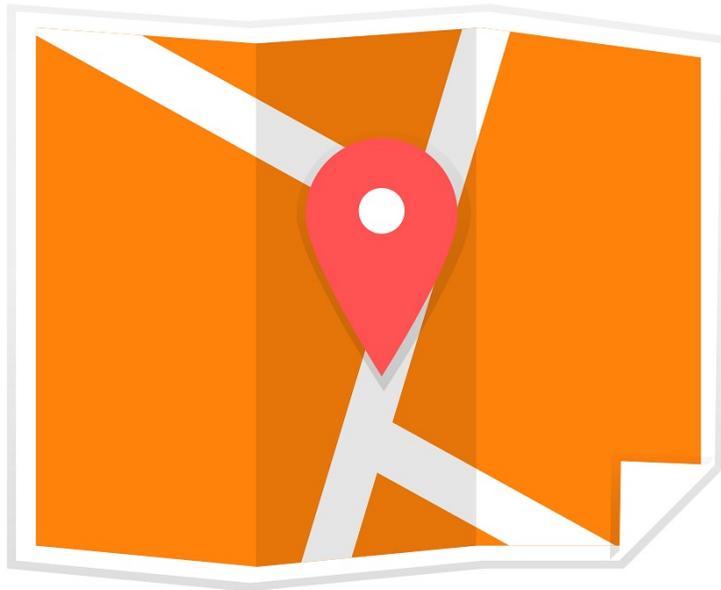




# Concept Jam

# Worum geht es?



## Wie wir arbeiten

- Wie hat sich das Arbeiten mit dem Human Centered Design Prozess im agilen Setup verändert?

## Die Herausforderungen

- Was muss man bei der Integration vom Human Centered Design Prozess in das agile Setup beachten?

## Die Integration

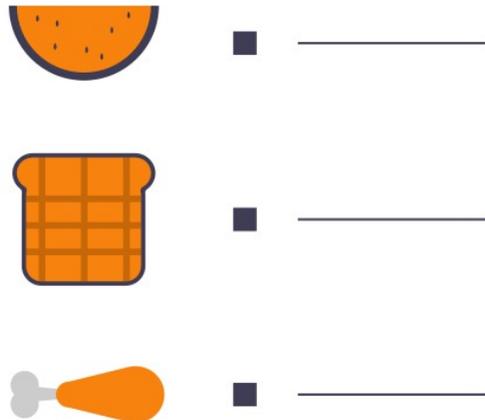
- Wie kann der Human Centered Design Prozess in die Delivery oder in einem Unternehmen integriert werden?

