



Zwischen Einhorn  
und Frankenstein

-  
Was Fabelwesen  
mit hybriden  
UX-Rollen  
zu tun haben

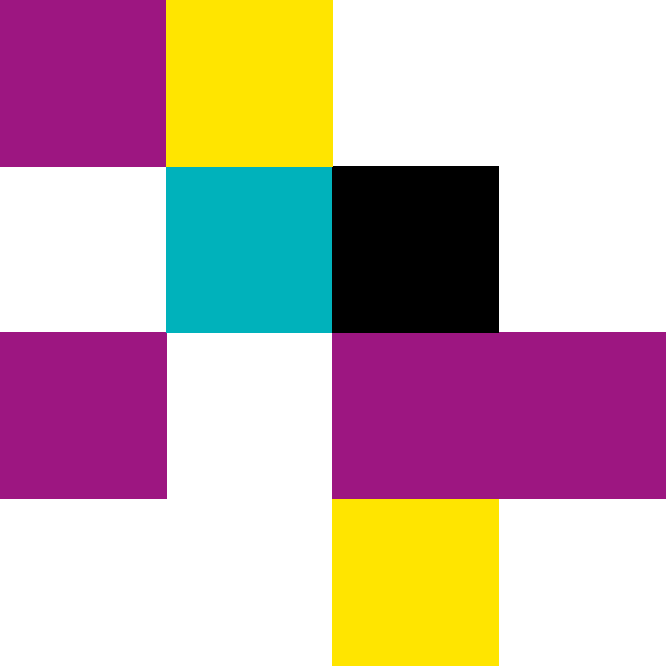


Karsten Lenz, iteratec

# Zwischen Einhorn und Frankenstein

Was Fabelwesen mit hybriden UX-Rollen zu tun haben





# AGENDA

- **Bis 19:00: ankommen, schnacken, Pinnwand ausfüllen**
- **19:00 Vortrag**
- **19:30 Workshop in kleinen Gruppen**
- **20:00 Präsentation der Ergebnisse und Abschlussdiskussion**
- **20:30 bis 21:00: schnacken, trinken, gute Laune**



- Moin, ich bin Karsten.
- Ich bin Frontend-Entwickler und UX-Designer bei iteratec.

# Das ist iteratec: Developing Digital Champions

iteratec

450

Kolleg\*Innen

1000

Studierende

26

Jahre Erfahrung

59

Mio. Euro Umsatz

7

Standorte



# Es war einmal ein Konzepter...

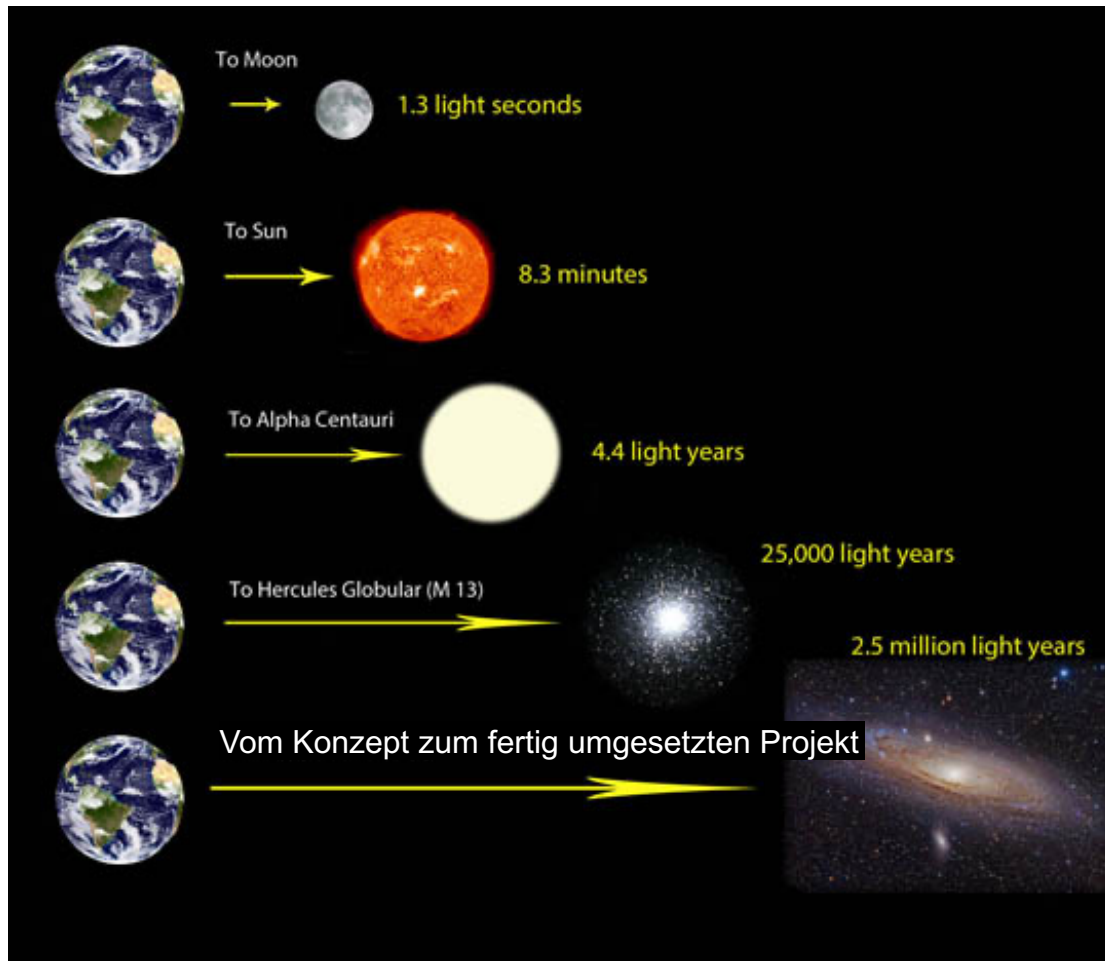
UX Designer with  
**1 year** of experience

UX Designer with  
**7 years** of experience



# Warum UX & Entwicklung?

Der Weg zu einer guten UX ist weit



Ich bin nicht allein.

