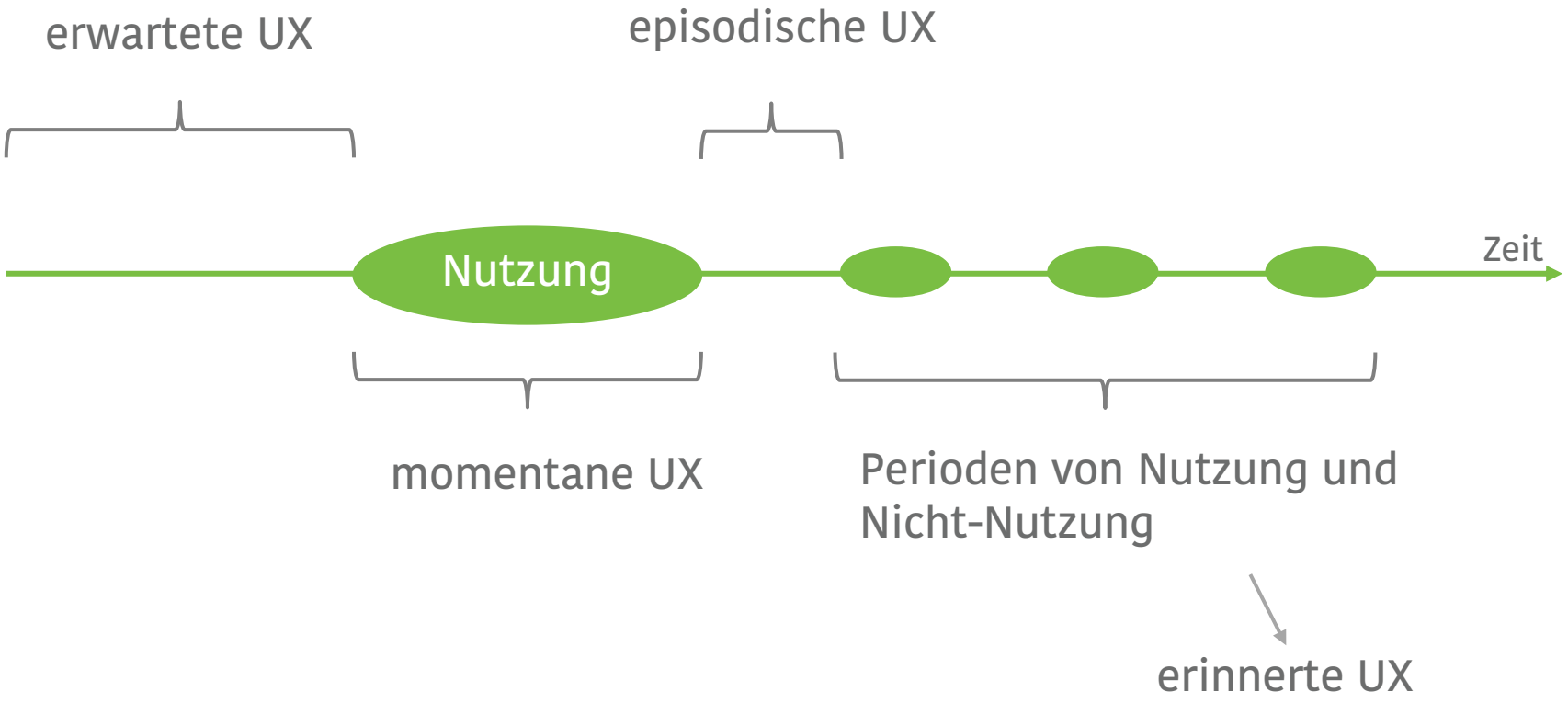
Funktionalität

interaktives Verhaltens

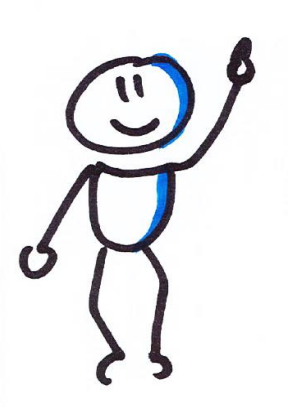
unterstützenden Ressourcen

Nutzungskontext

Die Produktwerker


erwartete UX
episodische UX
Nutzung
Zeit
momentane UX
Perioden von Nutzung und Nicht-Nutzung
erinnerte UX

Unser Fokus ist die erinnerte UX, über die Menschen reden und reflektieren.