## Diskussion

- Feedback von den Teilnehmern, offener Austausch

# Wie arbeiten wir mittlerweile...?

Ein Beispiel aus der Vergangenheit



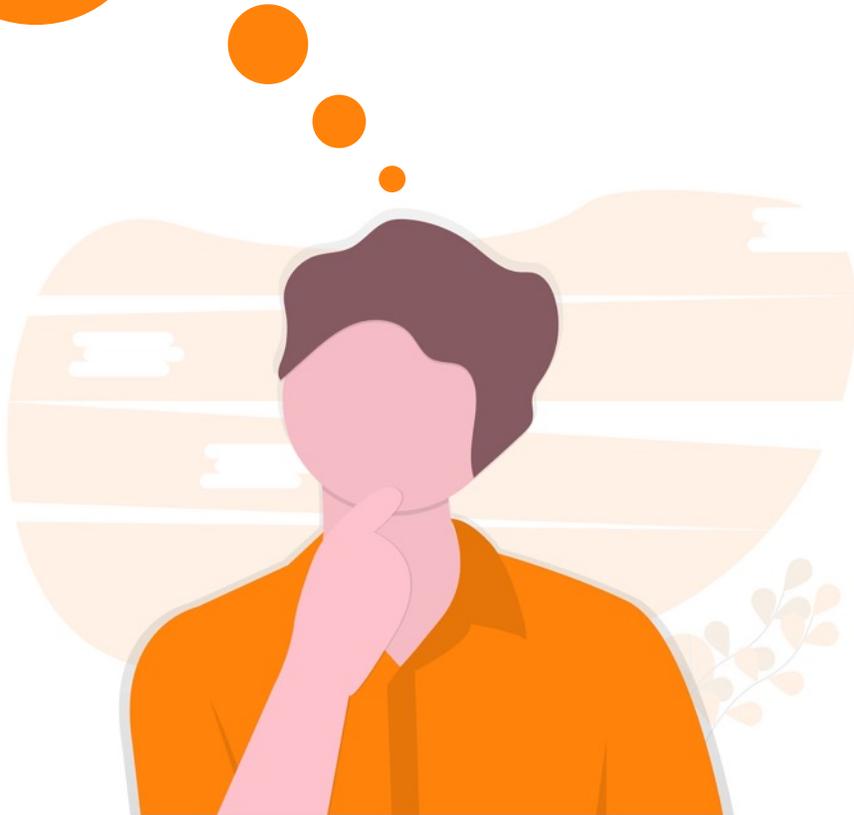
## Das Kochduell

- Es gab mal diese Fernsehserie... zwei Köche die mit je zwei Kandidaten gegeneinander antreten
- Der Clou: die beiden Kandidaten bringen Zutaten mit und die Köche wissen vorher nicht welche das sein werden
- Manchmal gab es dann sowas wie... eine Knolle Sellerie, eine Tafel Schokolade und ein Glas mit Kirschen... und daraus sollte ein 3-Gänge-Menü werden...

Wieso erinnert mich das Kochduell an  
das Arbeiten im agilen Setup?



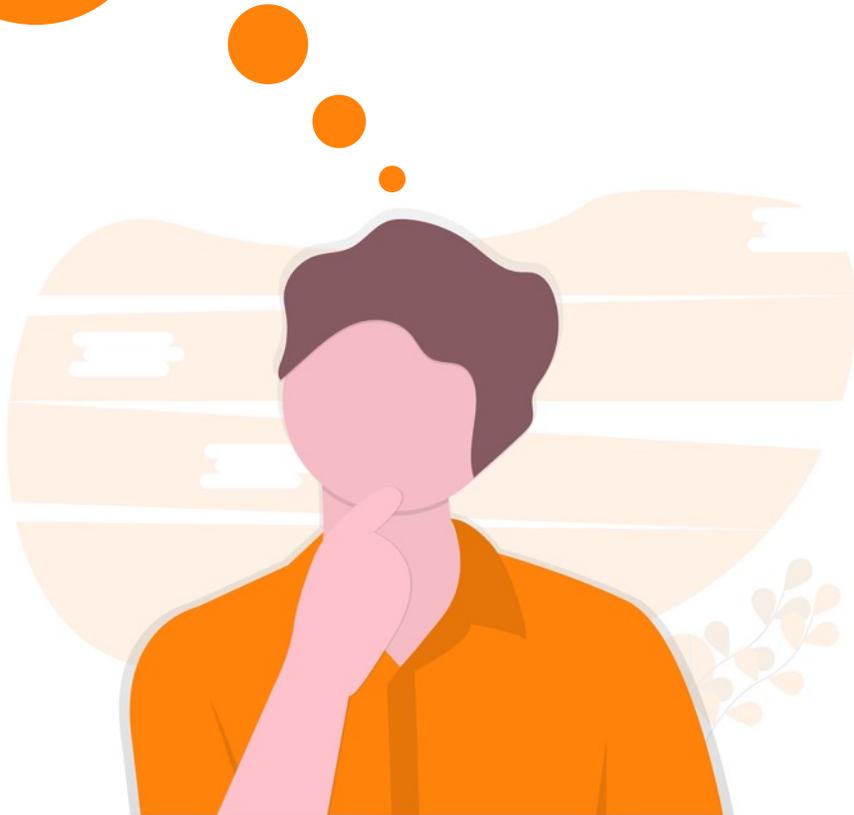
# Improvisation



Man sieht in der Sendung Kochduell das Element der Improvisation

- der Koch weiß vorher nicht genau was es für Zutaten gibt, aber hat zumindest das grundlegende Wissen um mit der Situation flexibel umzugehen