## Herausforderungen und Probleme in UX Projekten → Notwendige gewünschte Änderungen

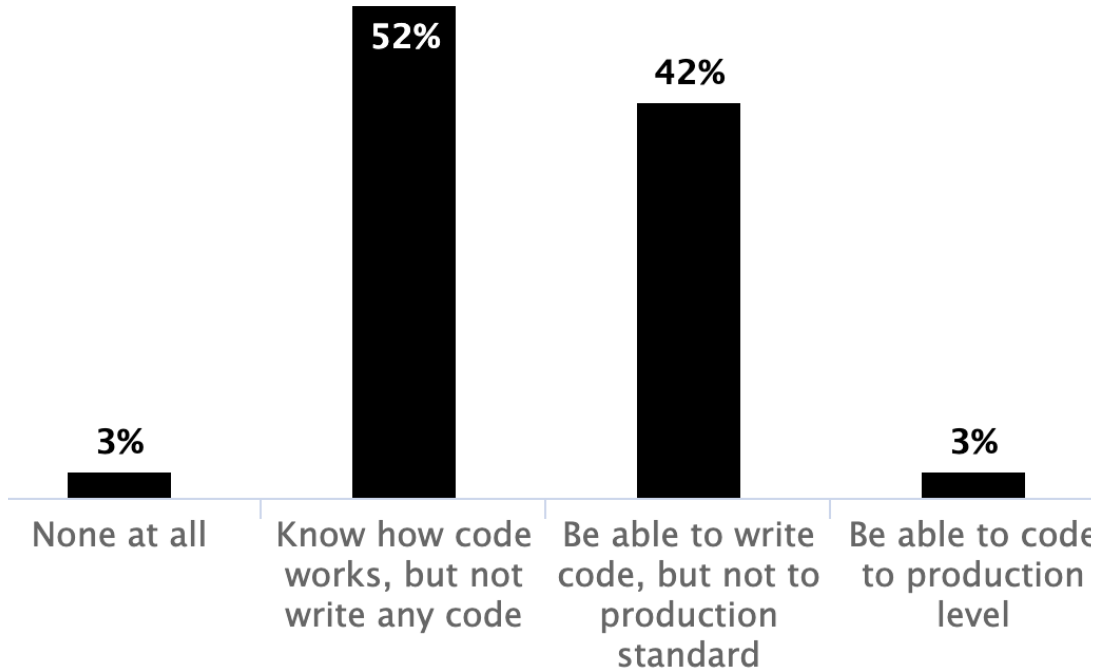
Mehrfachnennungen möglich



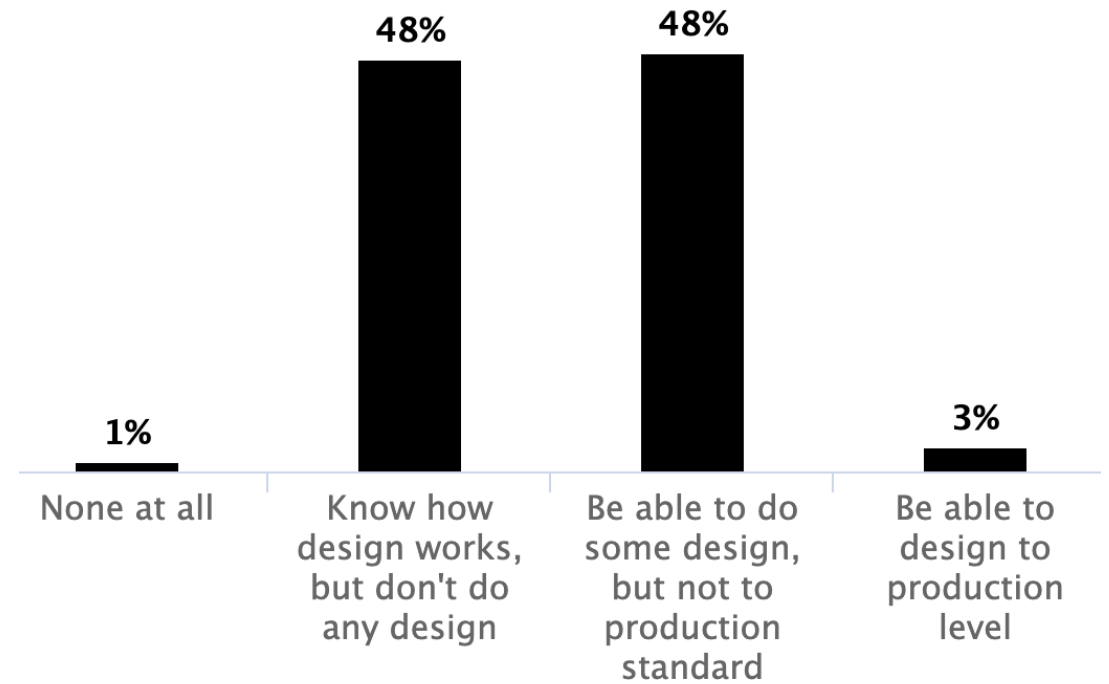




How much code should designers know or do?