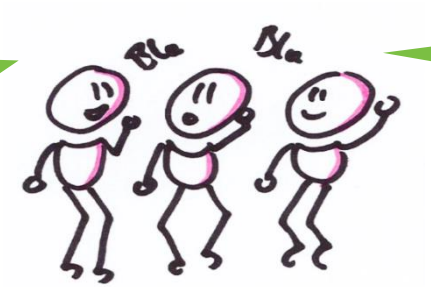


Neben den Basisemotionen Freude, Überraschung, Furcht, Trauer, Ekel (Liebe und Hass) gibt es noch viele weitere Beschreibungen für das erinnerte Nutzungserlebnis



Eine eigene Liste für das jeweilige Produkt passt genau aber muss erst einmal erstellt werden.

Steuerbarkeit



Vertrauen

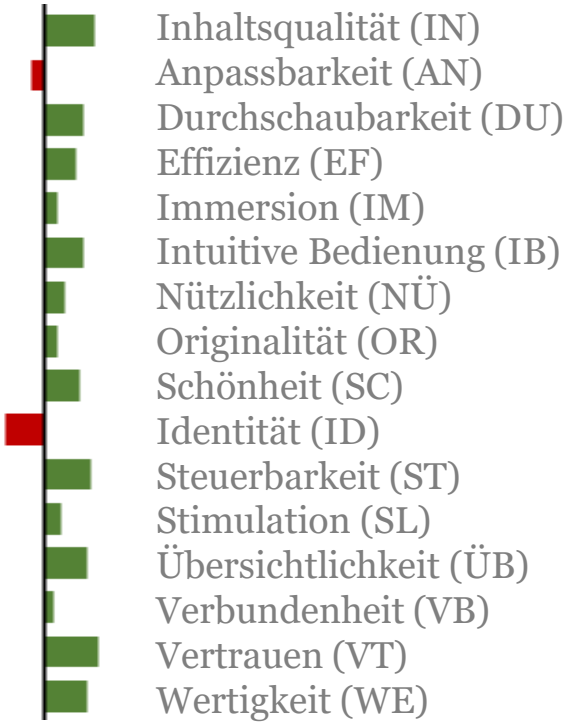


Aus Fragebögen, Expertenrunden und User Research wurden Faktoren zusammengetragen.

Quelle: Winter, Dominique; Schrepp, Martin; Thomaschewski, Jörg (2015): Faktoren der UX -Systematische Übersicht über produktrelevante UX-Qualitätsaspekte. In: Usability Professionals 2015. Stuttgart: German UPA e.V.



Mittelwerte der Wichtigkeiten für Inhaltsqualität (IN), Anpassbarkeit (AN), Durchschaubarkeit (DU), Effizienz (EF), Immersion (IM), Intuitive Bedienung (IB), Nützlichkeit (NÜ), Originalität (OR), Schönheit (SC), Identität (ID), Steuerbarkeit (ST), Stimulation (SL), Übersichtlichkeit (ÜB), Verbundenheit (VB), Vertrauen (VT), Wertigkeit (WE). Grüne Balken stehen für Werte >4, rote für Werte <4 (Skala von 1 bis 7).

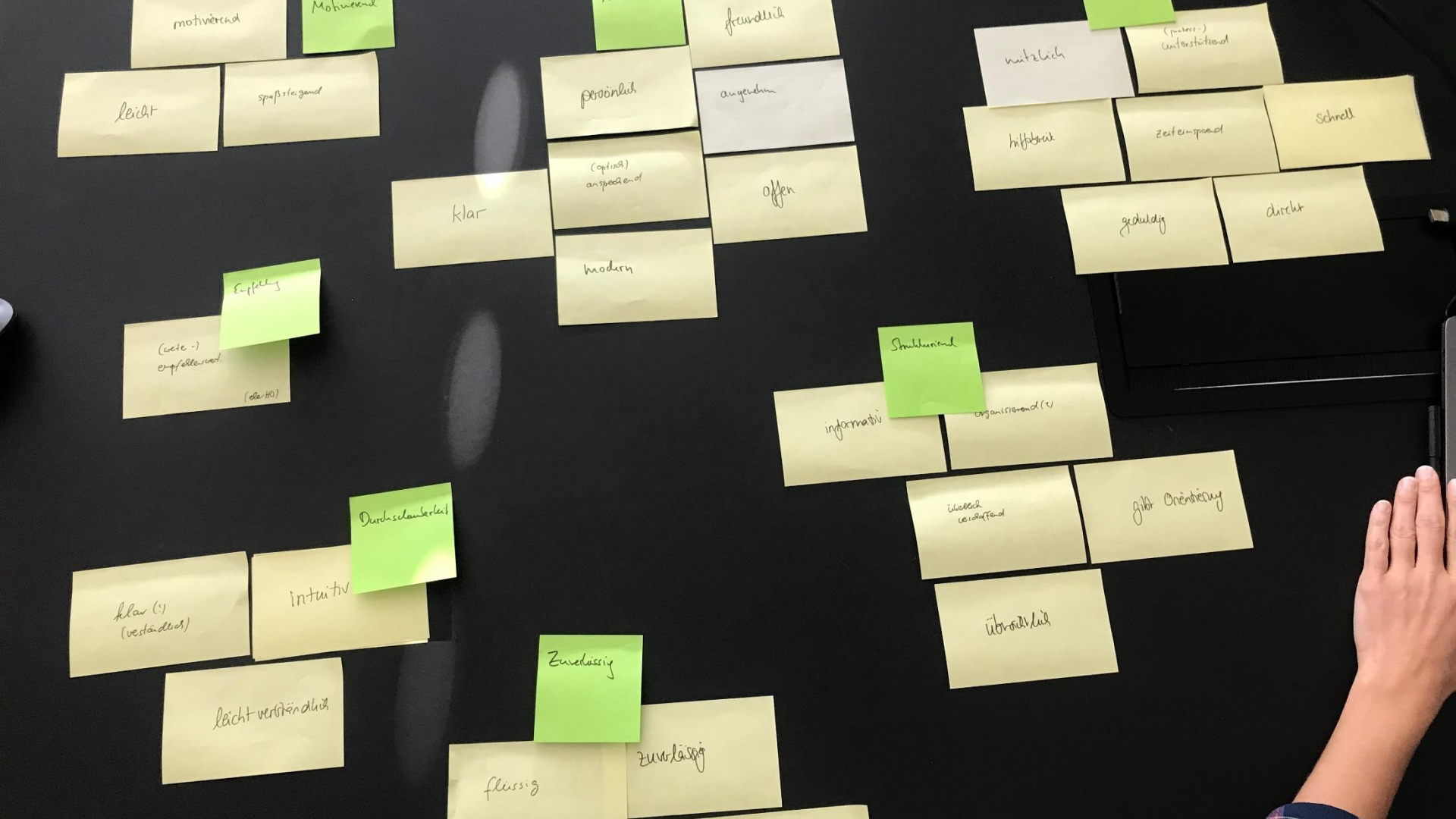


Webshops müssen

- übersichtlich,
- vertrauensvoll,
- durchschaubar,
- etc.

sein.

Identität und Anpassbarkeit sind eher unwichtig.


motivierend
Motivierend
leicht
spaßsteigernd
freundlich
persönlich
angenehm
klar
(optisch) ansprechend
offen
modern
nützlich
(motiv.) unterstützend
hilfsbereit
zeitsparend
schnell
geduldig
direkt
Empfehlung
(sehr) empfehlenswert
(alle HO)
Strukturiert
informativ
organisierend (s)
übersichtlich
gibt Orientierung
Durchschaubarkeit
klar (-)
(verständlich)
intuitiv
leicht verständlich
Zuverlässig
fliessig
zuverlässig

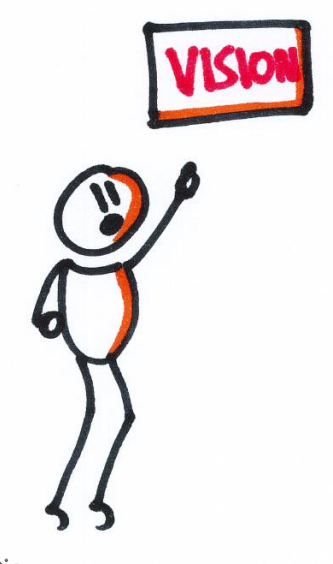


Beispiel

Menschen sollen sich besonders an **Schnelligkeit**, **Einfachheit** und **Spaßigkeit** unseres Produkts erinnern.

Für die <Zielgruppe>
welche <folgendes Problem> hat,
ist <unser Produktname>
ein <Produkttyp>,
welches <diese Hauptmerkmale> hat,
um <folgenden Kundennutzen> zu erzeugen.

Aus „Crossing the chasm“ von Geoffrey Moore



„Für Menschen wie Erik ist unsere Software zur Visualisierung der Stromerzeugung ein **schneller**, **einfacher** aber auch **spaßiger** Weg, seinen Beitrag zur Nachhaltigkeit genau beziffern zu können.“

UX im Product Backlog

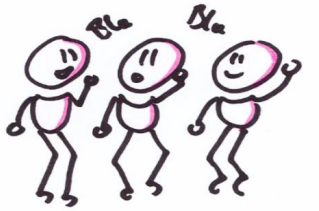
UX DER PRODUCT BACKLOG ITEMS



Der Einfluss auf die UX kann quantifiziert oder unbestimmt beim eines Product Backlog Items gespeichert werden.

Beeinflusste Dimension

Story	Attraktivität
Story	Durchschaubarkeit
Story	Stimulation
Aufgabe	
Story	Attraktivität
Story	Attraktivität
Aufgabe	
Story	Durchschaubarkeit