Integration



Der Koch hat immer eine Gast mit dem gemeinsam gekocht wird

- es geht um die **Integration** von Menschen in neue Arbeitsabläufe

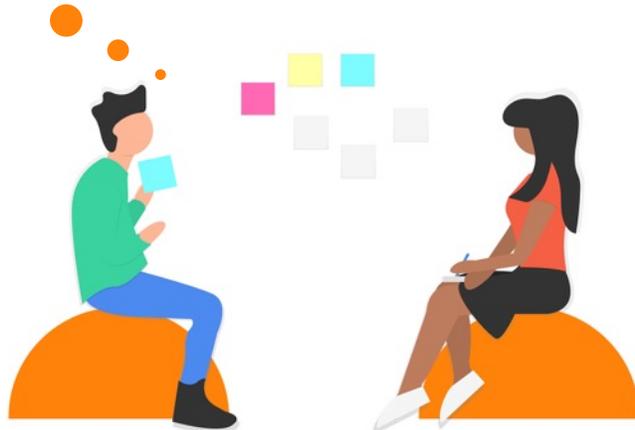
# Die Parallelen

## Human Centered Design Prozess in der agilen Delivery

Improvisation



Integration



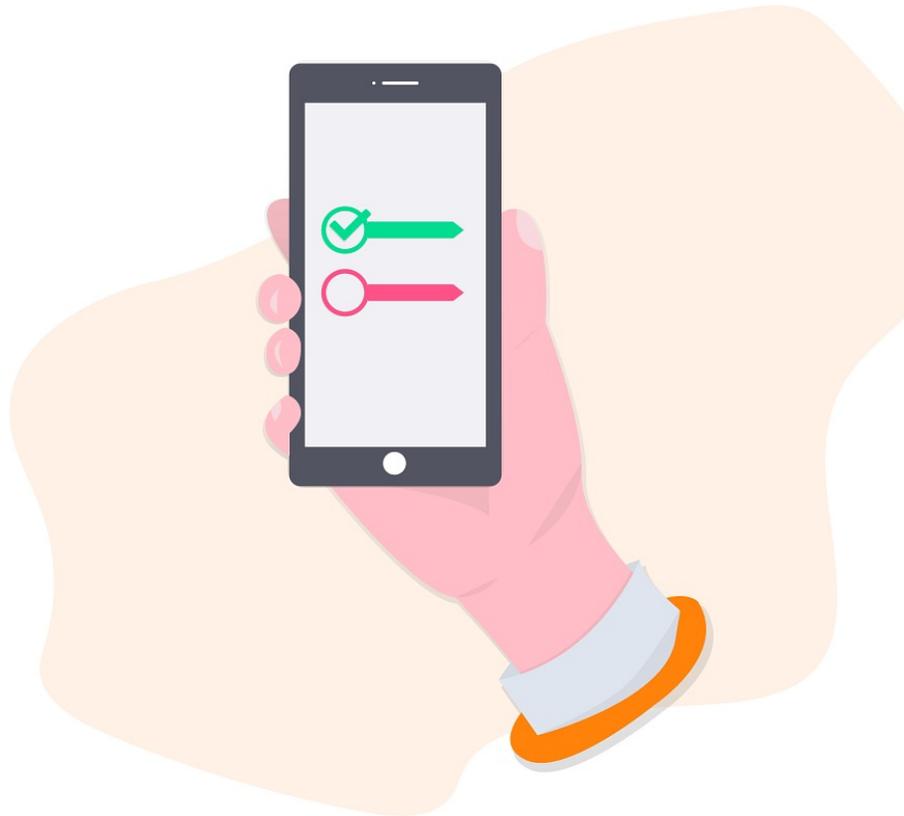
- In manchen Projekten startet man „blind“, teilweise ohne Discovery oder Research und muss flexibel mit der Situation umgehen - natürlich mit seinem gesamten Fachwissen und der gesammelten Erfahrung
- Im agilen Prozess muss die Benutzersicht eingebracht werden
- Es geht in Projekten zunehmend um die Implementierung von Human Centered Design Prozessen im Team/ Unternehmen und die Integration von Teammitgliedern
- Der Human Centered Design Prozess ist hierbei als Haltung und Philosophie gedacht - genau wie Scrum oder Agile



# Challenges

# Problemverständnis

Do we solve the right problem?



- das Projekt startet im Lösungsraum, statt im Problemraum gründlich zu erkunden welche grundlegenden Herausforderungen und mögliche Alternativlösungen es gibt
- "Ich brauche eine App" beschreibt nicht das Grundproblem und die Benutzer
- eine Lösung ohne tieferes Problem- und Nutzerverständnis ist leider immer ungenau