How much design should developers know or do?

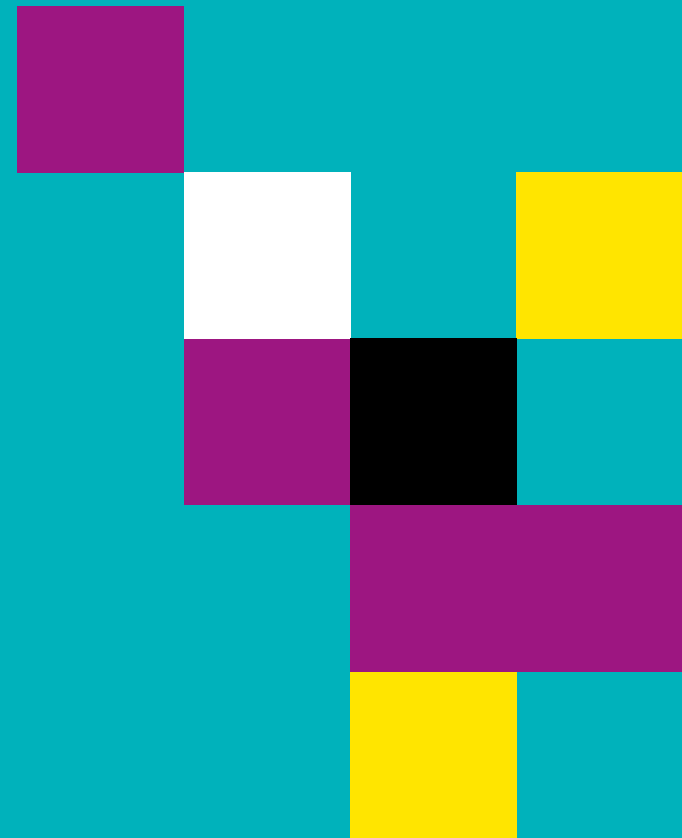


# Zwischen Einhorn und Frankenstein

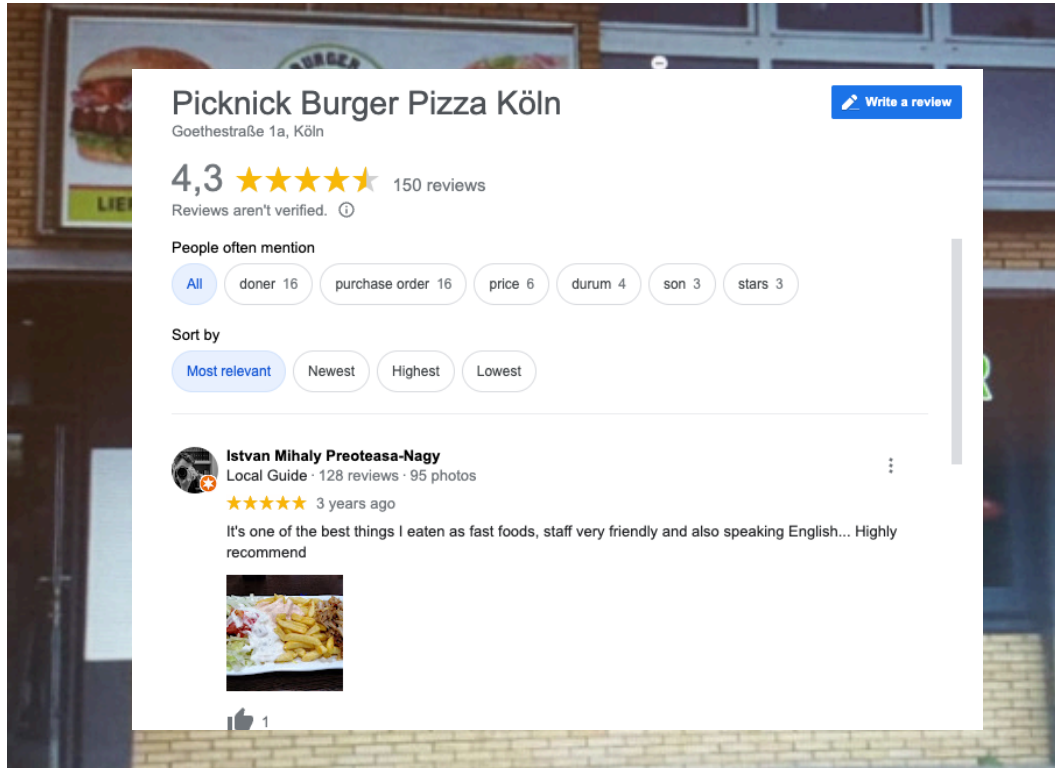


# The Good, the Bad and the Klicki-Bunti

Kombi Design & Entwicklung



# Wo würdest du essen gehen?



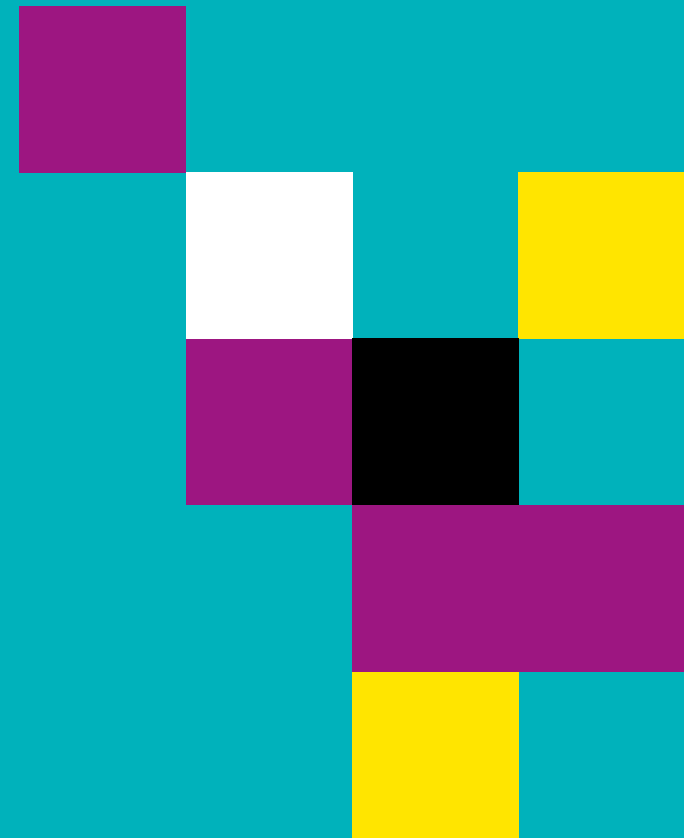
<https://www.picknick-weiden.de/ueber-uns.html>



<https://unsplash.com/photos/mYK3JCevRTk>

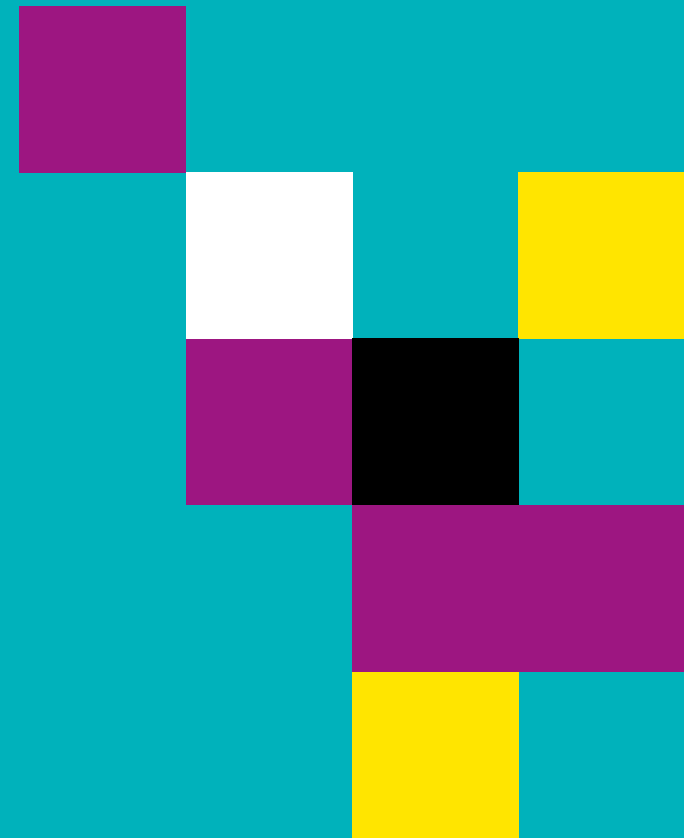
# Das klappt gut

- Technisches Verständnis führt zu Designs, die gut umsetzbar sind. => spart Zeit