Einfluss geschätzt durch Expertenkreis



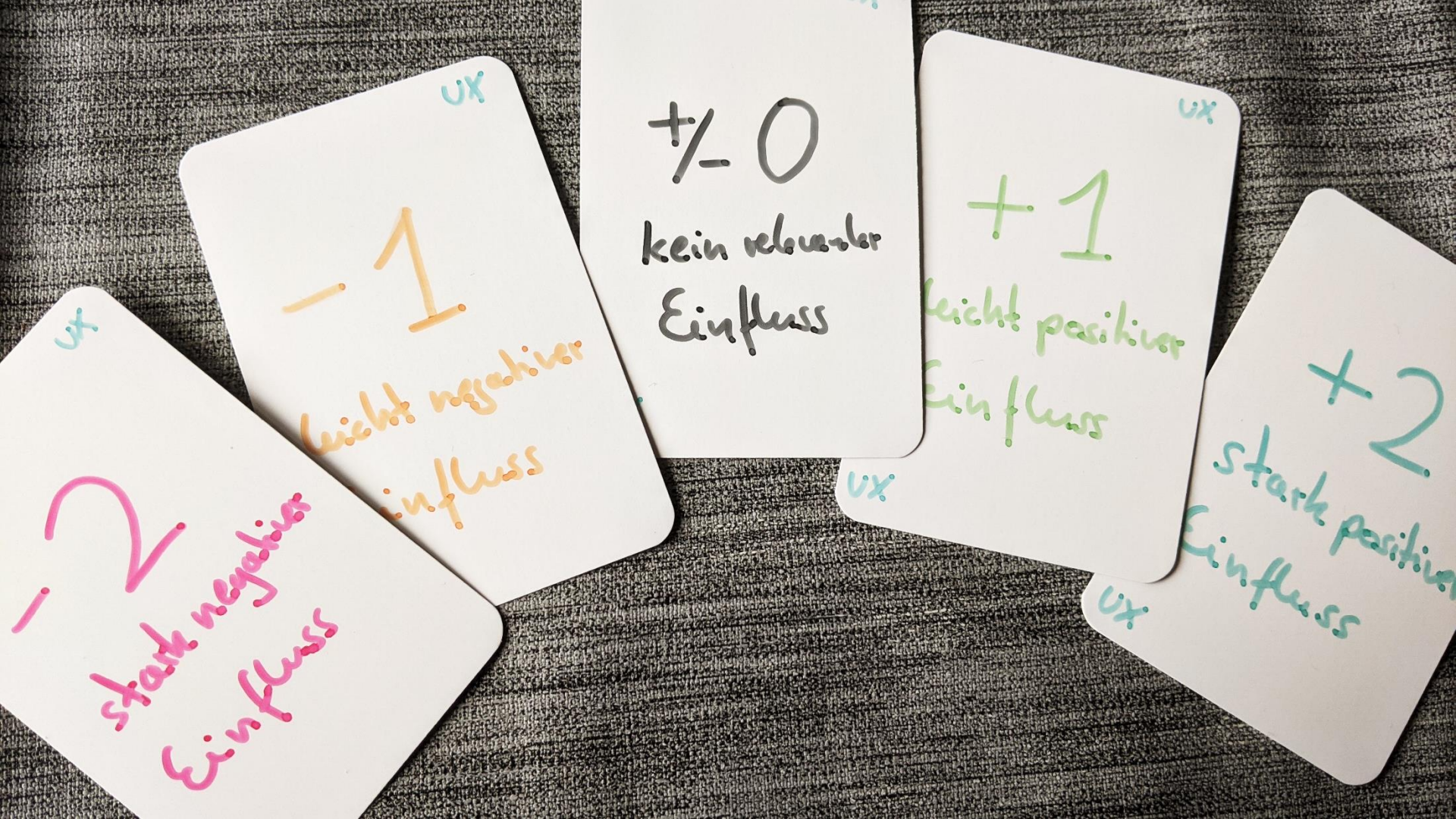
Durch UX-Poker lässt sich der Einfluss auf die UX quantifiziert schätzen

Schätzung sind ähnlich stabil wie Aufwandsschätzungen



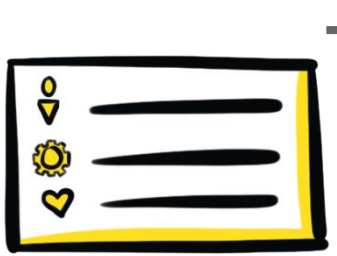
UX Poker funktioniert wie Planning Poker

1. Kurze Einführung in eine User Story oder ein Epic.
2. Kurze Diskussion über den Einfluss des Items auf den jeweiligen Faktor.
3. Jeder gibt gleichzeitig seine Einschätzung ab.
4. Über große Unterschiede wird gesprochen.
5. Weiter schätzen bis eine (weitgehend) einheitliche Einschätzung vorliegt.


UX
-2
stark negativer Einfluss
UX
-1
leicht negativer Einfluss
UX
+/-0
kein relevanter Einfluss
UX
+1
leicht positiver Einfluss
UX
+2
stark positiver Einfluss

UX im Product Backlog

PERSONA-DRIVEN



+

Einfache User Storys werden zu Persona-driven User Storys, die das Bedürfnis teilen.

E-Mail ausdrucken



John möchte seine E-Mail ausdrucken, damit er sie offline weiter verwenden kann und sie nicht abschreiben muss.

Warum macht John das?

Akzeptanzkriterien:

- Ausdruck der E-Mail mit den Daten Empfänger, Sender, Betreff, Inhalt, etc.
- Bei mehreren Seiten sollen Seitenzahlen mittig am unteren Rand ausgedruckt werden.
- ...

Story	10	John
Story	8	John
Story	3	Sarah
Story	3	John, Sarah
Story	2	Mike
Story	13	John
Story	20	Sarah, Mike
Story	8	Mike





Personas können auch im Sprintziel verwendet werden, um den Fokus mehr auf Menschen zu setzen.



Beispiel eines Sprintziels

Frederik kann Zahlungen automatisieren, damit er die nicht mehr vergessen kann.

- Das Sprintziel kann als Story mit der Persona formuliert werden.
- Woran erkennen wir, dass wir für Frederik das Ziel erreicht haben?

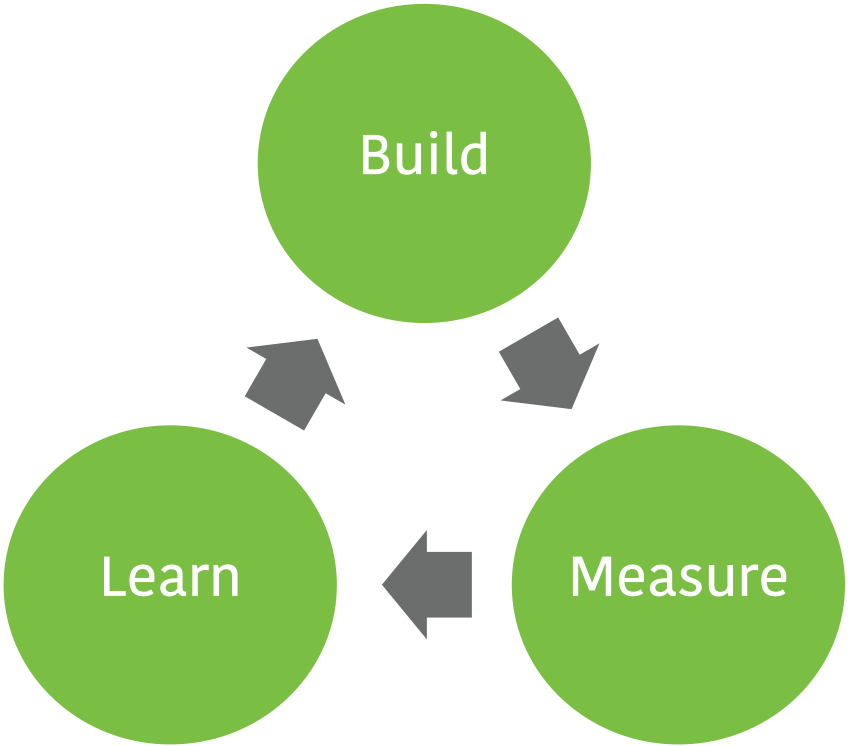


Einsatz von Storytelling im Review

In diesem Sprint haben wir für Frederik folgende Geschichte ermöglicht...

