

2. Die Problem Statement Map

Diese Methode ermöglicht es Entwicklern, ein Problem zu analysieren, indem sie die **relevanten Faktoren** identifizieren, die zu einer Lösung führen können. Durch die Verwendung dieser Methode können Entwickler ein Problem besser verstehen und eine effektive Lösung finden.

Das Ergebnis - die Map - wird in einem Teamprozess entworfen und über das Projekt hinweg gepflegt. In der Phase des Scoping sind es vor allem Annahmen, die getroffen werden, um die Stossrichtung festzulegen.

Beispiel 2: Problem Statement Map aus „Collaborativ UX Design“

Das Beispiel beschreibt den UX-Design Pfad für die fiktive Firma 4Service. Es geht dabei um die Überarbeitung einer bestehenden Software für die Kundenverwaltung. Konkret ist die Optimierung der Leistungserfassung angesagt. Als Teilergebnis des Scoping-Workshop resultiert die dargestellte Map.

Nutzende	Probleme	Lösungsansätze	Metriken	Stakeholder	Randbedingungen	Risiken
Mitarbeitende	Reklamationen zu Rechnungen	Einfachere Erfassungsmasken	Pro 20 Rechnungen maximal eine Reklamation	Produktmanagement	Keine Änderung in der Datenbank	Performance
Projektleitung	Zu wenig verrechenbare Stunden	App für Smartphones	5% mehr verrechenbare Stunden	Support und Schulung	Keine native Lösung für Smartphones	Zu unterschiedliche Kundenbedürfnisse
Teamleitung	Keine App für Smartphones		Weniger als 10 Minuten für Erfassung pro Tag	Verkauf und Marketing		
Personalleitung	Erfassung ist zeitaufwendig					

Abb. 2-2: Problem Statement Map

Die Themen in der Problem Statement Map richten sich nach dem konkreten Projekt. Wir verwenden für unser Umsetzungsbeispiel die gleichen Themen, so dass ein Vergleich zwischen Theorie und Praxis einfacher stattfinden kann.



© René Probst

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - BZZ - Modulwiki

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu02/theorie/lu2-kapitel_2

Last update: 2024/03/28 14:07