- Technisches Verständnis führt zu mehr Akzeptanz durch Entwickler.
- Kombi ist flexibel einsetzbar => gut für kleine Teams, wo ein Designer evtl. nicht voll ausgelastet wäre
- Bringt Design-Expertise in Scrum-Teams => erhöht die Autonomie



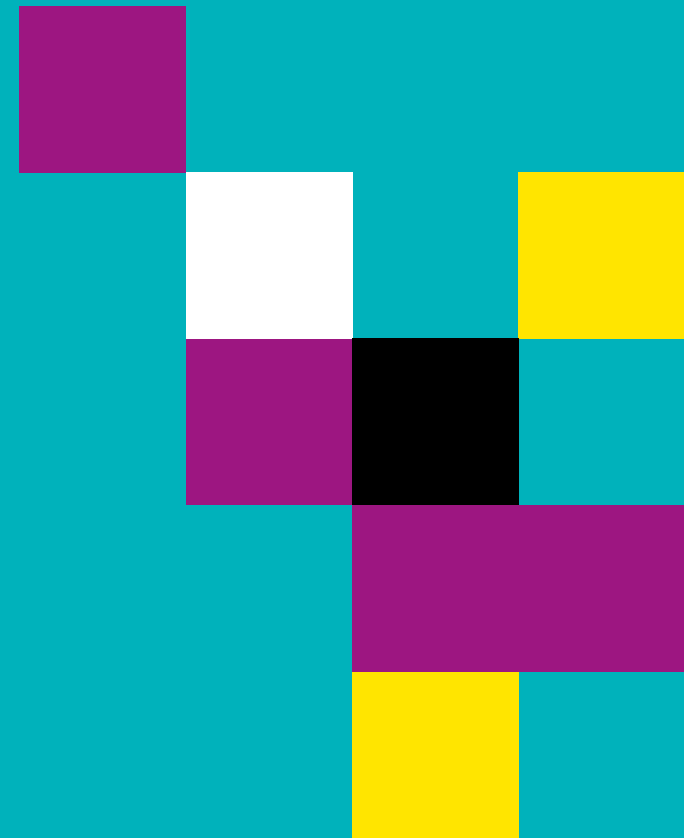
# Das nicht so

- Schwierig ,echter Experte in einem Bereich zu werden (aber nicht unmöglich)
- Misstrauen gegenüber Skills (naja, da brauchen wir jetzt aber schon einen „echten“ Designer für...)
- Es ist eine Herausforderung, alle Aufgaben gleichmäßig zu machen. Es kann leicht passieren, dass man in einer Rolle „gefangen“ ist.



