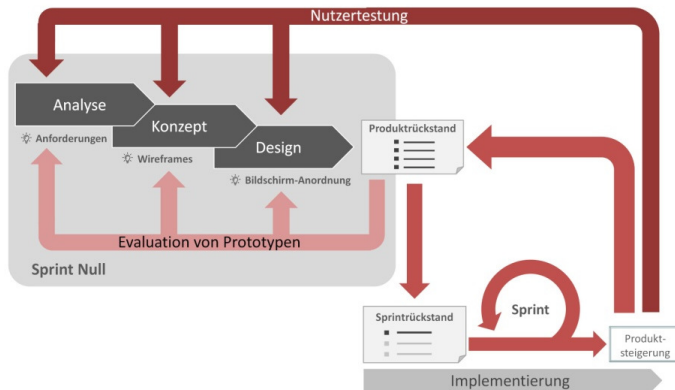




Sprint Zero



Software-Entwicklung findet heutzutage meist agil, d.h. iterativ und in festgelegten Implementierungszyklen statt. Damit Anwendungen langfristig erfolgreich sind, müssen sie nicht nur funktionieren, sondern durch Endnutzerinnen und Endnutzer einfach bedient und positiv erlebt werden. Die damit verbundene menschenzentrierte Gestaltung (user-centered design = UCD) lässt sich mit einem agilen Entwicklungsansatz in der Praxis oft nicht ganz ohne Reibungsverluste zusammenbringen. Sprint Zero beschreibt einen Ansatz, wie Agilität und UCD doch miteinander kombiniert werden können.

AGILITÄT VS. MENSCHENZENTRIERTE GESTALTUNG

Agile Softwareentwicklung und menschenzentrierte Gestaltung haben eine Gemeinsamkeit: Sie stellen Menschen in den Mittelpunkt. Während Agilität vor allem auf Wünsche des Kunden bzw. Auftraggeber eingeht, sind es in der menschenzentrierten Gestaltung die Endanwendenden, die tatsächlich mit dem System zu tun haben bzw. haben werden. Das Wissen, das Kunden oder Auftraggeber zu den Erfordernissen von Endnutzenden haben, kann unvollständig sein oder den Aspekten Gebrauchstauglichkeit und User Experience können im Vergleich zu anderen Aspekten zu wenig Bedeutung beigemessen werden. Außerdem findet die Entwicklung einer Anwendung im interdisziplinären Team statt, sodass Missverständnisse in der Kommunikation, in der Art von Aufgabeteilungen und Verantwortlichkeiten auftreten können. Wenn sich im Laufe eines Projekts Optimierungspotenziale in Bezug auf UUX zeigen, werden diese oft nicht hinreichend aufgegriffen, schlicht weil sich deren Bearbeitung nicht komplikationslos mit Agilität vereinbaren lassen.

SPRINT ZERO BZW. ONE SPRINT AHEAD

Mittels eines Sprint Zero wird die menschenzentrierte Gestaltung einer neuen Funktionalität der Implementierung vorgelagert. Hier finden idealerweise die typischen Phasen Analyse des Nutzungskontexts, Definition von Anforderungen, Prototypen-Gestaltung und Evaluation statt. Erst nach erfolgreichem Durchlaufen meist mehrerer Schleifen gehen die Funktionalität in das Product Backlog ein und werden für die Implementierung freigegeben. Im Projektverlauf können auch weitere Funktionalitäten um jeweils einen Sprint vorauskonzipiert werden, sodass dann der Name „One Sprint Ahead“ passender ist.

WANN: Für jede neue Funktionalität wird dem Entwicklungssprint ein Gestaltungssprint vorgelagert

WER: Designer(-Team) und Entwickler(-Team)

DAUER: Idealerweise sind Gestaltungssprints und Entwicklungssprint gleich getaktet, so dass sie fortlaufend parallel stattfinden können (Design immer in Vorbereitung der nächsten Funktionalität)

VORTEILE

- Interaktionskonzepte werden aus Nutzersicht geplant/konzipiert/entworfen
- Nutzerzentriertes Design und agile Implementierung haben einen vergleichbaren Stellenwert
- Designer und Entwickler können nach Abschluss des *Sprint Zero* parallel arbeiten – die Designer entwickeln das Interaktionskonzept neuer Funktionalitäten immer *One Sprint Ahead* vor den Entwicklern. Im Idealfall führen sie außerdem auch nochmal User Tests zur tatsächlichen Bedienung mit bereits implementierten Funktionalitäten durch.

HERAUSFORDERUNGEN

- Es kann zu Verzögerungen und Wartezeiten für einzelne Teams kommen, da die unterschiedlichen Aktivitäten nicht zwangsläufig in gleich lange Sprint eingepasst werden können
- Vor dem neuen Sprint muss ggf. Ressourcen priorisiert werden: Wird die Benutzungsqualität der realisierten Funktionalitäten weiter optimiert oder sollen bereits nächste Funktionalitäten implementiert werden?

Gefördert durch:



Bei der Einführung des Sprint Zero Ansatzes sollten Sie systematisch sicherstellen, dass Sie die Vorteile des Ansatzes ausnutzen und dabei die Herausforderungen bestmöglich meistern. Dieser Actionplan kann Sie dabei unterstützen.

Ergänzen Sie den Actionplan!

MÖGLICHE VORTEILE UND HERAUSFORDERUNGEN	MAßNAHME BZW. AKTION	VERANTWORTLICHE/R WEITERE BETEILIGTE?	DEADLINE	REFLEKTION DES ERGEBNISSES BZW: DER GEMachten ERFAHRUNG: WAS HAT GUT FUNKTIONIERT? WAS NICHT? WORAN LAG ES UND WAS WURDE KONKRET GELERNT, UM ZUKÜNFTIG BESSER ZU PLANEN UND UMZUSETZEN?
Interaktionskonzept wird aus Nutzersicht geplant / entworfen	Vor Beginn der Implementierung einen Sprint Zero vorschalten, in dem das Interaktionskonzept (nutzerzentriert) geplant und getestet wird			
Designer und Entwickler können nach Sprint Zero parallel arbeiten	Entwickler implementieren Funktionalität mit vorgetestetem Bedienkonzept Designer entwickeln das Bedienkonzept für die nächste Funktionalität (One Sprint Ahead) oder testen den letzten Stand der Implementierung			
Ressourcen Priorisierung: Optimierung der Benutzungsqualität <i>versus</i> Implementierung neuer Funktionalität				
...				
...				

RÜCKBLICK AUFGABE

Bitte reflektieren Sie kurz folgende Fragen:

- Was ist schwer gefallen?
- Wo könnten Probleme liegen?
- Etc.

WEITERFÜHRENDE INFOS

Minge, M. & Günther, P. (2018). Agile Entwicklung mitgestalten - Chancen und Herausforderungen für Kunden und Endnutzer. *Mittelstand-Digital Magazin*, 11, 24-31

Minge, M., & Föhl, A. (2018). Bringing It Together: Three Approaches to Combine Agile Software Development and Human-Centered Design. In *International Conference on Human Systems Engineering and Design: Future Trends and Applications* (pp. 21-27). Springer, Cham.

Gefördert durch:

