



Bild: You X Venture auf unsplash.com

Die arxes tolina GmbH entwickelt für kommunale Träger den Kita-Planer 2, mit dem ein einfacher und effizienter Anmeldeprozess für einen Kitaplatz organisiert werden kann sowie Bedarfe besser geplant werden können. In einer Interviewstudie wurden Usability-Maßnahmen identifiziert, die sich zur Integration in den agilen Arbeitsprozess eignen.

## Zielstellung

- Stellenwert der Konzepte Usability und User Experience (UUX) und deren Methoden explorieren
- Ableitung von Empfehlungen, wie die Berücksichtigung von UUX in agile Prozesse, die schrittweise und kurzzyklische Entwicklung von Produkten oder Dienstleistungen, implementiert werden kann.

## Vorgehen und Methode

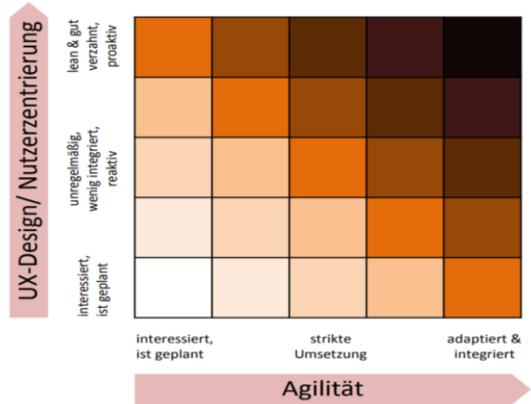
Um den aktuellen Stand der Integration von Usability und User Experience in den agilen Arbeitsprozessen zu evaluieren, wurde ein Interviewleitfaden erstellt. Dieser bestand aus drei Blöcken. Um ein aussagekräftiges Ergebnis zu erhalten, war es wichtig, dass verschiedene Rollen aus dem Team interviewt werden. Insgesamt wurden daher sechs Interviews mit Mitarbeitenden des Kita-Planer-Teams durchgeführt, wie dem Softwareentwickler, dem Product Owner (zuständig für das Produktmanagement), dem Scrum Master (zuständig für die Regeln vom SCRUM), einem Support-Mitarbeiter und dem für das Team zuständigen Bereichsleiter. Anschließend wurden die Interviews transkribiert und qualitativ ausgewertet.

**In der Theorie:** Schnelligkeit, Anpassung, Flexibilität, Dynamik, Vernetzung, Vertrauen, Selbstorganisation (nach Lindner et al., 2017)

**aus Mitarbeitersicht**

- „spontan, Aufgaben flexibel reinschieben, die man zuvor nicht eingeplant hat“...
- „technisch gesehen: Passung in kurzfristige Schritte, kein Wasserfall“...
- „dass man einen groben Fahrplan hat, aber nur kleinteilig“...
- „auf Änderungen / Ereignisse schnell reagieren zu können“...

Definition Agilität



Einordnung von UUX & Agilität

## Ergebnisse

Die Interviewstudie ergab, dass der agile Prozess nach Scrum bereits gut etabliert ist und einige UUX Methoden zur Erstellung von Prototypen, wie z.B. Wireframes und Mockups, in der Entwicklung eingesetzt werden. Weitere Ergebnisse waren, dass sowohl Qualifikationsprofile für Schlüsselpositionen (z. B. Product Owner) als auch eine Formalisierung des Onboardings neuer Mitarbeitenden stärker ausgearbeitet werden sollten. Dies gilt es ebenso bei der Förderung eines UX-Mindsets und dabei insbesondere für die Wissensvermittlung zu UX-Methoden umzusetzen.

„Die Zusammenarbeit hat uns die Möglichkeit gegeben die existierenden UX Methoden, die wir in unserem Scrum Prozess anwenden, zu analysieren. Wir sind auch schon dabei einige der Vorschläge umzusetzen.“

*Christoph Salomon,  
Product Owner,  
arxes-tolina GmbH*



Die arxes-tolina GmbH ist ein international tätiges Systemhaus und bietet modernste Technologie-Lösungen in den Geschäftsfeldern Engineering, IT, Software und Consulting. Unter anderem entwickelt die arxes-tolina GmbH für kommunale Träger den Kita-Planer 2. Dies ist eine Software für Kommunen, um eine effiziente Verteilung von Kitaplätzen zu gewährleisten. Das Informations- und Anmeldeportal ermöglicht Kitas und Tagespflegeeinrichtungen die Verwaltung ihrer Belegung einfacher und effizienter zu organisieren.

**Ansprechpartner:** Katharina Jungnickel (k.jungnickel@kompetenzzentrum-usability.de)