# Fazit

- Besonders für Aufgaben geeignet, wo auch 95% Qualität reichen
- Bei uns ist es ein guter Weg gewesen, Design in entwicklerzentrierte Organisation zu bekommen





# Rollen sind fluide

Exkurs





[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Amputation\\_1540.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Amputation_1540.jpg)

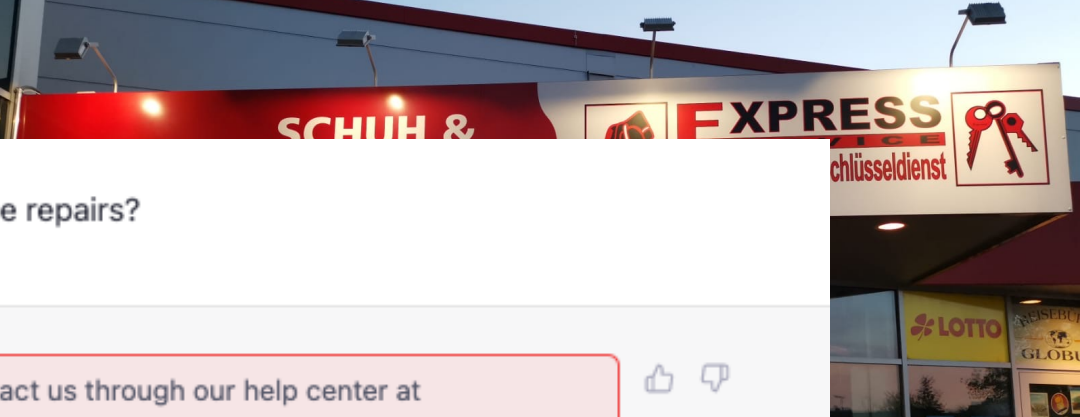
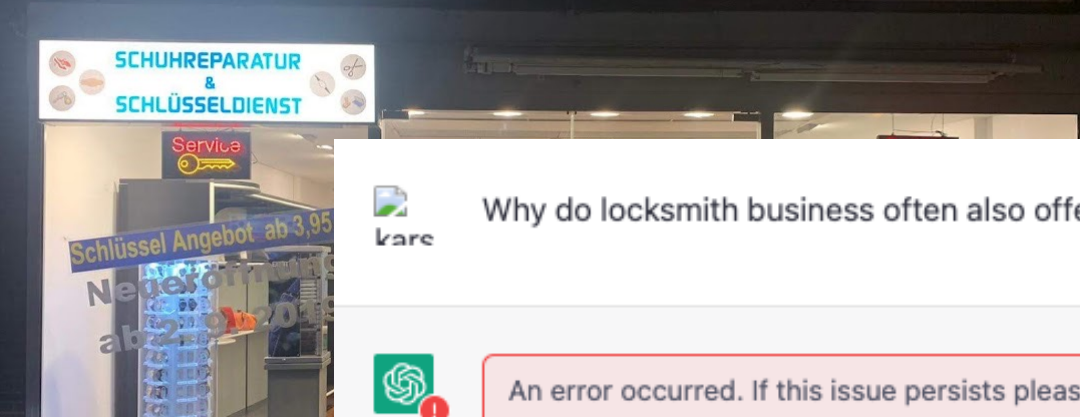


[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A\\_barber\\_cutting\\_a\\_man%27s\\_hair.\\_Woodcut.\\_Wellcome\\_V0019665ER.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_barber_cutting_a_man%27s_hair._Woodcut._Wellcome_V0019665ER.jpg)

