

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	13
	Einleitung	19
Teil I	Einführung und Grundlagen	29
I	Warum Lean UX?	31
2	Prinzipien	35
2.1	Die drei Grundpfeiler von Lean UX	35
2.2	Prinzipien	39
2.2.1	Prinzip: Interdisziplinäre Teams	39
2.2.2	Prinzip: Kompakt, zweckbestimmt, standortgebunden	40
2.2.3	Prinzip: Fortschritt = Ergebnisse statt Durchsatz	40
2.2.4	Prinzip: Problemfokussierte Teams	41
2.2.5	Prinzip: Verschwendung minimieren	41
2.2.6	Prinzip: Kleine Batchgrößen	42
2.2.7	Prinzip: Continuous Discovery – Kontinuierliches Lernen	42
2.2.8	Prinzip: GOOB: Die neue User- Zentriertheit	43
2.2.9	Prinzip: Gemeinsames Verständnis	44

2.2.10	Prinzip: Anti-Muster: Rockstars, Gurus und Ninjas	44
2.2.11	Prinzip: Arbeit externalisieren	44
2.2.12	Prinzip: Machen statt Analysieren	45
2.2.13	Prinzip: Lernen vor Wachstum	45
2.2.14	Prinzip: Misserfolge erlaubt	46
2.2.15	Prinzip: Weg von den Deliverables	48
2.3	Zusammenfassung: Prinzipien	48
Teil II Prozess		49
3	Vision, Framing und Ergebnisse	53
3.1	Annahmen (Assumptions)	54
3.1.1	Methode: Annahmen deklarieren	55
3.1.2	Methode: Formulierung der Problemstellung	56
3.1.3	Annahmen priorisieren	59
3.2	Hypothesen	60
3.2.1	Subhypothesen: Gliederung der über- geordneten Hypothese in kleinere Teile	61
3.2.2	Fertigstellung Ihrer Hypothesenformulierung	63
3.3	Ergebnisse (Outcomes)	64
3.4	Personas	65
3.4.1	Proto-Personas	65
3.4.2	Persona-Format	68
3.4.3	Persona-Erstellungsprozess	69
3.5	Features	70
3.5.1	Feature-Brainstorming	70
3.6	Zusammensetzung Ihrer Subhypothesen	71
3.7	Zusammenfassung	72

4	Collaborative Design	73
4.1	Collaborative Design in der Praxis	77
4.2	Das Charrette-Verfahren	78
	4.2.1 Eine Charrette-Session durchführen	79
4.3	Styleguides	84
	4.3.1 Erstellen eines Styleguides	85
	4.3.2 Styleguide pflegen	86
4.4	Fallstudie	86
	4.4.1 Was gehört in einen Styleguide?	90
	4.4.2 Charakteristiken eines erfolgreichen Styleguides	93
	4.4.3 Wie wird ein Styleguide angelegt?	95
	4.4.4 Aktualisierung eines Styleguides	96
	4.4.5 Nicht nur für Designer	96
	4.4.6 Ein Wort zu Live-Styleguides	96
4.5	Zusammenarbeit mit verteilten Teams	97
	4.5.1 Weltweite Collaborative-Design-Session	97
	4.5.2 Charrette-Verfahren mit Remote-Teams	100
4.6	Zusammenfassung: Collaborative Design	101
5	MVPs und Experimente	103
5.1	Über MVPs und Experimente	103
	5.1.1 Der Zweck eines MVPs	104
	5.1.2 Ein MVP erzeugen	106
5.2	Prototyping	108
	5.2.1 Low-Fidelity-Prototypen: Papier	109
	5.2.2 Low-Fidelity-Prototypen: Klickbare Wireframes	111
	5.2.3 Mid- und High-Fidelity-Prototypen	114
	5.2.4 Kodierte Prototypen	116
5.3	Was sollte mein Prototyp enthalten?	118
	5.3.1 Demos und Previews	118

