



Potentiale und Herausforderungen in der Zusammenarbeit zwischen RE und UX

Beobachtungen aus einer empirischen Studie

Gerald Heller & Hartmut Schmitt

28. November 2019, Heidelberg

Jahrestagung der GI Fachgruppe Requirements Engineering

Der AK REUX

Sprecher des AK



Gerald Heller
Gerald.Heller@swq4all.de



Anne Hess
Anne.Hess@iese.fraunhofer.de



Oliver Karras
Oliver.Karras@inf.uni-hannover.de

Ermittlung von Effizienz- und Wertsteigerungspotentialen in der Zusammenarbeit zwischen RE und UX

- Effiziente Zusammenarbeit / Ideale Interaktion
- Potentiale / Mehrwerte der Zusammenarbeit
- Mögliche Konfliktsituationen
- Unterstützende Techniken und Methoden



Carsten Schlipf
Carsten.Schlipf@Microfocus.com



Hartmut Schmitt
Hartmut.Schmitt@hk-bs.de



RE

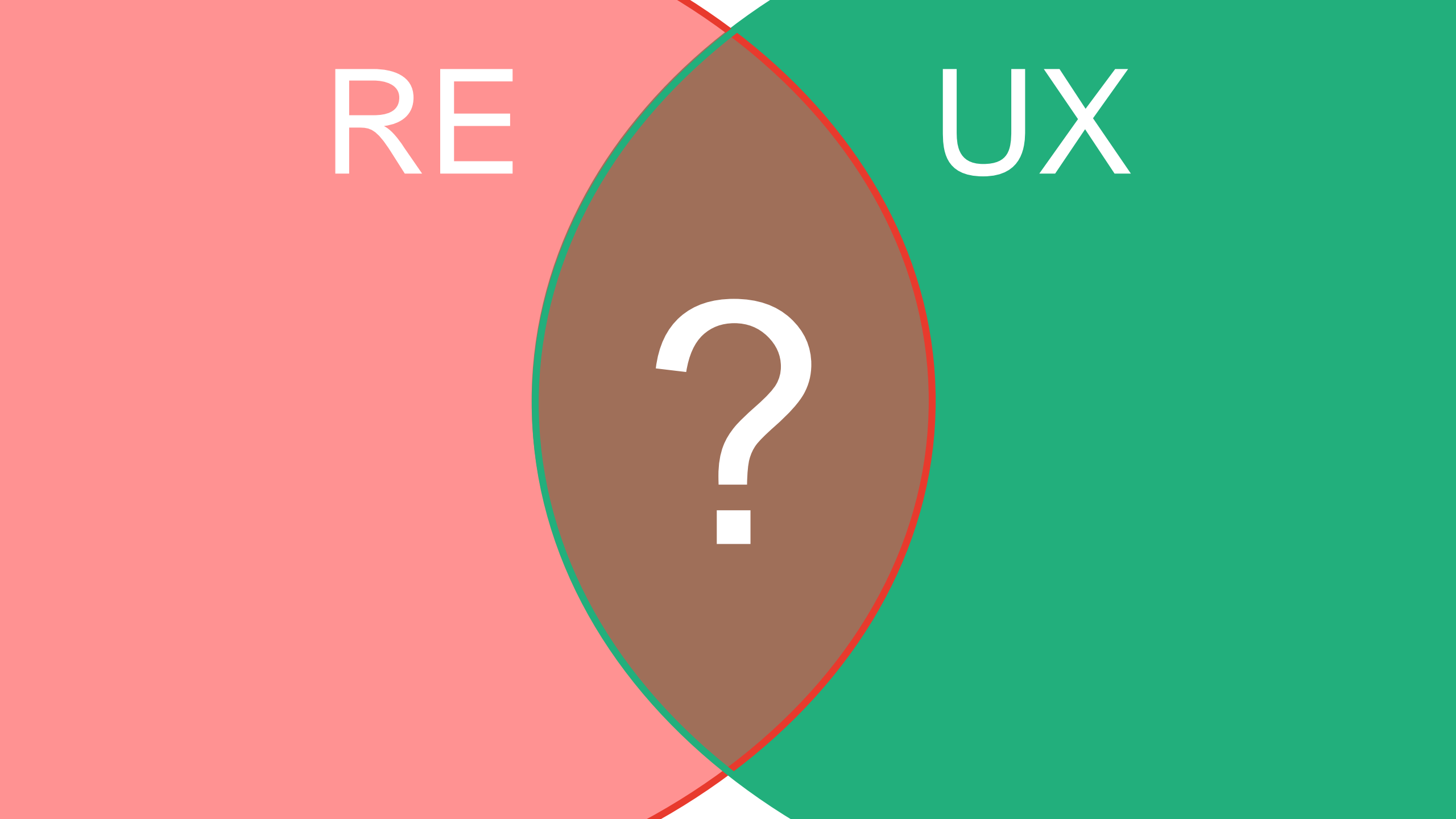


UX

RE

UX

?