# Prozess

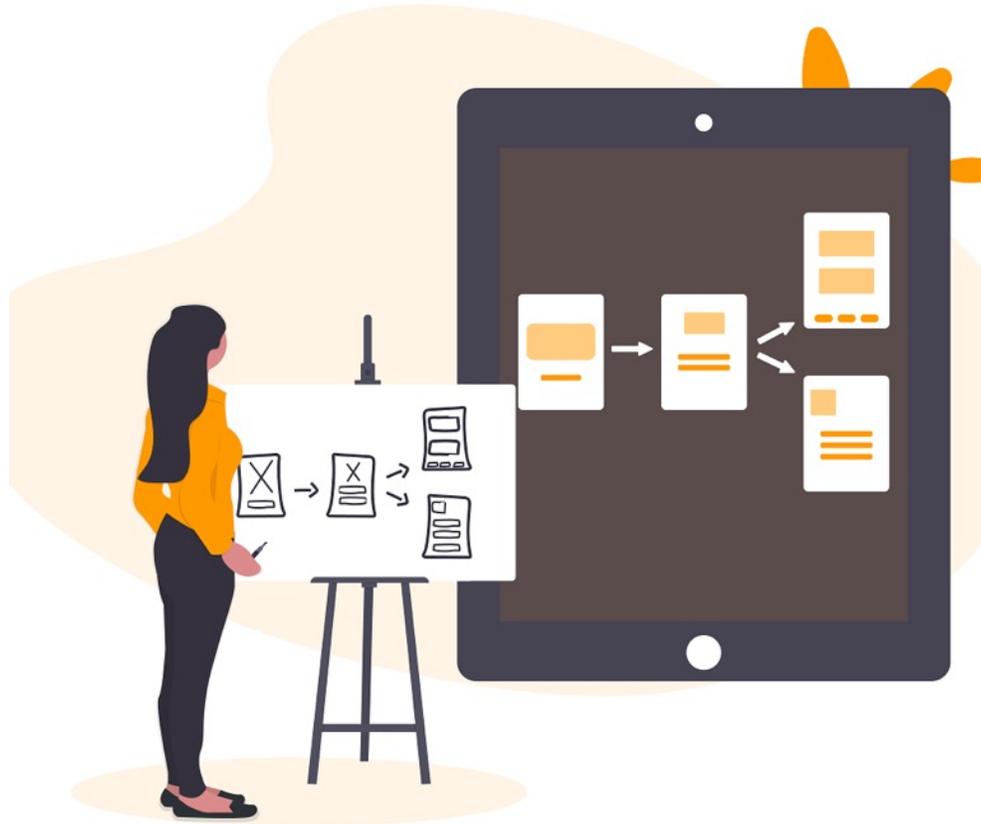
How can we apply that?



- es gibt nur eine kurze oder gar keine Research- oder Discovery-Phase und man muss aus dem Stand in das Projekt einsteigen
- die Beteiligten wissen oft nicht wie der Human Centered Design-Prozess funktioniert, wie viel Vorlauf man braucht und welche Grundvoraussetzungen benötigt werden damit man zu entsprechenden Ergebnissen kommt
- der Human Centered Design Prozess muss in das agile Setup integriert werden, damit auch die Schätzung des Aufwandes erfolgen kann

# Komplexität

Can we make this easier?



- mit einem tieferen Problem- und Prozessverständnis ändert sich auch oft der Scope von Projekten
- meist zeigt sich dann das die Anforderungen sehr komplex sind – sowohl technisch als auch hinsichtlich Informationsarchitektur und Userflow
- daher muss auch für den Human Centered Design Prozess das Problem in einzelne Arbeitspakete zerlegt und mit den anderen Teammitgliedern synchronisiert werden

# Kommunikation

Get everyone on board!



- das Konzept für User Flows liegt noch nicht vor und muss mit dem gesamten Team gemeinsam erarbeitet werden
- die Ergebnisse aus Research und/ oder Co-Design müssen an alle Beteiligten kommuniziert werden, damit Entscheidungen getroffen werden können
- das Verständnis für Human Centered Design muss durch Co-Design im Team und im Unternehmen implementiert werden



