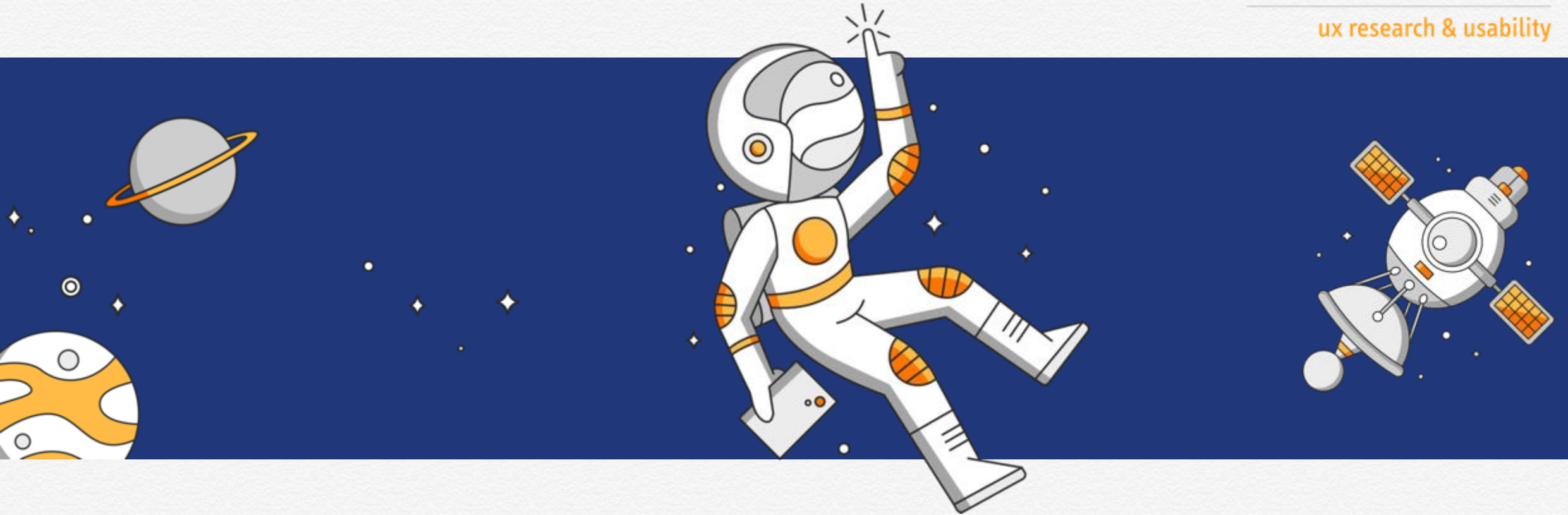




UX RESEARCH:

Kommunikation in Unternehmen $\frac{1}{3}$ Integration der Teams

THE BEST WAY TO
SOLVE PROBLEMS AND
TO FIGHT AGAINST WAR
is THROUGH
DIALOGUE.



Ausgangsbasis:

- x UX Researcher wird aus Projekten ausgeschlossen
- x kaum Budget / Zeit \$ / ⌚
- x zu spät involviert
- x Chef, Kollegen VERSTEHEN ES EINFACH NICHT





ES MERKT.

ERGO.

Wir müssen etwas daran ändern.

warum ich?

Und wie?



Martin
Luther
King

=
immer wieder reden,
überzeugen.