UX im Product Backlog

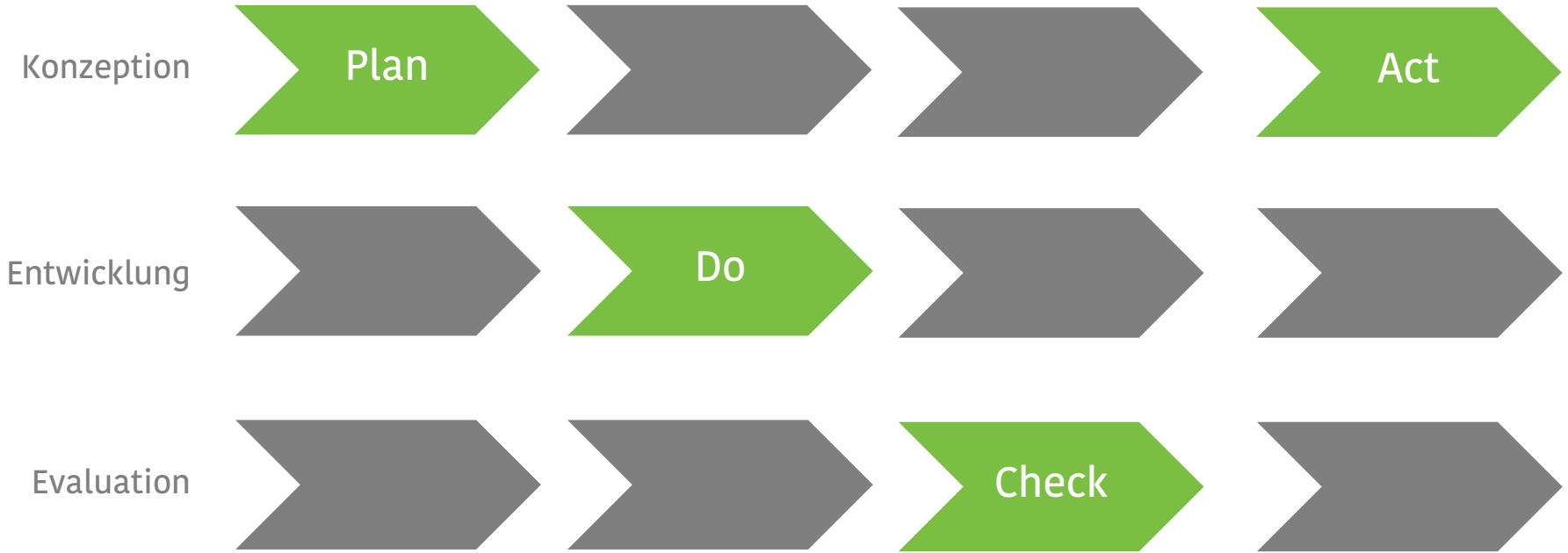
UX-ARBEIT IM PRODUCT BACKLOG

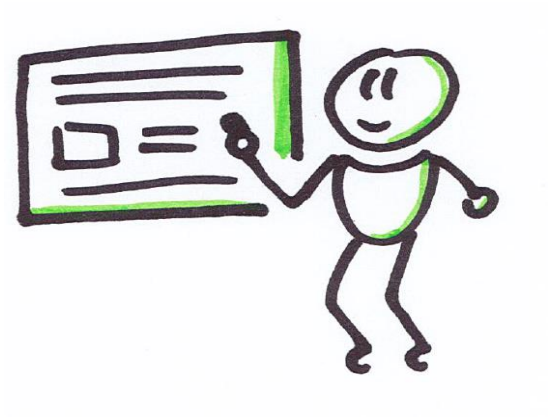


Das Überprüfen von Hypothesen erfolgt meist über den Build-Measure-Learn-Ansatz.

Je kürzer, desto besser!

Eric Ries 2011: Lean Startup: Schnell, risikolos und erfolgreich Unternehmen gründen


Konzeption
Plan
Act
Entwicklung
Do
Evaluation
Check



Ein separates UX-Backlog funktioniert nicht! Die Iterationen werden sehr lang und es entstehen schädliche Silos.



UX-Arbeit ist Teil der Backlogitems oder muss als eigenes Backlogitem aufgenommen werden.

Abschluss

LETZTE SCHRITTE



Wie fange ich jetzt an?

1. Erstellt eine UX-Vision und bindet sie in die Produktvision ein.
2. Bringt UX-Kompetenz ins Team und plant UX-Arbeit mit ein.
3. Nutzt Personas an so vielen Stellen wie möglich. Gibt es noch keine, erstellt welche im Team (mit Stakeholdern).
4. Überprüft regelmäßig den Stand eurer UX.
5. Haltet durch!

THX DANKE FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT

Kennt ihr schon unseren Podcast? Hier geht’s zu einer Podcastfolge zu „UX für Product Owner“:

https://produktwerker.de/ux-fuer-product-owner/



Die Produktwerker

Dominique Winter
dominique.winter@designik.de