Zielsetzung der Umfrage

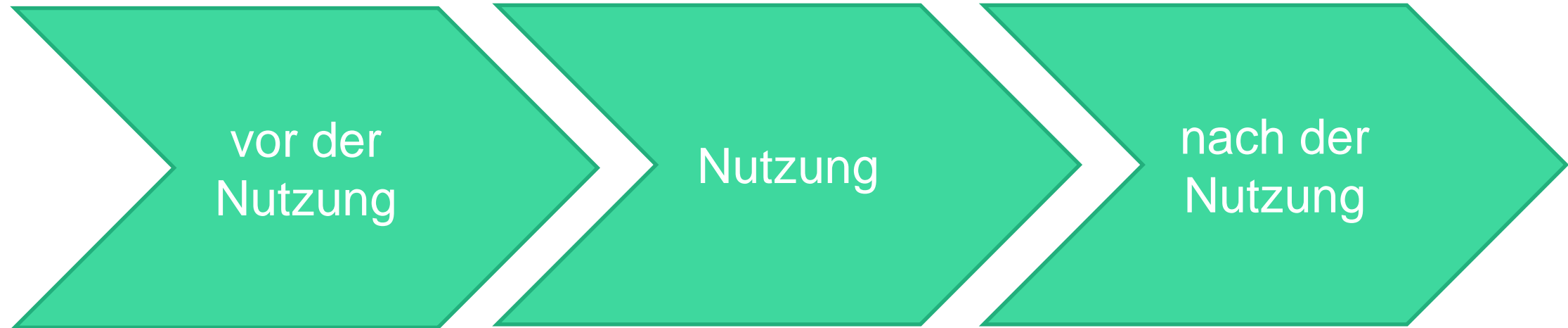
Wie interagieren Usability- und UX-Professionals mit ihrem Umfeld bzw. ihren Kollegen?

Welche Schnittstellen, Konflikte und Synergien gibt es hierbei?

Datenerhebung von Dezember 2018 bis April 2019

123 UUX Professionals (UX Designer, UX Consultant, Usability/UX Engineer, UX Researcher)
aus deutschsprachigem Raum

Usability/User Experience (UUX)



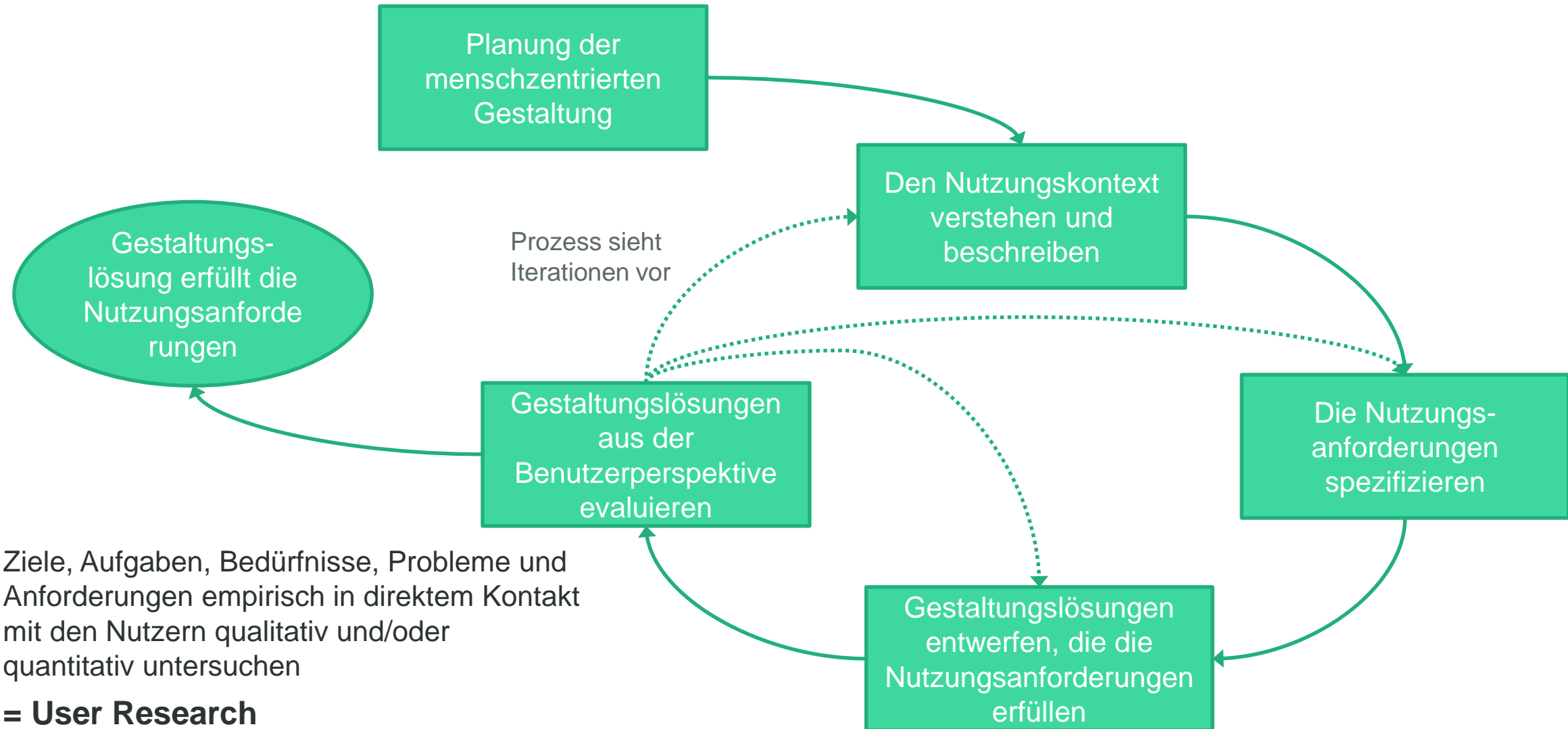
effektiv, effizient, zufriedenstellend
= Usability