5.4	Alles fügt sich zusammen: Einsatz eines Prototyp-MVPs	119
5.4.1	Nicht-prototypische MVPs	121
5.4.2	Nicht-prototypische MVP-Typen	122
5.5	Hybriden und Kreativität	123
5.6	Zusammenfassung.	125
6	Feedback und Recherche	127
6.1	Recherchetechniken: Kontinuierlich und kollaborativ	128
6.2	Collaborative Discovery	129
6.2.1	Collaborative Discovery in der Feldstudie	130
6.2.2	Collaborative Discovery: Ein Beispiel.	131
6.3	Continuous Discovery	132
6.3.1	Nutzen Sie eine simple Testumgebung.	134
6.3.2	Wer sollte zusehen?	134
6.3.3	Ein Wort zum Anwerben von Testteilnehmern	135
6.4	Fallstudie: Drei User jeden Donnerstag bei Meetup.	135
6.5	Auswertung der Recherche – Eine Teamaktivität	138
6.5.1	Verwirrung, Widersprüchlichkeit und (mangelnde) Klarheit	138
6.5.2	Langfristige Mustererkennung.	139
6.5.3	Testen Sie alles	141
6.5.4	Skizzen.	141
6.5.5	Statische Wireframes	142
6.5.6	Visuelle High-Fidelity-Mockups (nicht klickbar).	143
6.5.7	Mockups (klickbar)	143
6.5.8	Kodierte Prototypen.	145
6.6	Überwachungstechniken für kontinuierliche Collaborate Discovery.	145

6.6.1	Customer Service	146
6.6.2	Onsite-Feedbackbefragungen.....	147
6.7	Zusammenfassung.....	149

Teil III Lean UX zum Laufen bringen 151

7	Lean UX und agile Softwareentwicklung	155
7.1	Ein paar Begriffsdefinitionen	156
7.2	Jenseits der Staggered Sprints	157
7.3	Lean UX in den Scrum-Rhythmus integrieren	160
7.3.1	Themes.....	160
7.3.2	Kickoff-Meetings für Skizzierung und Ideenbildung	161
7.3.3	Meeting zur Iterationsplanung	161
7.3.4	User-Validierungsplan	162
7.4	Teilnahme an Meetings	163
7.5	Design ist ein Team sport: Knowsy-Fallstudie	165
7.5.1	The Innovation Games Company	166
7.5.2	Eine gemeinsame Vision begünstigt das unabhängige Arbeiten	166
7.5.3	Kappen des Design-Flaschenhalses	168
7.5.4	Das Ergebnis	169
7.6	Jenseits des Scrum-Teams.....	170
7.7	Zusammenfassung.....	171
8	Organisatorische Umstellungen	173
8.1	Umstellung: Ergebnisse.....	174
8.2	Umstellung: Abschaffung des Rollenverständnisses	175
8.3	Umstellung: Neue Fertigkeiten für UX-Designer	176
8.4	Umstellung: Interdisziplinäre Teams.....	177
8.5	Umstellung: Kleine Teams	179

8.6	Umstellung: Arbeitsbereich.	179
8.7	Umstellung: Keine »Helden« mehr	180
8.8	Umstellung: Kein BDUF mehr, Baby!	182
8.9	Umstellung: Schnelligkeit vor Ästhetik	183
8.10	Umstellung: Wertigkeit des Designs	184
8.11	Umstellung: UX-Schulden.	185
8.12	Umstellung: Agenturen wollen Deliverables	186
8.13	Umstellung: Arbeiten mit Drittanbietern.	188
8.14	Umstellung: Dokumentationsstandards.	189
8.15	Umstellung: Schätzen Sie Ihr Umfeld realistisch ein	190
8.16	Umstellung: Up-and-Out-Management	190
8.17	Schlusswort.	191
8.18	Zusammenfassung.	195
	Stichwortverzeichnis	197