## How to deal with these challenges

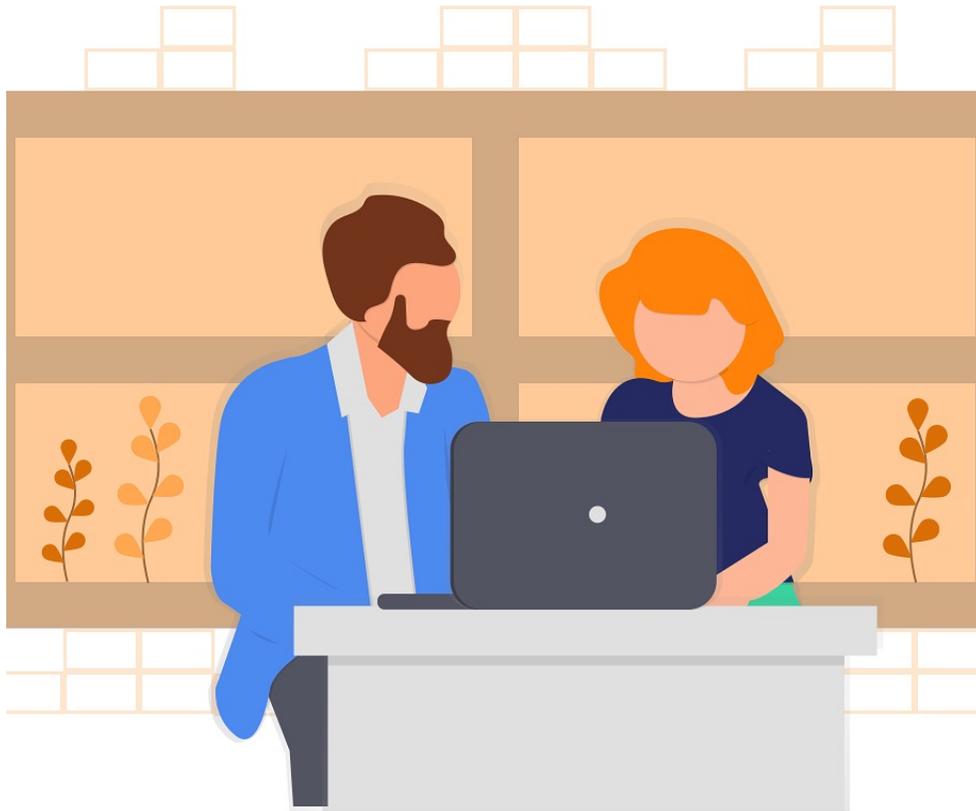
# Ziele

## Was man mit Concept Jam und Co-Design erreichen kann



- Das **gesamte System** „Team“ oder „Unternehmen“ als **Ressource** für Human Centered Design nutzen
- **Synergieeffekte** aller Beteiligten nutzen und dauerhaft **nutzbar** machen
- **Bessere Kommunikation** durch das Herstellen von Beziehungen und Verknüpfungen in regelmäßigen Workshops
- Wissen über **Human Centered Design** in das Team und die Organisation bringen, damit sich dieses als **rekursive Struktur** manifestieren kann

# Antworten auf die Herausforderungen



## Problemverständnis

- Hinterfragen und gemeinsam die unbekannteren Bereiche entdecken

## Prozess

- Die Grundlagen für benutzerzentriertes Design an Hand der Problemstellung gemeinsam erarbeiten

## Komplexität

- Mit Entwicklern und Product Owner die Arbeitspakete definieren und den Aufwand abschätzen

## Kommunikation

- Regelmäßige Workshops, bei denen Lösungen mit Human Centered Design erarbeitet werden können

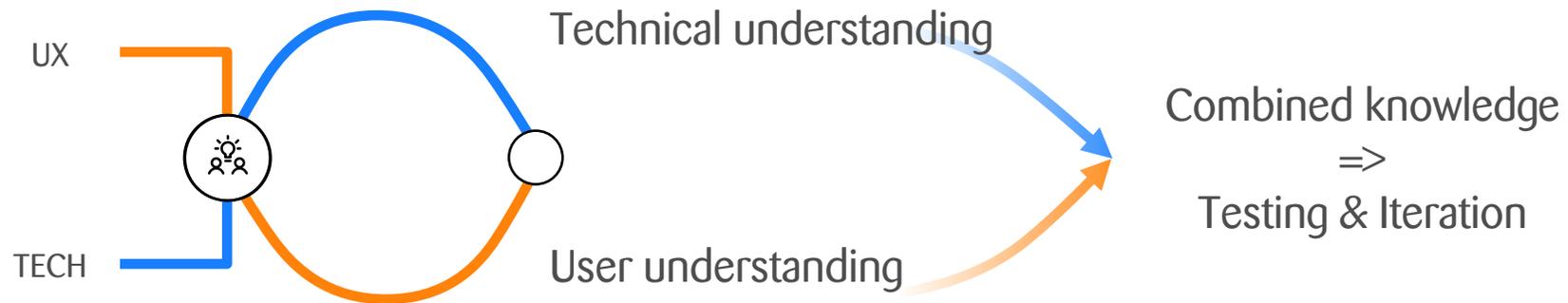
# Was ist eine Concept Jam?