Vorerfahrung, Erwartungen ...

Reaktionen, Verarbeitung ...

User Experience (UX)

Menschzentrierter Gestaltungsprozess



RE

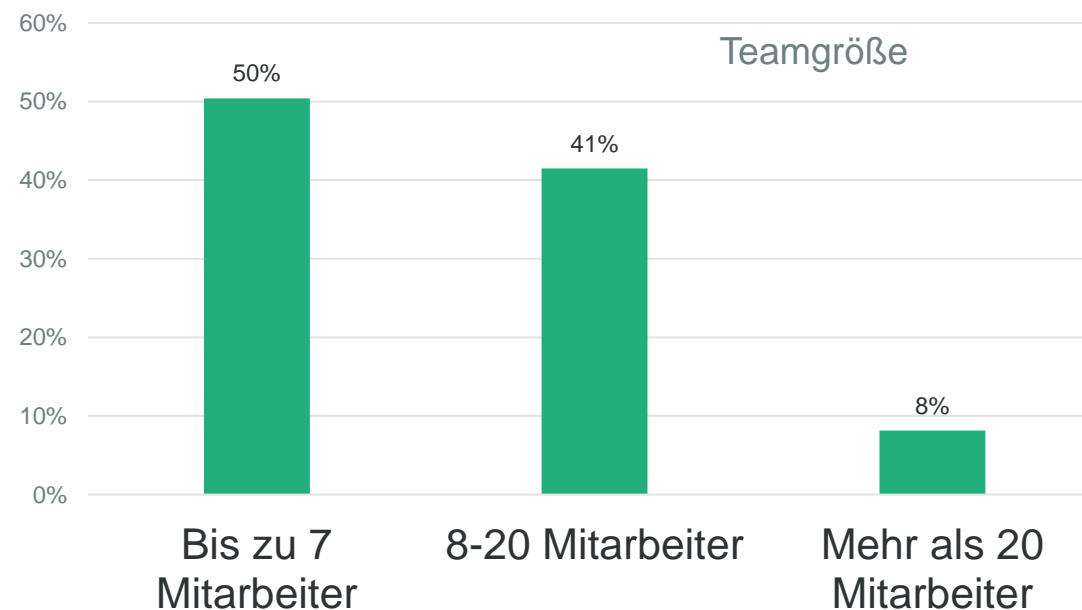
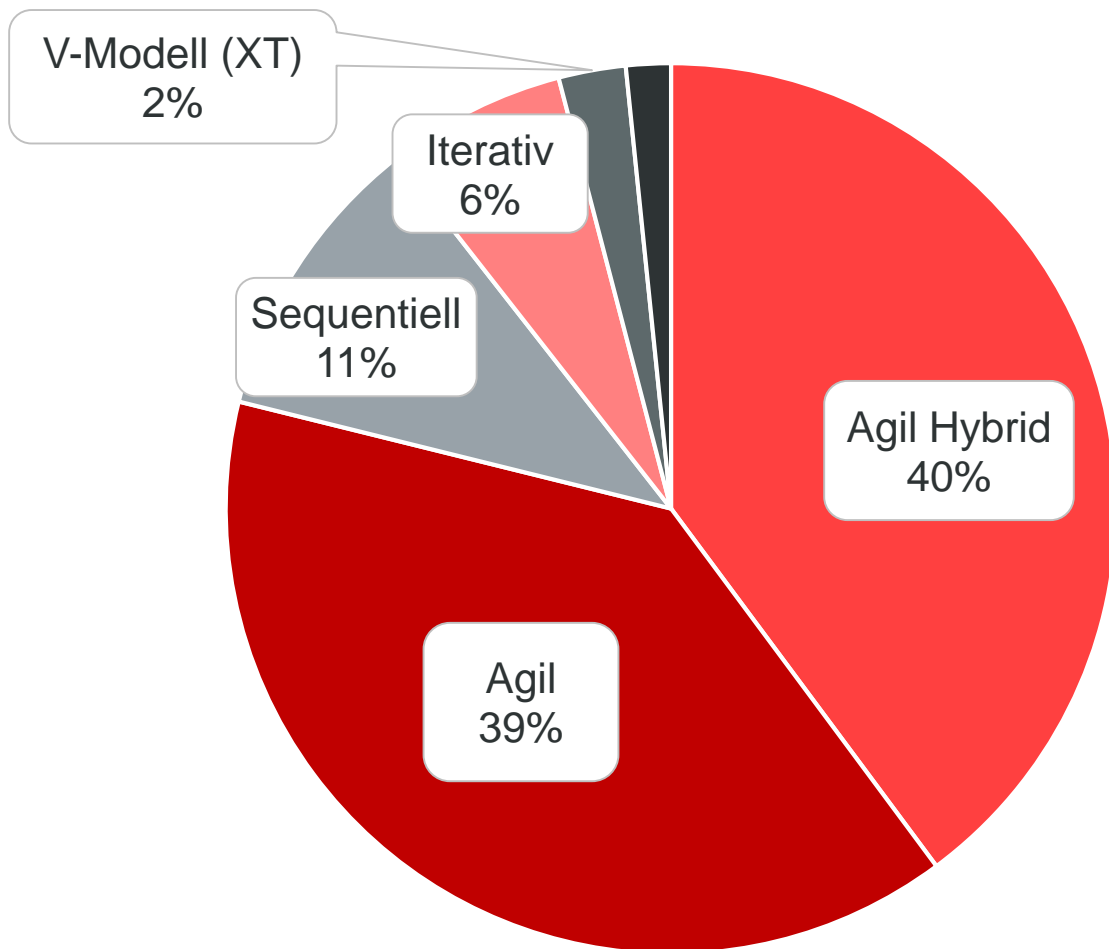
UX