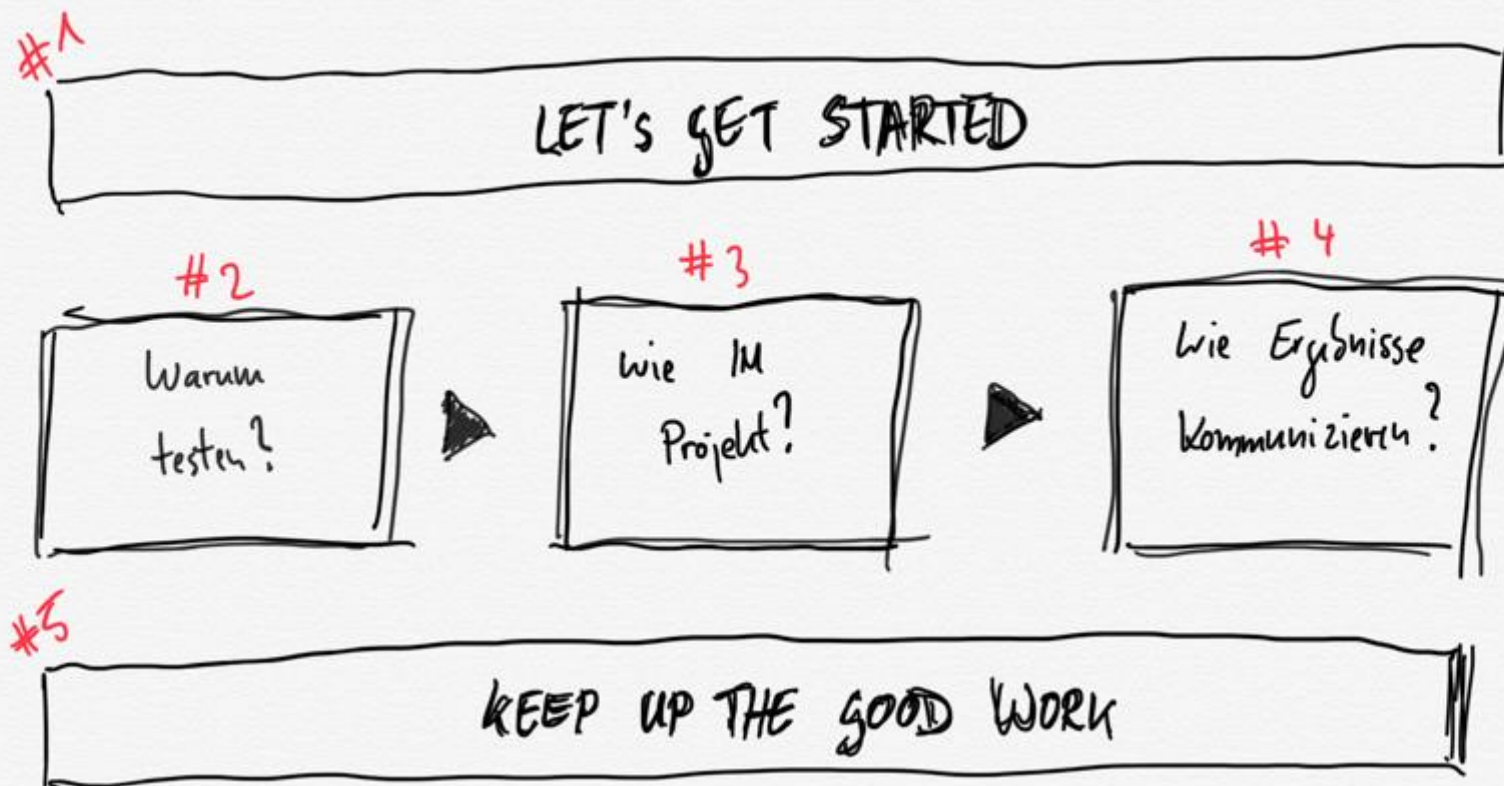
General
McArthur

=
Strukturen, Prozesse
durchdrücken, Angst
schüren



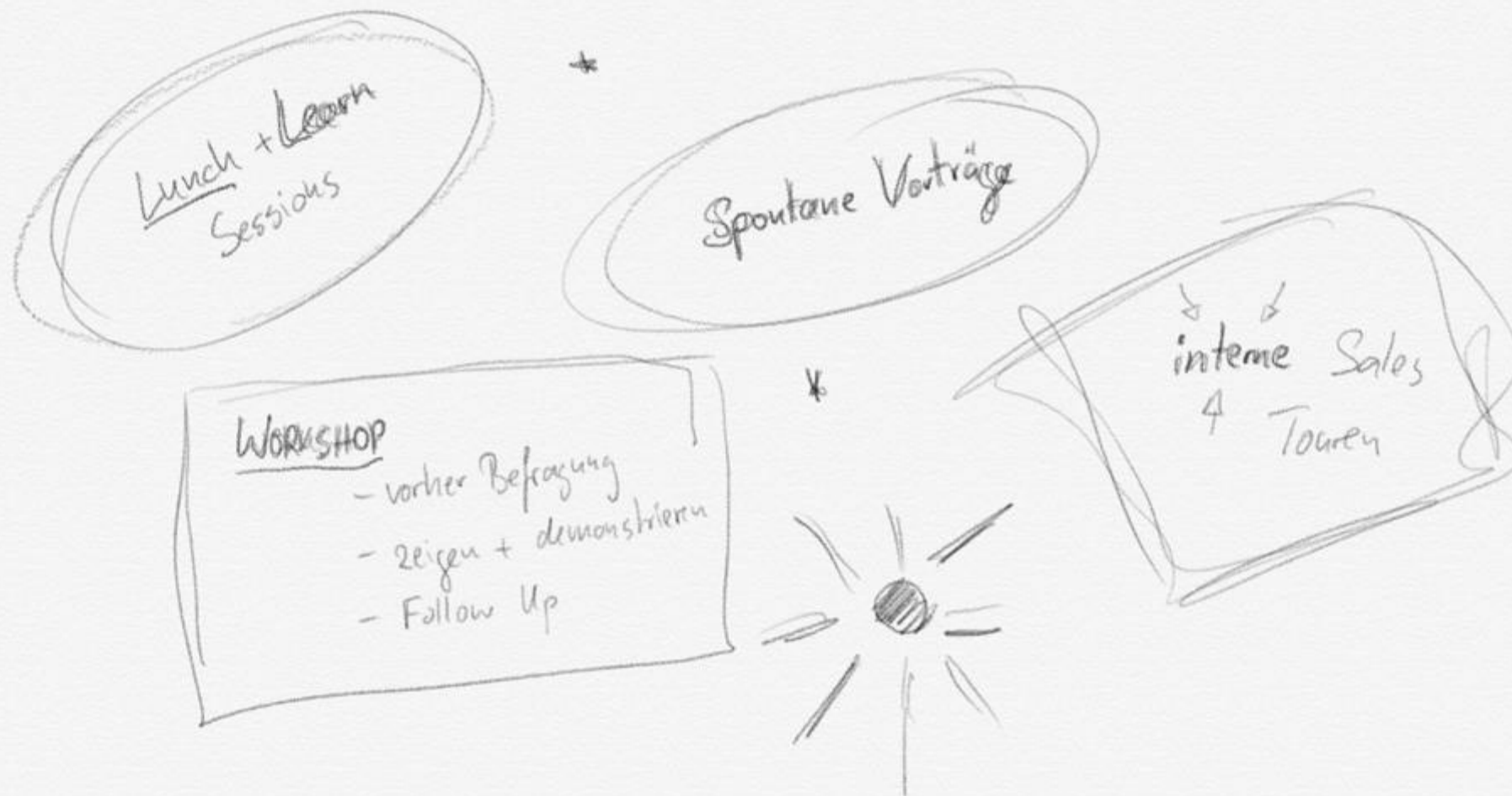
Kommunikation ist der richtige Weg, weil:

- emotionales Thema
- nicht jeder hat es verstanden
- UX = abstraktes Konzept



- Aufzeigen, was UX ist und was nicht! UX $\neq$ agil $\neq$ Scrum
- Einfache Sprache verwenden - es geht immerhin um etwas sehr einfaches! UX = LOVE
- Aufzeigen, wie einfach und schnell man an Feedback gelangen kann ($\rightarrow$ Methoden)
- Unterstützung anbieten Identifizierung, Interviews, Analyse
- Keine E-Mail Erläuterung! Am besten Workshop!
- Ängste nehmen!
- Verständnis + Empathie
- REPEAT !!!

