

VORWORT ZUR 2. AUFLAGE

Seit der ersten Auflage hat sich das in diesem Buch vorgestellte kollaborative Vorgehensmodell für User Experience Design vielfach in der Praxis bewährt. Wir haben Collaborative UX Design in verschiedensten Projekten angewandt – von studentischen Qualifikationsarbeiten über Start-ups und in Projekten für mittelständische Unternehmen bis hin zu international operierenden Konzernen. Ein praktischer Einblick in Collaborative UX Design findet sich auch in der publizierten AVIATAR-Fallstudie von Lufthansa Technik, auf die am Ende der Einleitung verwiesen wird. Wir haben Workshops für Collaborative UX Design (oder CUXD, wie wir es abkürzen) in Präsenz oder online, für Unternehmen, im Rahmen unserer Vorlesungen, für Berufsverbände oder auf Tagungen durchgeführt. In diesen und in vielen Diskussionen mit Fachkolleginnen und Fachkollegen, die CUXD einsetzen, haben wir sehr positives Feedback, Anregungen und Hinweise für Ergänzungen bekommen.

In dieser zweiten, stark überarbeiteten und erweiterten Auflage haben wir die in der Anwendung von CUXD gewonnenen Erkenntnisse integriert und das Modell vervollständigt. So ist beispielsweise ein neues Kapitel »Research« – und ein gleichnamiger Workshop – hinzugekommen. Auch haben wir die Integration von Collaborative UX Design in das agile Vorgehen nun in einem eigenen Kapitel beschrieben.

Zwischen der Veröffentlichung der ersten und zweiten Auflage liegt eine Pandemie. Während dieser Pandemie mussten wir auf die Durchführung von Workshops in Onlineformaten zurückgreifen. Auch wenn wir anfangs skeptisch waren: Die hier vorgestellte Vorgehensweise hat auch in Remote-Workshops bestens funktioniert. Tatsächlich erfuhren wir durch den Einsatz aktueller digitaler Kollaborationstools sogar Vorteile – diese reichen von der Nutzung digitaler Boards bis hin zur Integration von Stakeholdern, die auch ohne Pandemie kaum zeitgleich an einem Ort zu versammeln wären.

Heute arbeiten wir in unseren Workshops häufig hybrid: Wir sind vor Ort, nutzen aber auch Onlinetools und integrieren auf diese Weise räumlich verteilt arbeitende Teammitglieder.

Dieses Buch ist an Wochenenden und Abenden entstanden, an verschiedenen Orten in der Schweiz und in Deutschland – aber immer mit sehr viel Spaß an der verteilten, gemeinsamen Arbeit. Wir möchten uns gleichermaßen bei unseren Familien herzlich bedanken wie auch entschuldigen: Ersteres für die fortlaufende Unterstützung und die Geduld mit der beiden Autoren gemeinsamen Eigenschaft einer *opus mania*, Letzteres gilt unserem physischen Fehlen an einigen Wochenenden und Abenden – und manchmal auch unserer gedanklichen Abwesenheit. Danke Rahel, Sabine, Felix, Finn, Jonas und Noë. Bei unseren tollen Kolleginnen und Kollegen bei Ergosign in Deutschland und in der Schweiz bedanken wir uns vor allem dafür, dass wir jeden Tag von ihnen lernen dürfen. Frau Preisendanz vom dpunkt.verlag hat uns durch ihr sehr aufmerksames und inhaltlich sachkundiges Lektorat hervorragend unterstützt: Wir hätten es uns besser nicht wünschen können. Verbliebende Unzulänglichkeiten im Buch sind selbstverständlich alleine uns geschuldet. Herzlichen Dank auch an David, der bereits die Illustrationen für die erste Auflage des Buches anfertigte.

Von unseren Studierenden in Vorlesungen und bei der Betreuung von Bachelor- und Masterarbeiten haben wir viele Inspirationen bekommen – und die Zuversicht, dass UX Design einfach ein sehr spannendes Thema bleiben wird. Letzteres dürfen wir auch jeden Tag in ebenso herausfordernden wie anregenden Kundenprojekten miterleben.

Zürich und Saarbrücken, im September 2022

Toni Steimle und Dieter Wallach

VORWORT

Die Entscheidung, ein Buch zu lesen, bedeutet zeitgleich auch immer, ein anderes Buch nicht oder eben erst später lesen zu können. Mit dem Schreiben eines Buches verhält es sich ebenso. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, ein praxisorientiertes Buch zu schreiben, das unsere gewonnenen Erfahrungen als Hochschullehrer und als Projektleiter einer Vielzahl von *User-Experience*-(UX-)Projekten aufgreift und zusammenführt. Akademische Lehre und Forschung haben uns hierbei genauso inspiriert wie die Herausforderungen, die uns in Industrieprojekten für klein- und mittelständische Unternehmen und internationale Konzerne begegnen.

UX Design ist keine einsame Aktivität – die menschenzentrierte Gestaltung interaktiver Produkte erfolgt heute typischerweise in interdisziplinären Teams, in denen die kollaborativen Aktivitäten der einzelnen Teammitglieder zielgerichtet orchestriert werden. Den Titel des vorliegenden Buches, *Collaborative UX Design*, haben wir hiermit bereits erklärt. In der Praxis kommt der Durchführung von *Workshops* für die erfolgreiche Zusammenarbeit innerhalb eines UX-Teams eine entscheidende Rolle zu: In Workshops klären und stecken wir den aktuellen Projektstand ab, identifizieren Fortschritte, Barrieren und Risiken der Projektphasen, erarbeiten (Zwischen-)Ergebnisse und planen die nächsten Projektschritte.

Im vorliegenden Buch stellen wir ein Vorgehensmodell auf der Basis von sieben inhaltlich aufeinander bezogenen UX-Workshops vor: Wir erläutern die Ziele und Ergebnisse dieser Workshops, diskutieren die Auswahl und den Einsatz von UX-Methoden und beschreiben die Verzahnung ihrer mitunter iterativen Abfolge. Den Einsatz *aller* vorgestellten Methoden in realen Projektzusammenhängen sehen wir dabei selbstverständlich nicht als notwendig oder wünschenswert an, vielmehr geben wir unterstützende Hinweise für eine fundierte, ziel- und situationssensitive Bestimmung geeigneter Methoden.

Das resultierende Vorgehensmodell zum *Collaborative UX Design* bietet einen anleitenden, strukturierten Rahmen zur Planung und Durchführung von UX-Projekten. Zu dessen anschaulicher Darstellung greifen wir auf ein praxisnahes Fallbeispiel zurück – unsere Leser werden Tim, den Leiter eines fiktiven UX-Projektes, sein Team und die Herausforderungen, vor denen sie stehen, auf den nächsten Seiten kennenlernen.

Das beschriebene Vorgehensmodell greift methodisch auf Ansätze zum *menschzentrierten Design*, der *agilen Softwareentwicklung*, auf Annahmen zu *Lean UX* und Arbeiten zum *Design Thinking* zurück. Wir haben *Collaborative UX Design* auf diesem Fundament als fortgeschrittenes Lehrbuch für die Praxis geschrieben. Bei der Vorstellung möglicher Leser-Personas aus unterschiedlichen Beitragsdisziplinen zum UX Design gingen wir davon aus, dass grundlegende Konzepte und UX-Methoden jeweils bekannt sind. Im Verlauf des Buches haben wir zur begrifflichen Schärfung relevante Konzepte und Methoden an Stellen, an denen uns dies für eine leichtere Nachvollziehbarkeit hilfreich erschien, kurz definiert.

Das Buch *Collaborative UX Design* wird durch eine Website (collaborative-uxdesign.com) begleitet: Interessierte Leserinnen und Leser finden dort weiter gehende Informationen, ein Glossar, Fallbeispiele, Vorlagen zur Anwendung von Methoden – und ein Interview mit Tim, dem Projektleiter unseres Fallbeispiels: In diesem fortlaufend ergänzten Interview möchten wir jeweils auf aktuelle Entwicklungen im UX-Umfeld eingehen. Für Lehrende haben wir ein Slide-Set zu den Workshops dieses Buches für den Einsatz in Lehrveranstaltungen vorbereitet.

Wenn wir in den Formulierungen der folgenden Kapitel nicht durchgängig die weibliche *und* männliche Form in der Darstellung verwenden oder auf geschlechtsneutrale Formulierungen ausweichen, so ist dies alleinig durch das Ziel einer vereinfachten Lesbarkeit begründet: Selbstverständlich wollen wir alle an dem Thema UX interessierten Personen ansprechen.

Wir möchten uns bei den Studierenden unserer Lehrveranstaltungen, den Teilnehmern unserer UX-Workshops für Unternehmen und ganz besonders bei den Kolleginnen und Kollegen von Ergosign bedanken – viele der in *Collaborative UX Design* zusammengefassten Gedanken haben hier ihren Ursprung. Ganz bestimmt können wir auch von den Leserinnen und Lesern von *Collaborative UX Design* vieles lernen und freuen uns daher sehr über Rückmeldungen.

Zürich und Saarbrücken, im Dezember 2017

Toni Steimle und Dieter Wallach