User
Research

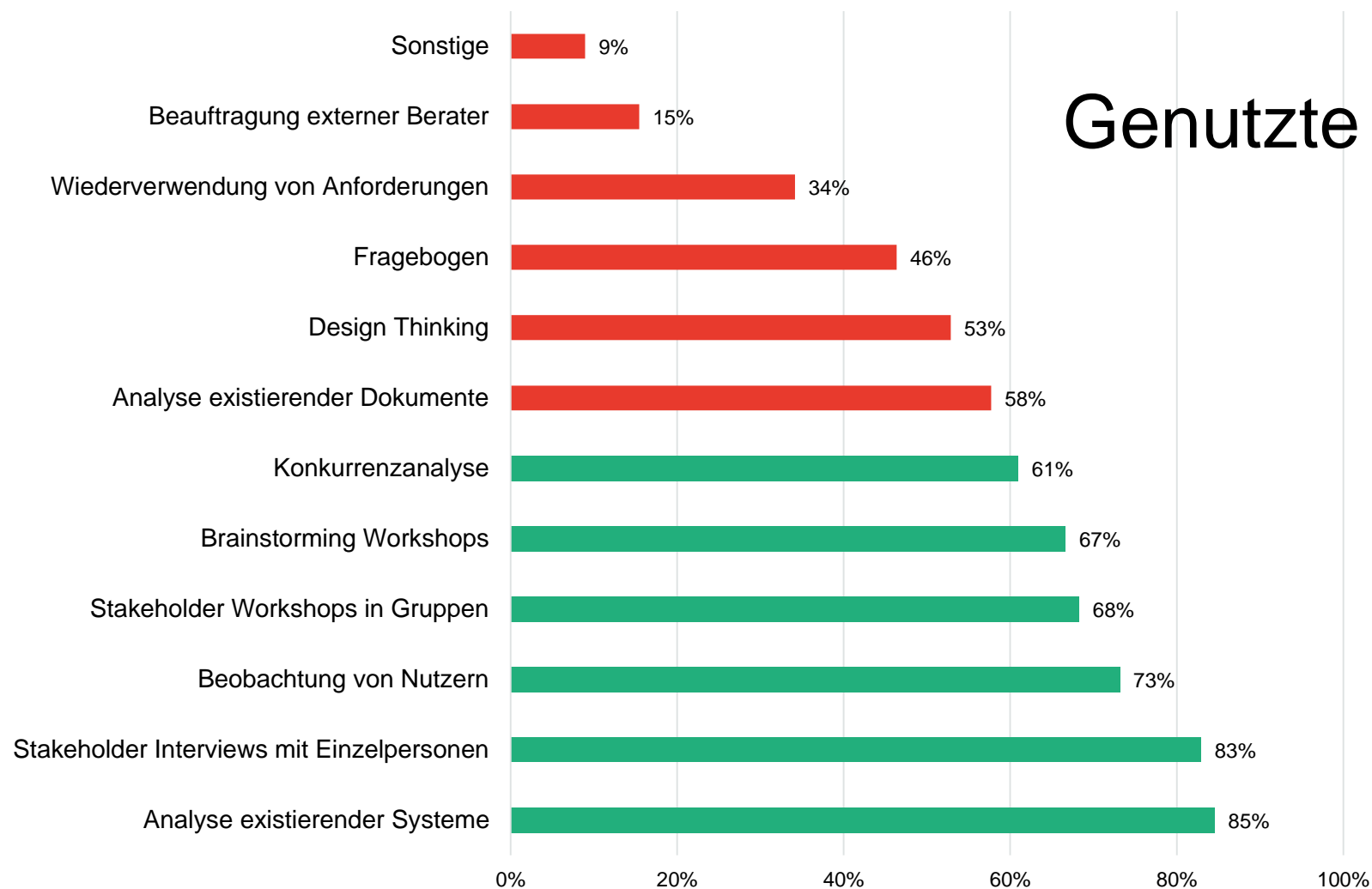
Elicitation
Analysis
Validation

Demografie

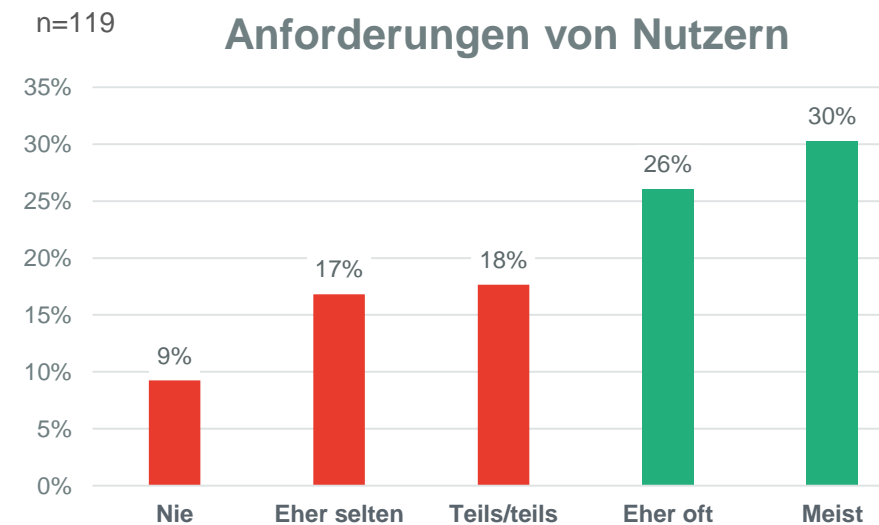
