

Hintergrund: Gute Usability und positive User Experience sind heutzutage sowohl für Entwickler als auch für Anwender – gerade auch in und für mittelständische Unternehmen – entscheidende Qualitätsaspekte von Software. Ihre Sicherstellung erfordert auf Seiten der Hersteller die frühzeitige Integration entsprechender Maßnahmen in die Entwicklungsmethodologie, die dem jeweiligen Software Engineering zugrunde liegt.

In der Praxis ist jedoch der Trend zu beobachten, dass klassische, kaskadierende Methodologien zunehmend durch agile Ansätze abgelöst werden, wie z.B. Scrum oder Kanban. Hierbei fällt allerdings auf, dass bei den meisten Herstellern nur die Entwicklungsteams agil arbeiten, während andere Unternehmenseinheiten das Potenzial des agilen Arbeitens nicht nutzen, obwohl dies mit mehr Flexibilität und Transparenz verbunden wäre. Ähnliches gilt auch für die Zulieferer bzw. Dienstleister des Entwicklers sowie für seine Kunden. Insbesondere für die Letztgenannten wäre eine frühe und regelmäßige Einbindung in den Entwicklungsprozess aber ausgesprochen sinnvoll, da sie hierdurch an der Ideenfindung und Ausgestaltung von Produkten und Dienstleistungen partizipieren könnten und in der Lage wären, ihre Anforderungen nicht nur hinsichtlich der benötigten Funktionalität, sondern auch hinsichtlich Usability und User Experience (UUX) direkt an den Hersteller zu kommunizieren. Je nachdem, in welchem Maße Usability-Methoden und agile Arbeitsweisen bei Anbietern und Anwendern bereits in die entsprechenden Geschäftsprozesse integriert sind, sind hierfür Wissenstransfermaßnahmen zu entwickeln und durchzuführen.

In der Region Ost fungieren die Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW) und die Technische Universität Berlin (TUB) in diesem Projekt als Konsortialpartner. Sie werden durch die UseTree GmbH und durch Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH sowie durch die movingimage GmbH als Umsetzungspartner unterstützt.