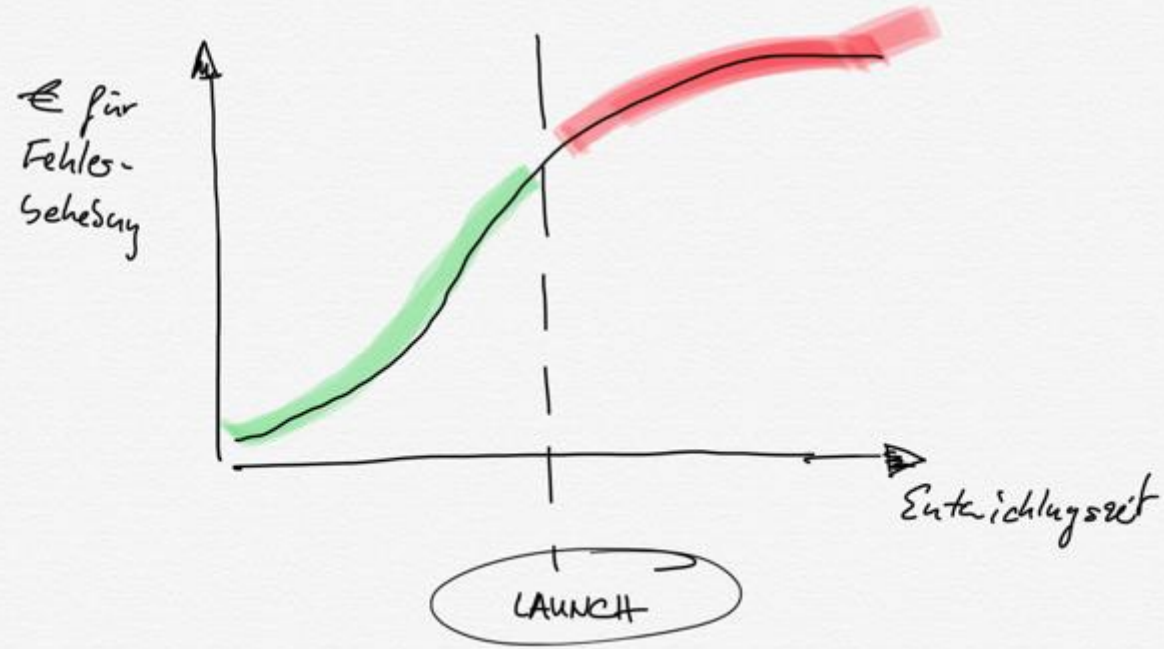
#1



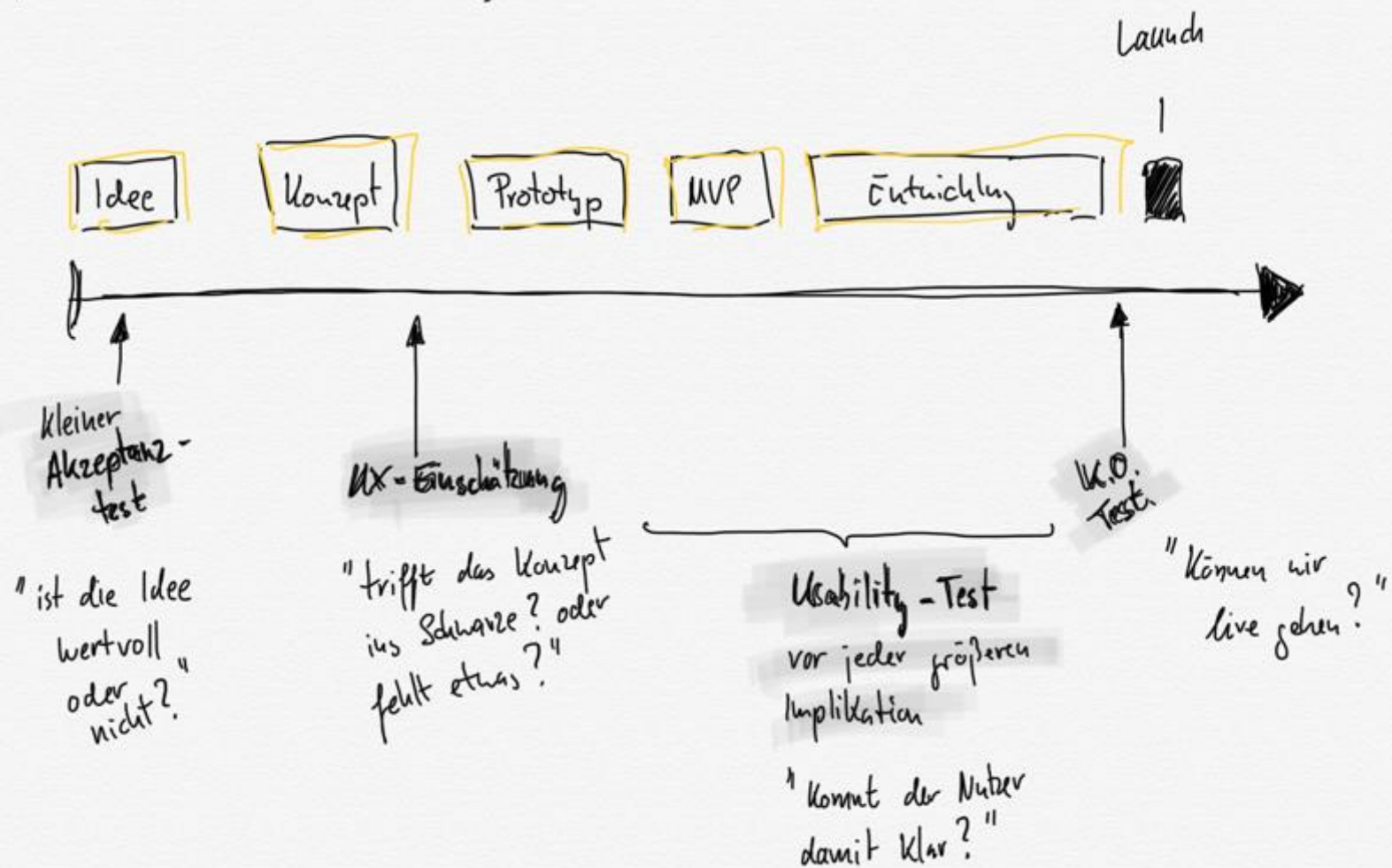
#1

① Nutzerzentriertes Entwickeln geht nur mit Nutzer!

② Häufiges Testen = zielführend + günstig(er)



#2



#2

- 
- 4 Test Setting **gemeinsam** aufsetzen
 - 2 **Erwartungen an Ergebnisse zu Beginn klären**
 - o **!! Interviews beobachtbar / erlebbar machen.**
 - o **Erkenntnisse von Stakeholdern sofort festhalten lassen**
 - o **Brüche zu UX Research schlagen**
(auch **2 Monate später nochmal**)
 - o **Σ** • Integration in jeden Teilschritt
 - Bedeutung von Feedback erkennen lassen

#3

- 
- 1 Ergebnisse erlebbar machen. 
 - 2 ~~PowerPoint~~ Power Point als erste Lösung.
 - 3 Stakeholder = User der Information $\Rightarrow$ Schaffung einer User Experience

4



#4



Am Ball bleiben — immer wieder erklären, überzeugen, ...

Follow Ups ^{How?} — "Und, hat's was gebracht?"

Erfolge teilen ^{*} — Newsletter, Video Summaries, Events

 Helden schaffen — Kollegen vom Erfolg berichten lassen

Krieg führen
(siehe #1) — Poster, Guest Speaker, Postkarten,
Überraschungs-Events

#5



DON'T FORGET

1/ Auch der Kollege ist ein User.
D.h. wir müssen seine ~~X~~ gestalten.

2/ Man bedenke stets das Kommunikationsmodell

Sender → Signal → Störquelle → Empfänger → Signal → Empfänger



CREATIVITY IS A
NATURAL EXTENSION
OF OUR ENTHUSIASM!