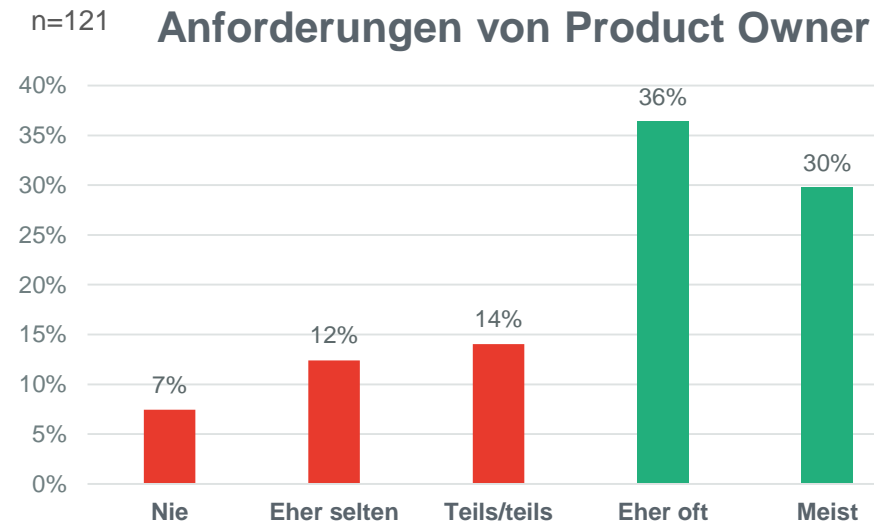
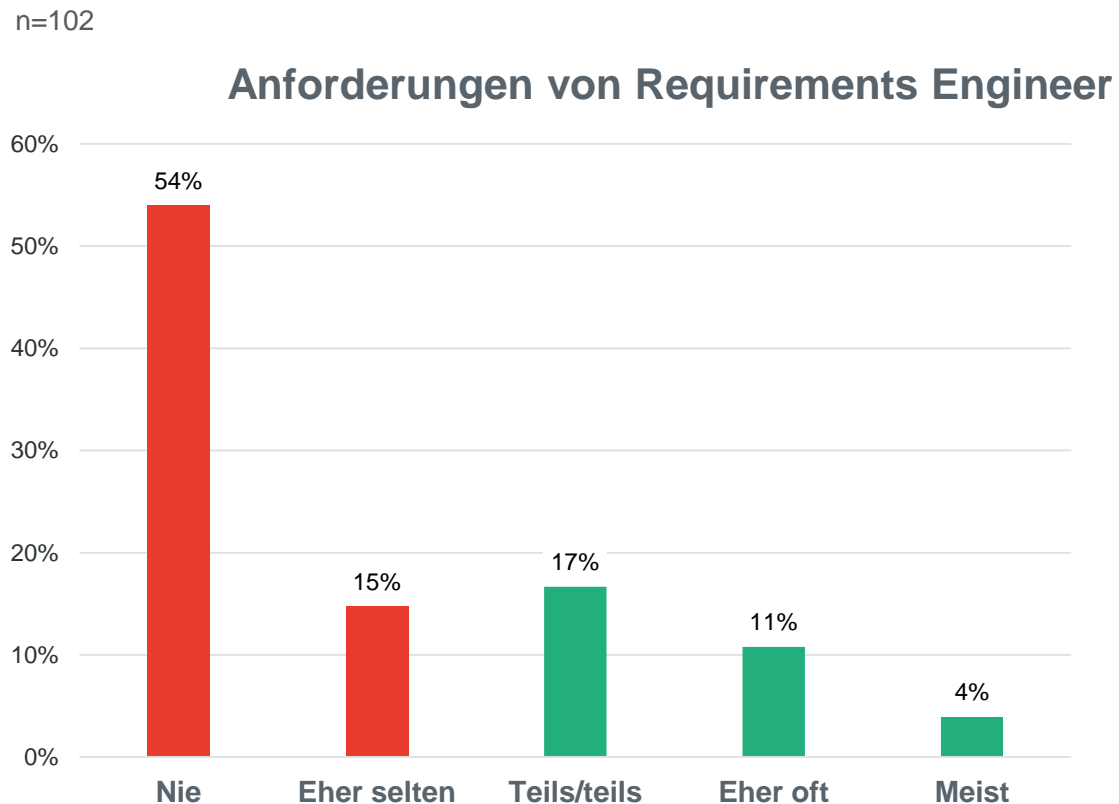
Der aktuelle Entwicklungsprozess



UX Aktivitäten und Prozesse



Quellen der Anforderungen



Abhängigkeiten von der Größe der Unternehmen

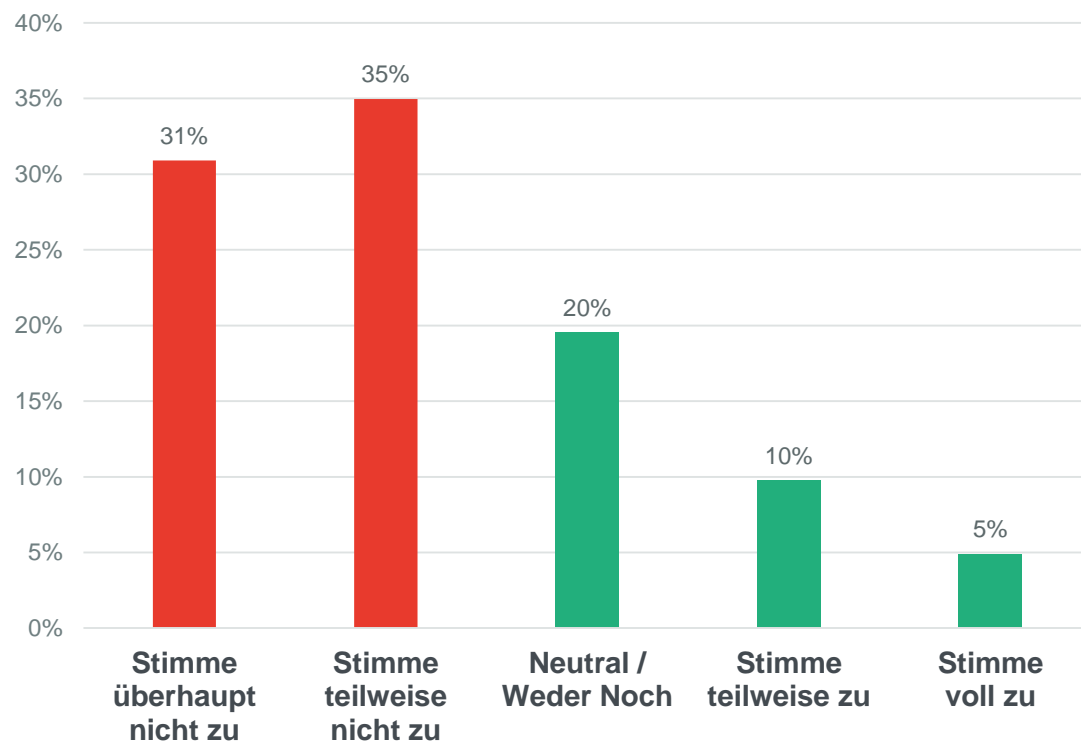


Je größer ein Unternehmen ist,
desto häufiger kommen
Anforderungen vom
Business-Analysten

