

## SCRUM & UX

Dieser Spickzettel ist keine Universallösung und auch nicht der Weisheit letzter Schluss. Vielmehr soll er eine Diskussionsgrundlage sein, um mit dem gesamten Team zu einer individuellen Lösung zu kommen. Ein wichtiger Fokuspunkt für uns bildet Jira / Confluence, welche den technischen Rahmen für die tägliche Arbeit und die Akzeptanz im Team bilden. Die Idee: Der Designprozess in Softwareprojekten soll mit Hilfe von Backlog Items abgebildet und nachverfolgt werden können.

### Mögliche Vorteile:

- Arbeit am Design kann priorisiert und nachverfolgt werden
- Design und Entwicklung können koordiniert werden
- Parallele Arbeiten können identifiziert werden
- Design kann innerhalb von SCRUM Events diskutiert werden

# 1

Verfügbarkeit

### Verfügbarkeit Designer / UX team

- Vollzeit
- \_\_\_\_\_  
zB. 60% Mi - Do - Fr

### UX Design vorgesehen für

\_\_\_\_\_

zB. die ersten X Sprints, Juni - September...

### UX ist Teil folgender SCRUM Events

- Daily Standup
- Backlog Refinement
- Sprint Planning
- Sprint Demo
- Retrospektive
- Andere: \_\_\_\_\_  
zB. wöchentliche Absprache am Freitag

### Zusätzliche Meetings

- Präsentation des Designs für Entwickler
- Review des Entwicklungsstandes vom Design
- Andere: \_\_\_\_\_

Meetings Events

# 2

Werkzeuge Konfiguration

### Gemeinsames Verständnis zur Konfiguration des Backlog (zB. Jira)

- Dediziertes Epic: \_\_\_\_\_
- Ticket Präfix: \_\_\_\_\_
- Schlagwort: \_\_\_\_\_
- Link zum Entwicklungsticket verpflichtend?

### «Single Source of Truth» für das Finale Design

- UX Ticket Anhang oder Links
- Dokumentation: \_\_\_\_\_
- Andere: \_\_\_\_\_

### Nachverfolgung von UX Tickets

- Jira: Filter, Ansichten (View), Berichte für Epics und Schlagwörter oder Präfixe
- Confluence: wie Jira, zusätzlich noch manuelle Übersichten / Tabellen
- Andere: \_\_\_\_\_

# 3

Kommunikation

Prozessdefinition

### Review des UX Design mit dem Kunden

- Sprint Demo
- Individuelles Meeting: \_\_\_\_\_  
zB. bei Bedarf

### UX Design mit Entwicklung besprechen

- Backlog Refinement
- Sprint Demo
- Individuelles Meeting: \_\_\_\_\_  
zB. bei Bedarf

### Beispiel Design Ablauf

1. Design Ticket erstellen
2. Arbeit am Design
3. Review durch Kunde  
(auch parallel mit Schritt 2 möglich)
4. Prüfen ob Entwicklungsticket bereits existiert
  - JA: Tickets verlinken  
(zB. mit einer «blocked-by» Beziehung)
  - NEIN: Entwicklungsticket erstellen  
(zB. mit PO / Entwickler) & verlinken
5. Fertiges Design mit dem Team besprechen
6. Fertig implementiertes Design überprüfen



# SCRUM & UX

Dieser Spickzettel ist keine Universallösung und auch nicht der Weisheit letzter Schluss. Vielmehr soll er eine Diskussionsgrundlage sein, um mit dem gesamten Team zu einer individuellen Lösung zu kommen. Ein wichtiger Fokuspunkt für uns bildet Jira / Confluence, welche den technischen Rahmen für die tägliche Arbeit und die Akzeptanz im Team bilden. Die Idee: Der Designprozess in Softwareprojekten soll mit Hilfe von Backlog Items abgebildet und nachverfolgt werden können.

## Mögliche Vorteile:

- Arbeit am Design kann priorisiert und nachverfolgt werden
- Design und Entwicklung können koordiniert werden
- Parallele Arbeiten können identifiziert werden
- Design kann innerhalb von SCRUM Events diskutiert werden

# 1

## Verfügbarkeit

### Verfügbarkeit Designer / UX team

- Vollzeit
- \_\_\_\_\_  
zB. 60% Mi - Do - Fr

### UX Design vorgesehen für

zB. die ersten X Sprints, Juni - September...

### UX ist Teil folgender SCRUM Events

- Daily Standup
- Backlog Refinement
- Sprint Planning
- Sprint Demo
- Retrospektive
- Andere: \_\_\_\_\_  
zB. wöchentliche Absprache am Freitag

### Zusätzliche Meetings

- Präsentation des Designs für Entwickler
- Review des Entwicklungsstandes vom Design
- Andere: \_\_\_\_\_

## Events

## Meetings

# 2

## Werkzeuge Konfiguration

### Gemeinsames Verständnis zur Konfiguration des Backlog (zB. Jira)

- Dediziertes Epic: \_\_\_\_\_
- Ticket Präfix: \_\_\_\_\_
- Schlagwort: \_\_\_\_\_
- Link zum Entwicklungsticket verpflichtend?

### «Single Source of Truth» für das Finale Design

- UX Ticket Anhang oder Links
- Dokumentation: \_\_\_\_\_
- Andere: \_\_\_\_\_

### Nachverfolgung von UX Tickets

- Jira: Filter, Ansichten (View), Berichte für Epics und Schlagwörter oder Präfixe
- Confluence: wie Jira, zusätzlich noch manuelle Übersichten / Tabellen
- Andere: \_\_\_\_\_

# 3

## Kommunikation

### Review des UX Design mit dem Kunden

- Sprint Demo
- Individuelles Meeting: \_\_\_\_\_  
e.g. on demand

### UX Design mit Entwicklung besprechen

- Backlog Refinement
- Sprint Demo
- Individuelles Meeting: \_\_\_\_\_  
e.g. on demand

## Prozessdefinition

### Beispiel Design Ablauf

1. Design Ticket erstellen
2. Arbeit am Design
3. Review durch Kunde  
(auch parallel mit Schritt 2 möglich)
4. Prüfen ob Entwicklungsticket bereits existiert
  - JA: Tickets verlinken  
(zB. mit einer «blocked-by» Beziehung)
  - NEIN: Entwicklungsticket erstellen  
(zB. mit PO / Entwickler) & verlinken
5. Fertiges Design mit dem Team besprechen
6. Fertig implementiertes Design überprüfen