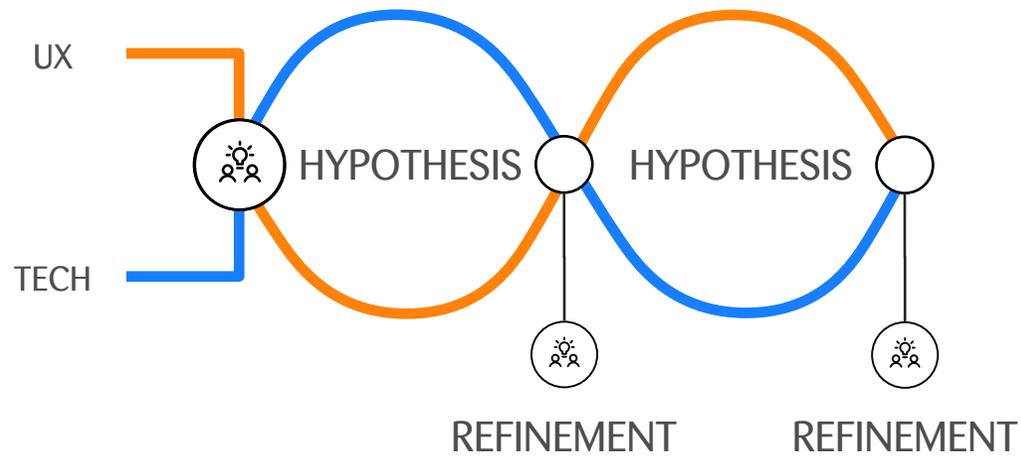
## Co-Design im agilen Setup

- eine Möglichkeit den Human Centered Design Prozess in einem Projekt, Team oder im gesamten Unternehmen durch regelmäßige Arbeitstreffen zu integrieren
- ein regelmäßiges Arbeitstreffen aller Projektbeteiligten, um gezielt an dem Verständnis von Prozessabläufen und Usability-Problemen zu arbeiten
- es werden schnell prototypische Lösungen erarbeitet und durch die Integration möglichst vieler Team-Mitglieder können diese meist schnell umgesetzt werden
- durch die Beteiligung von Product Owner und anderen Stakeholdern können schnell Entscheidungen getroffen werden

# Verstehen



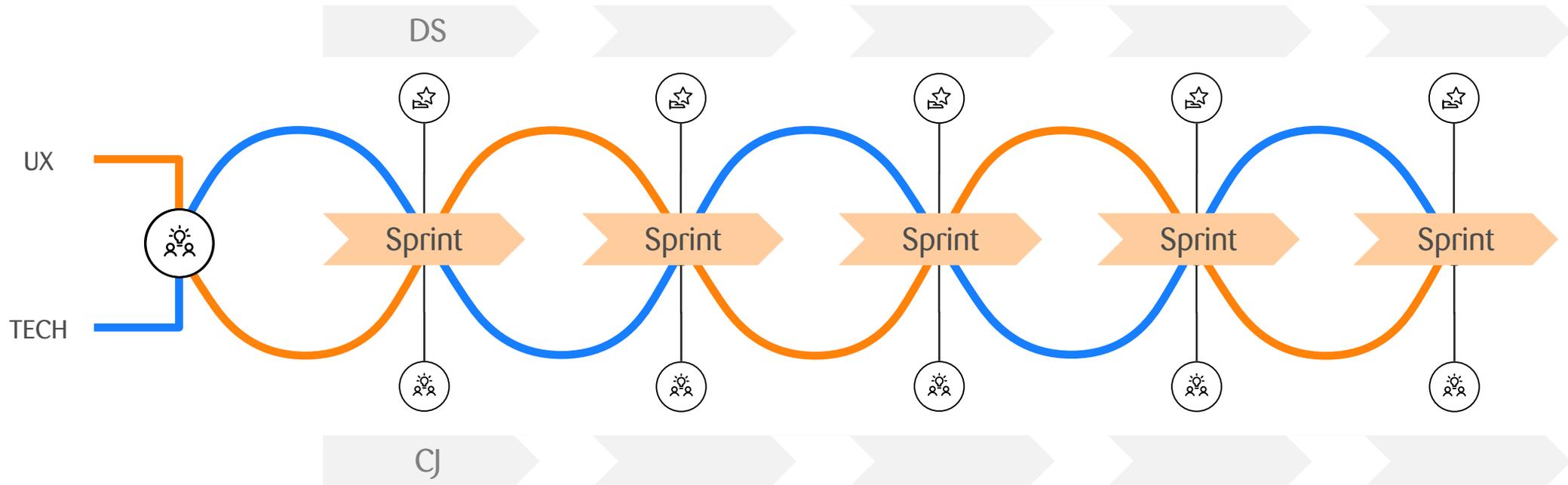
# Komplexitätsreduktion



# Concept Jam process

## Decision Session

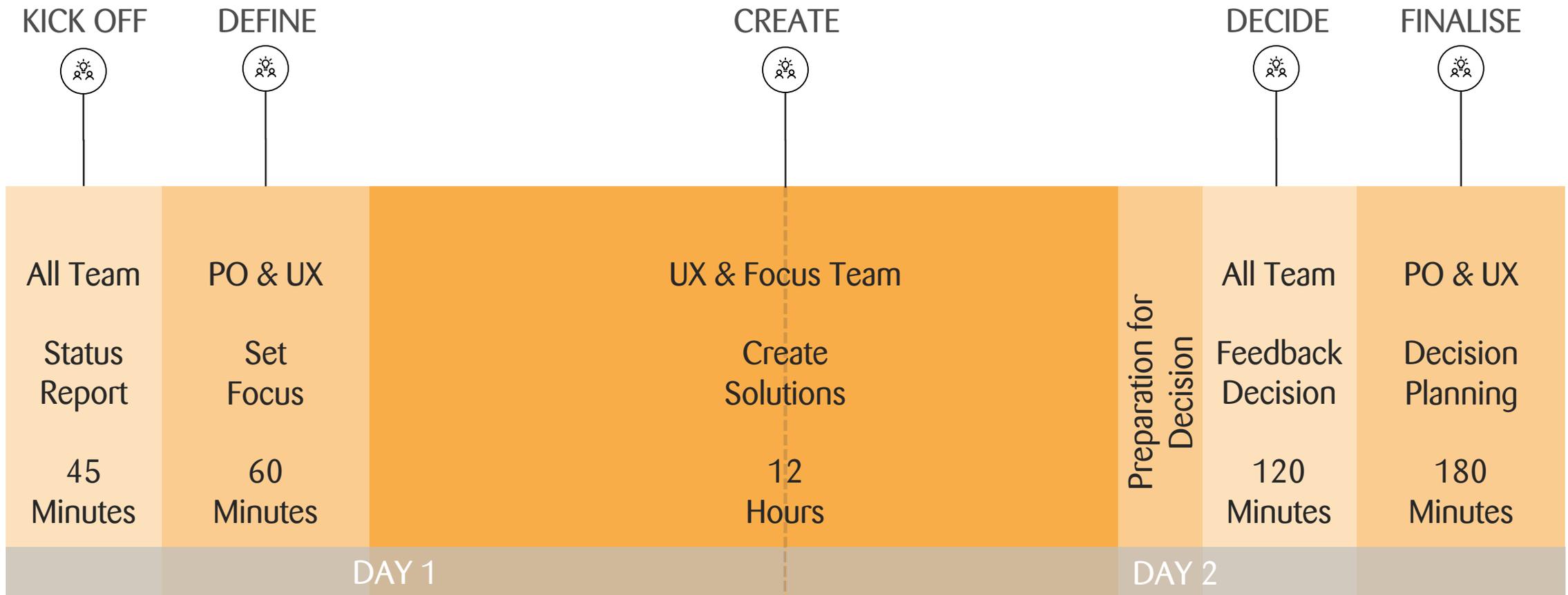
In der Decision Session wird eine Zusammenfassung des Concept Jams mit den Erkenntnissen, Design-Entscheidungen, priorisierten Design-Herausforderungen und UX-Hypothesen präsentiert, so dass Entscheidungen von PO und PM getroffen werden können.