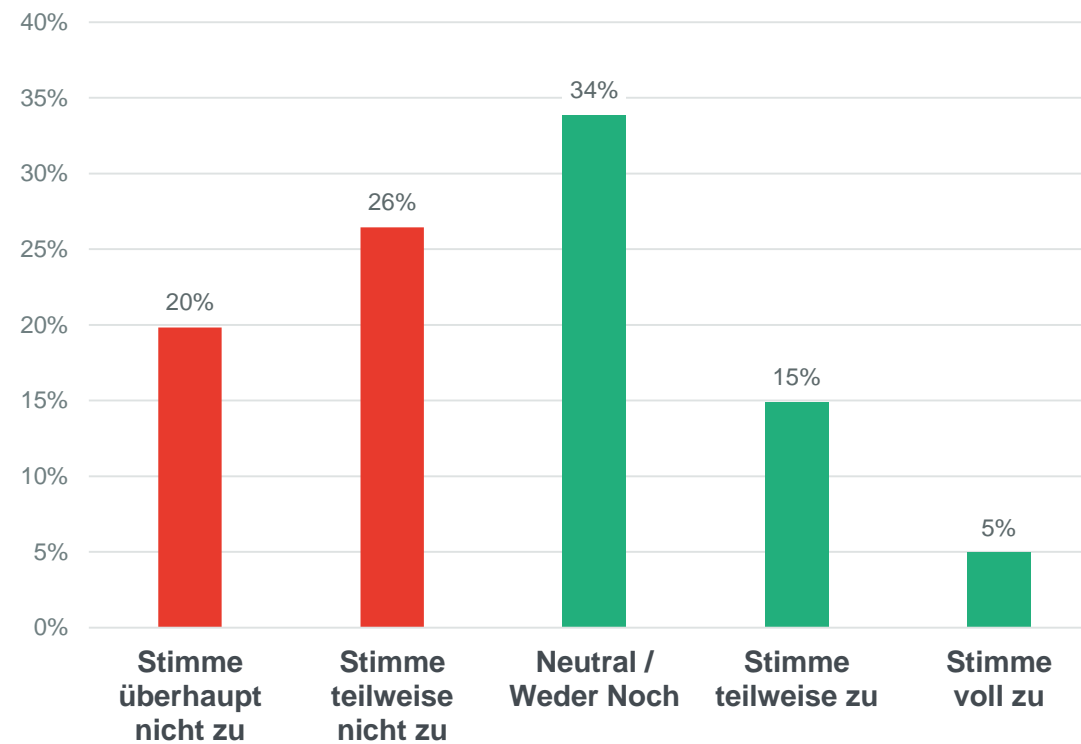
Je kleiner ein Unternehmen ist,
desto häufiger kommen
Anforderungen vom **Projektleiter**

Hypothesen

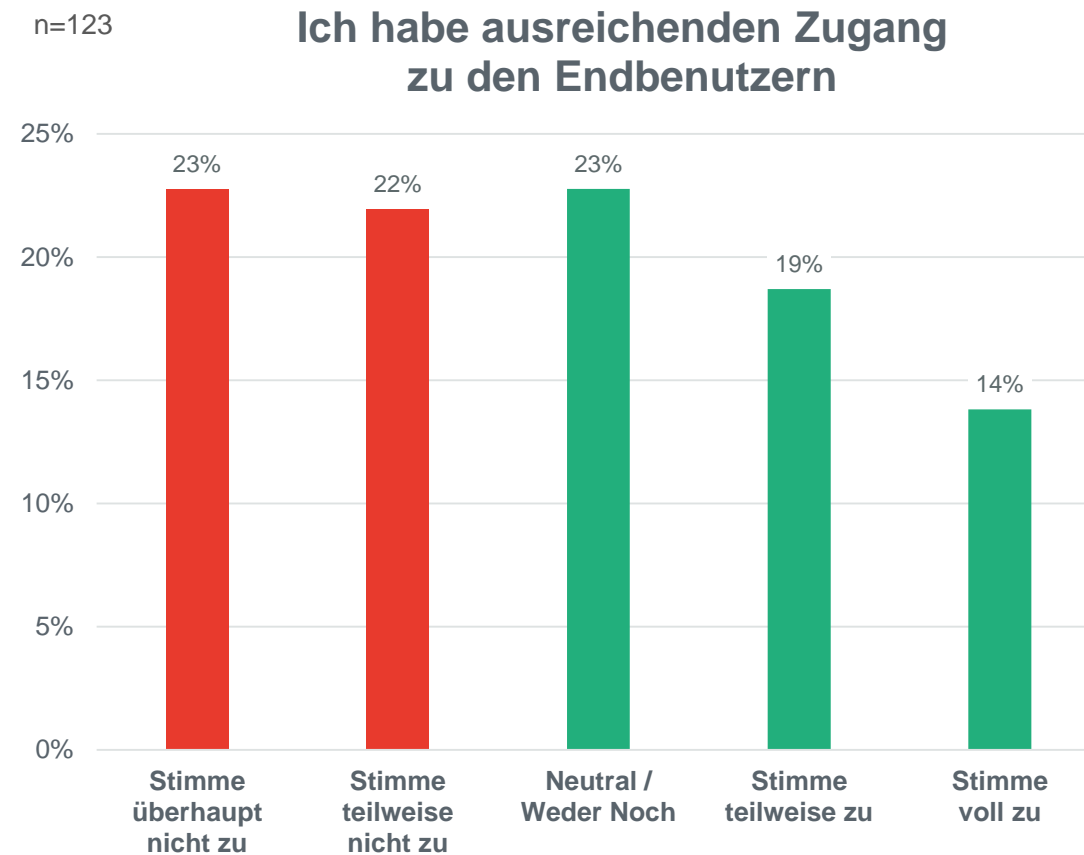
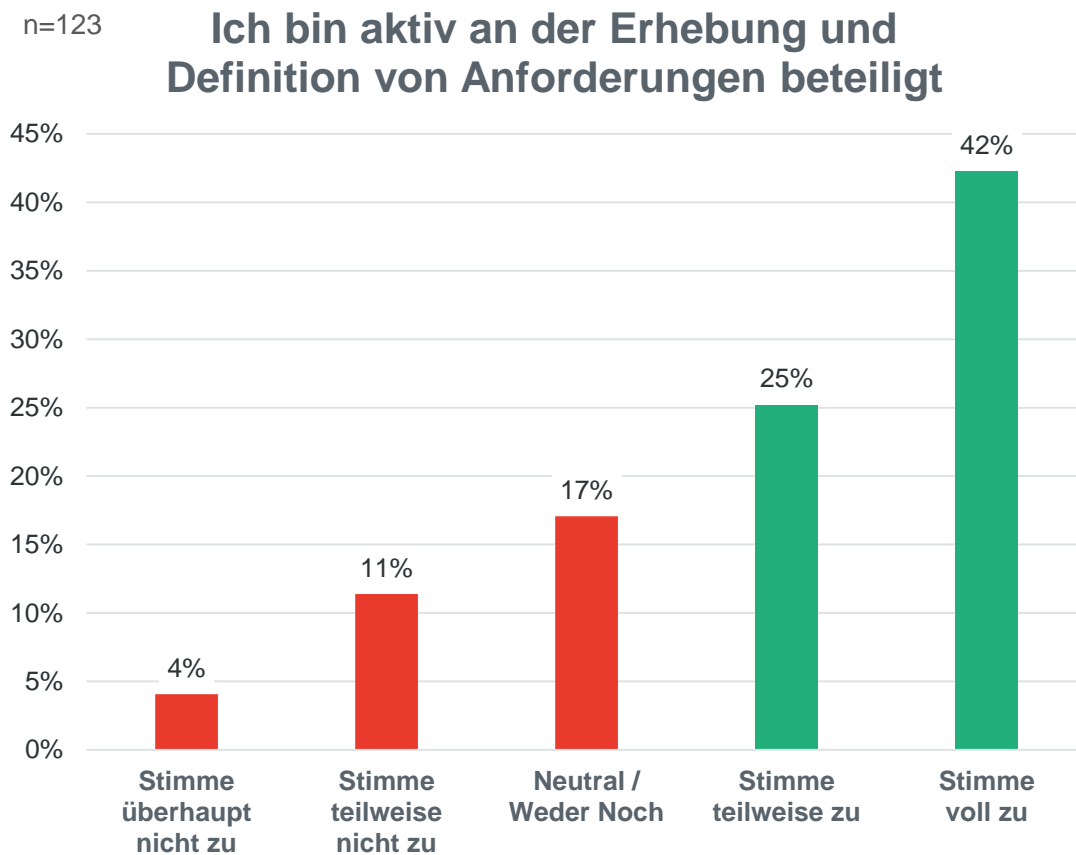
n=123 **Zu Beginn eines neues Projektes habe ich ausreichend Zeit für User Research**



n=121 **Anforderungen werden von anderen Projektbeteiligten ausreichend geliefert**



Hypothesen II





Herausforderungen und Erkenntnisse

- Kein ausreichender Zugang zu Kunden / Endnutzer
- Zu wenig Zeit für User Research (vor allem zu Beginn)
- Anforderungen am seltensten vom Requirements Engineer
- Agile Entwicklungsprozesse nicht optimal auf Belange der UUX Professionals ausgerichtet
- Keine signifikanten Unterschiede der verwendeten Techniken bezüglich agil/nicht agil

Weitergehende Fragestellungen

Wie ist der Informationsfluss zwischen RE und UX?

Wie sehen die Erfahrungen der Teilnehmer aus?