iteratec

# Die Verschwörung

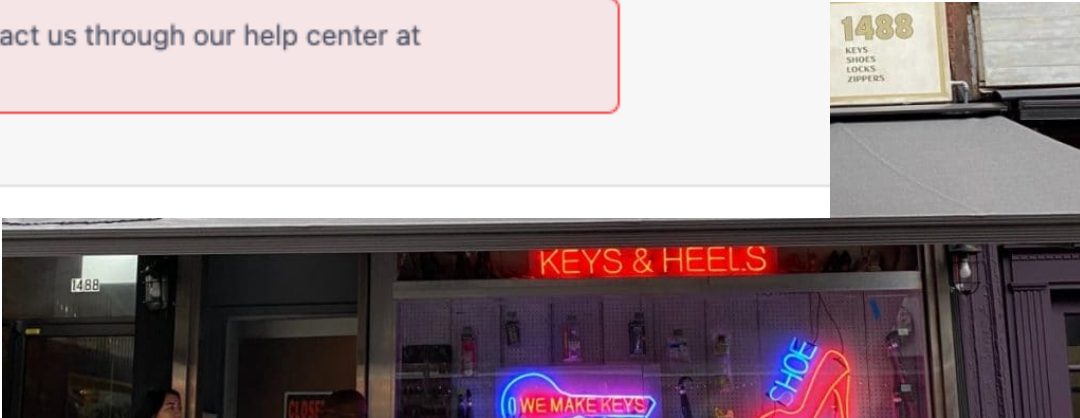
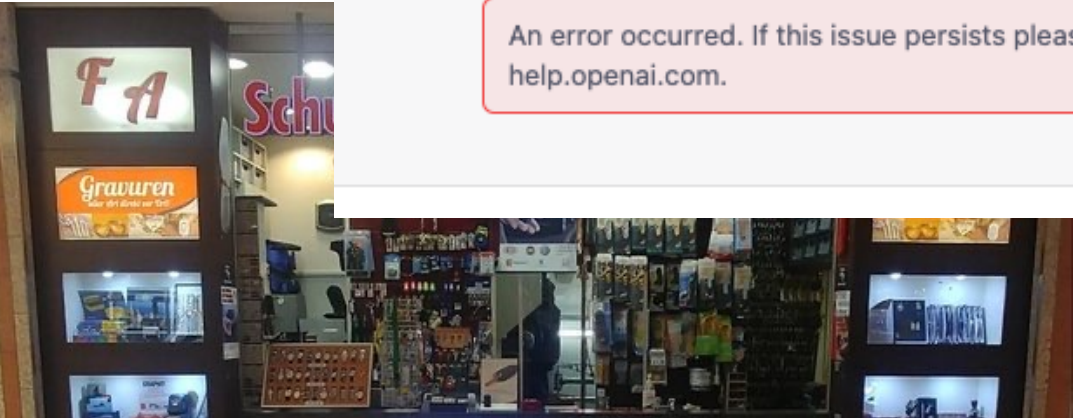
Schuster, bleib bei deinen Leisten!



Why do locksmith business often also offer shoe repairs?

An error occurred. If this issue persists please contact us through our help center at [help.openai.com](https://help.openai.com).

An error occurred. If this issue persists please contact us through our help center at [help.openai.com](https://help.openai.com).



# Eine Landkarte

iteratec

Web-  
DeveloperIn

UX/UI-  
DeveloperIn?!  
/ Unicorn

UX/UI-  
DesignerIn

Backend

Datenbanken

SQL

NoSQL

MongoDB

Jenkins

Docker

DevOps

Kotlin

Java

Spring

JSON

PHP

XML

JavaScript

React

Vue

Angular

HTML

CSS

Wireframing

Informations-  
architektur

Interaction Design

UX-Design

Service Design

Accessibility

Präsentationen

Design Thinking

UI-Design

Customer-  
Journey-Mapping

Quantitatives  
Research

Qualitatives  
Research

Workshop-Moderation

Branding

UX-Writing

UX-Management

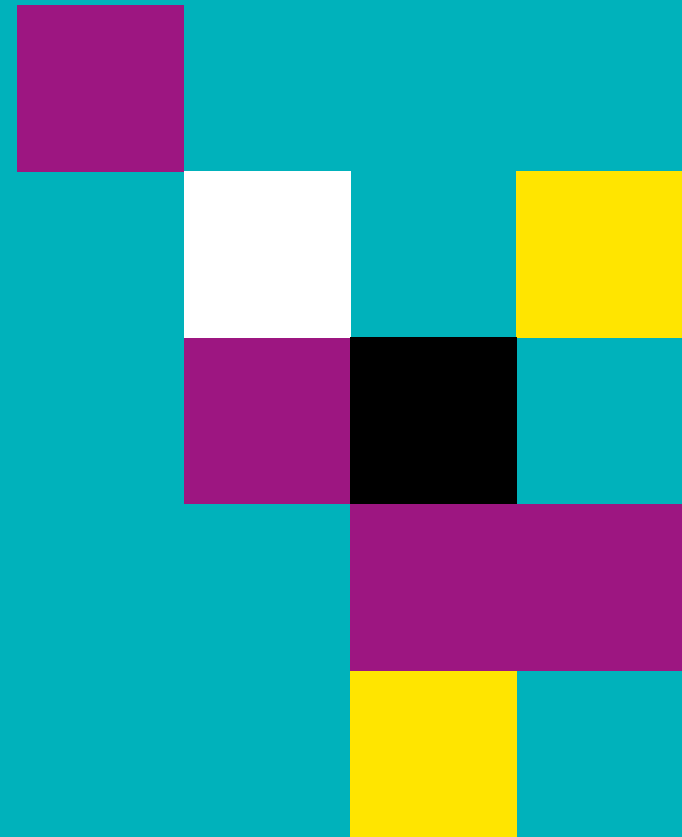
UX-Strategy

# 4 Thesen und ein paar Empfehlungen



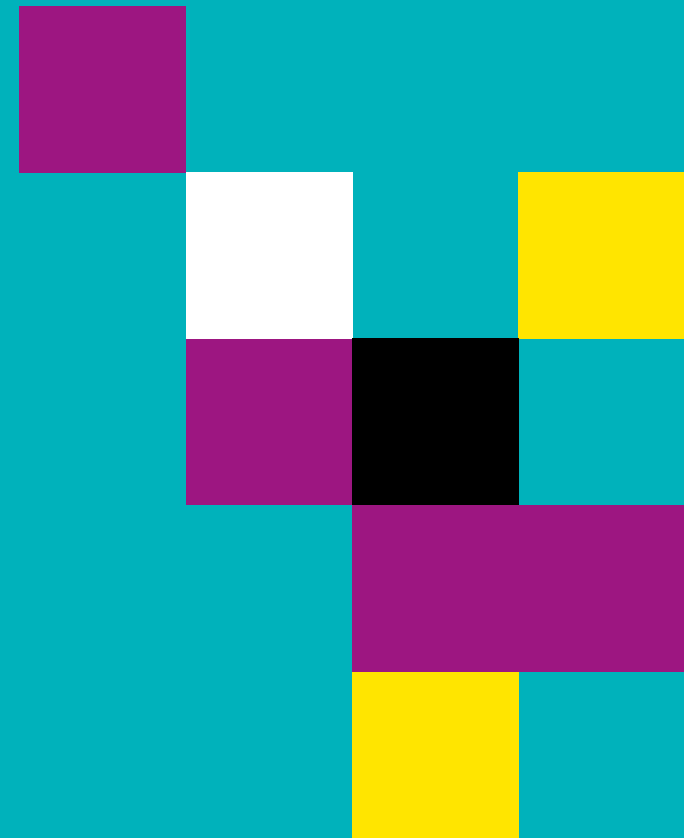
# These 1: Wir brauchen keine Übersetzer

... wenn wir die gleiche Sprache sprechen



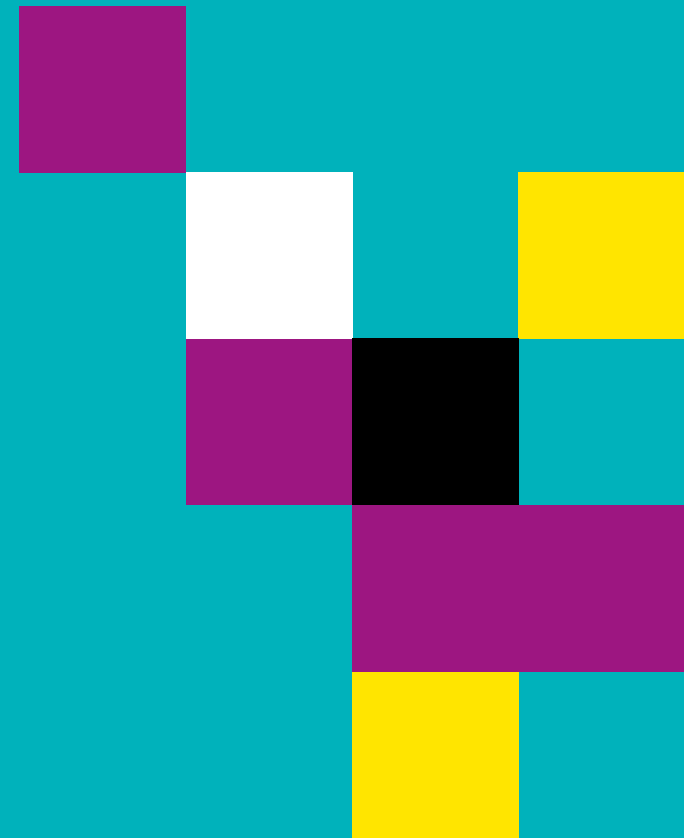
# These 2: Coden lernen macht dich zu einem besseren Designer

... selbst, wenn du kein guter Entwickler wirst.



**These 3:  
Die Welt entwickelt sich  
rasant weiter. Sehr  
spezielles Fachwissen kann  
morgen schon wertlos sein**

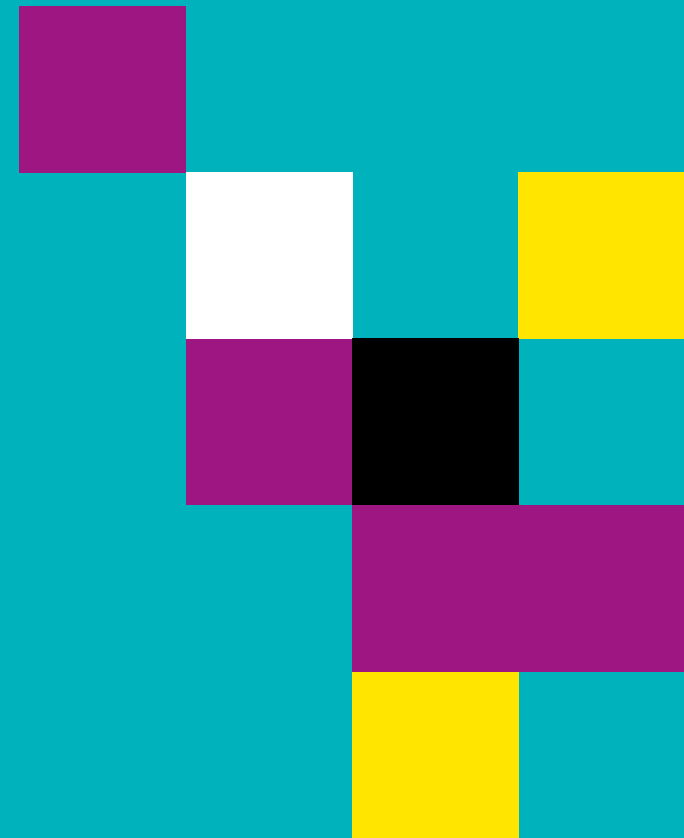
... aber der ganzheitliche Blick wird immer gebraucht.





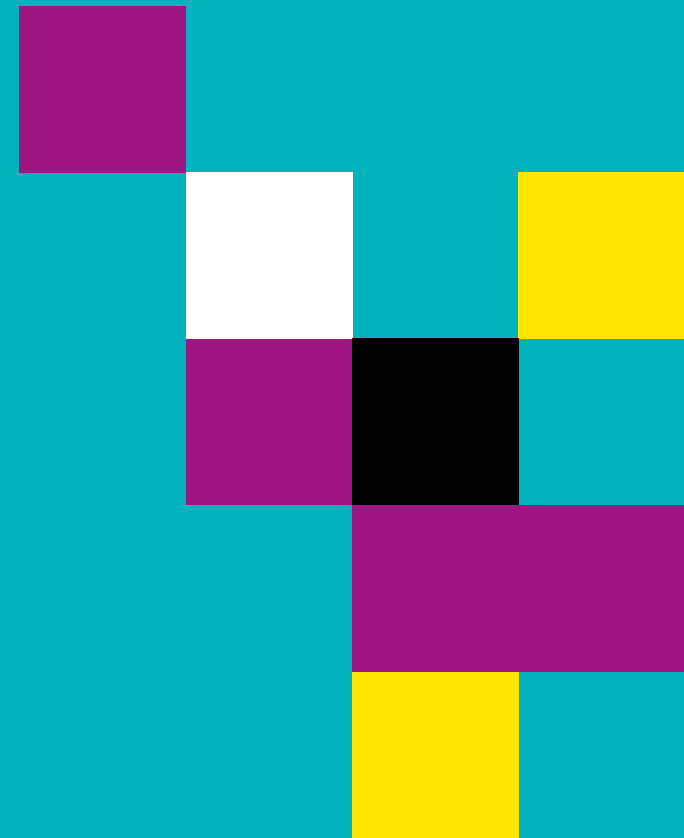
# These 4: Jedes Team sollte ein UX- Einhorn haben

... aber Spezialisten sind für große Unternehmen trotzdem wertvoll



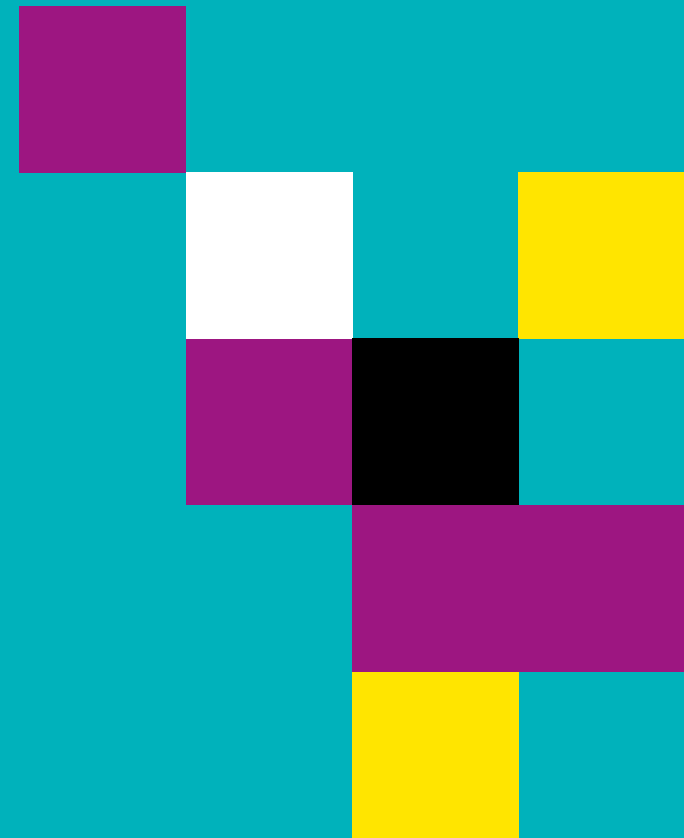
# Liebe Entwickler, Designer, POs, ...

- Traut euch, über den Tellerrand zu schauen
- Besucht Konferenzen, Schulungen usw. aus anderen Richtungen



# Liebe Führungskräfte, HRler, Entscheider...

- Verabschiedet euch von starrem Abteilungsdenken
- Öffnet eure Veranstaltungen / Schulungen für alle
- Es gibt wahnsinnig viel Interesse, wenn ihr auf Augenhöhe austauscht.



# Wir müssen nicht alle Einhörner sein

Aber ein paar mehr Fabeltiere wären trotzdem schön



Ein QA-Tester mit UX-Heuristiken im Gepäck



Ein PO, der auch Usertests durchführt

iteratec

Workshop

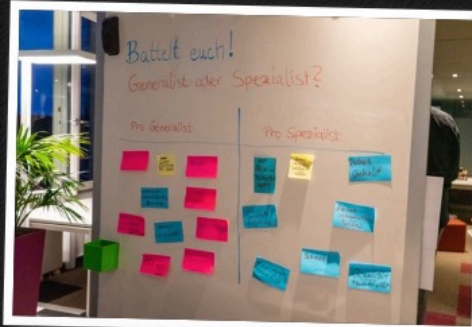
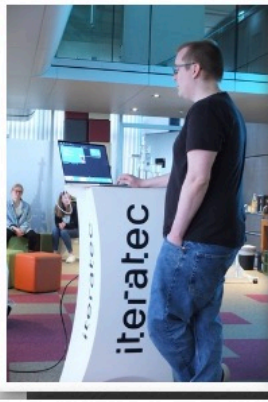




Skill / Rollen-  
Kombination:  
Product Owner  
+  
UX-Researcher

Vorteile:  
Schreibt echte „User“-  
Stories. Steuert eine  
nutzerzentrierte  
Produktentwicklung.

Jede Gruppe stellt ein Fabelwesen vor.





# UX Roundtable 5/2023



GERMAN UPA