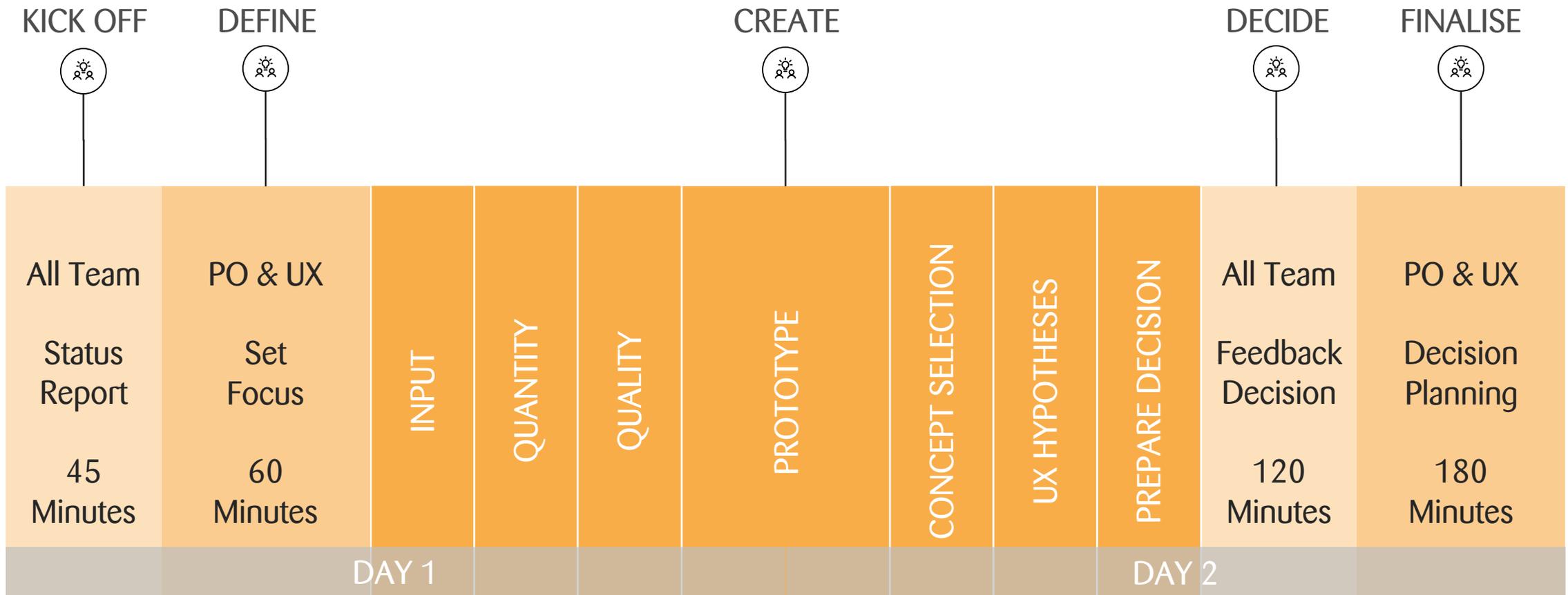
## Concept Jam

Austausch und Abstimmung zwischen den Leitern der Bereiche. Aktuelles Wissen wird geteilt, Design-Herausforderungen werden diskutiert, Konzepte werden erstellt, Anwender-Feedback wird geprüft und weitere Schritte werden vereinbart.

# Concept Jam – 2-Day-Process



# Create in Detail



# Was die Concept Jam NICHT kann



- die CJ ist KEIN Ersatz für Aufgabenanalyse, User Research, Kontextinterviews oder ähnliche unverzichtbare Vorarbeiten
- die CJ kann ohne die o.g. Vorarbeiten nur begrenzt Ergebnisse liefern, denn ohne entsprechende Grundlagen können nur Teillösungen erarbeitet werden
- die CJ kann keine User Testings, Prototypen oder Personas ersetzen

# Wofür sind Concept Jam & Co-Design gedacht?



- das Mindset/ die Haltung für Human Centered Design in einem Team und/ oder einer Organisation zu integrieren
- wenn das Projekt im Lösungsraum startet und man für das bessere Verständnis der User Flows, Prozessabläufe oder der User Journey noch mal einen Schritt zurück machen muss
- wenn UX Design "zu spät" ins Projekt kommt und ein Prozess für die Integration vom HCD-Prozess benötigt wird
- für die regelmäßige Integration von Research und User Test Ergebnissen in die Delivery
- für die Implementierung von Konzept und Wissen in Team
- als schnelle Reaktion auf neue Anforderungen
- für die Verkürzung der Kommunikationswege unter der Beteiligung aller wesentlichen Team-Mitglieder
- das Co-Design mit Entwicklern ermöglicht schnell valide Konzepte, die benutzerfreundlich und technisch machbar sind
- PO und Developer können sofort Entscheidungen treffen
- Komplexitätsreduktion von einzelnen Arbeitspaketen, d.h. gezielt gemeinsam an Hypothesen und/ oder Problemstellungen arbeiten



**Björn Braune**

Expert Usability Engineer

bjoern.braune@zuehlke.com

[LinkedIn](#)

[Xing](#)



**Vielen Dank!**