

1 Interview mit (anonym), Mobility Research in der Automobilbranche

2 [00:01:38] **Leo** Danke, dass du dich bereiterklärst hast für das Interview, das freut
3 mich sehr. Wenn du Lust hast, könnaddnnn wir direkt einsteigen.

4 [00:01:49] **(anonym)** Gerne. Ich weiß aber nicht, ob ich dir so viele Fragen
5 beantworten kann.

6 [00:01:56] **Leo** Wir schauen mal. Wir machen das Interview semistrukturiert, das
7 heißt, ich stelle dir ein paar Fragen, aber ich möchte auch, dass das ein offenes
8 Gespräch wird, einfach um ein bisschen Input zu bekommen, um ein bisschen Ideen
9 auszutauschen und so. Als Disclaimer: Das Interview werde ich aufnehmen für
10 spätere Transkription, werde es aber nicht so 1:1 veröffentlichen, sondern es muss
11 einfach der Bachelorarbeit als Transkription beigelegt werden.

12 [00:02:32] **(anonym)** Und anonymisierst du dann die Referenten?

13 [00:02:37] **Leo** Also wenn dir das wichtig ist, kann ich das gerne machen.

14 [00:02:44] **(anonym)** Das wäre auf jeden Fall gut.

15 [00:02:45] **Leo** Soll ich den Namen und die Firma anonymisieren oder was ist dir da
16 am liebsten?

17 [00:02:51] **(anonym)** Das wäre mir auf jeden Fall am liebsten.

18 [00:02:57] **Leo** Ja, dann werde ich das machen. Perfekt.

19 [00:03:02] **(anonym)** Gut.

20 [00:03:05] **Leo** Die erste Frage ist eigentlich, wo und in welcher Position du arbeitest.
21 Das können wir dann vielleicht überspringen. Die zweite Frage wäre dann in deinem
22 Bereich. Was bietet deine Firma an, beziehungsweise an was arbeitet dein Team?

23 [00:03:34] **(anonym)** An neuen Konzepten für zukünftige Fahrzeuge, an neuen
24 Feature-Ideen und was wir meistens machen ist Prototypen erarbeiten, die wir dann
25 mit Kunden testen.

26 [00:03:49] **Leo** Sind das dann Hardware-Prototypen oder ist es hauptsächlich
27 Software?

28 [00:03:53] **(anonym)** Meistens eine Kombination. Viele von unseren Features haben
29 eine Quelle im Fahrzeug. Das heißt, die sind irgendwie mit einem Fahrzeug
30 verbunden. Das können dann... Die Sachen, die wir brauchen, um unsere Prototypen

31 zu bauen, sind natürlich digitale Sachen. Also Software in Kombination mit
32 irgendwelchen Modulen, die wir in Autos einbauen, zusätzlich.

33 [00:04:28] **Leo** Habt ihr als Team schon mal mit Designs Sprint gearbeitet oder ist dir
34 das ein Begriff?

35 [00:04:34] **(anonym)** Ja, das ist mir ein Begriff und das haben wir auch schon mal
36 gemacht.

37 [00:04:37] **Leo** Und hat dir das gefallen? War das eine gute Erfahrung, so ein Design
38 Sprint?

39 [00:04:44] **(anonym)** Ja, ich denke das macht Sinn, wenn man eine Idee hat, das
40 mal besser zu verstehen, wie die Kunden das eigentlich sehen könnten. Etwas zu
41 bauen, das nicht so ein hohes Fidelity Level hat, und damit dann schon erstes
42 Feedback einzuholen, das macht sicherlich Sinn. Es ist natürlich immer so eine
43 Frage, wie repräsentativ es dann am Ende ist, weil man sich natürlich ein paar Leute
44 aussucht – zumindest haben wir das so gemacht – um unsere Prototypen am Ende
45 der Woche zu testen und das natürlich nicht großartig ist, und irgendwie
46 repräsentativ. Wenn irgendwas einfach Quatsch ist, dann merkt man das ziemlich
47 schnell.

48 [00:05:25] **Leo** Okay. Also das ist der einzige Punkt, wo du denkst, dass das kritisch
49 ist, oder gibt es auch noch andere Punkte wo du denkst, das könnte kritisch sein?

50 [00:05:39] **(anonym)** Naja, es wäre natürlich am besten, wenn man die Design
51 Sprints direkt mit Kunden zusammen machen würde. Vielleicht kann man die auch
52 von Anfang an bei der Ideengenerierung mit einbeziehen. Das ist aber natürlich
53 relativ schwierig umzusetzen. Ich glaube, das würde es nochmal verbessern.

54 [00:05:57] **Leo** Ich gehe mal davon aus, dass ihr bei (anonym) eine feste Corporate
55 Identity habt. Habt ihr auch feste Pattern Libraries, wie zum Beispiel ein User
56 Interface aussehen soll? Oder wie geht ihr so etwas an?

57 [00:06:16] **(anonym)** Wir ignorieren solche Sachen dann erstmal noch komplett. Wir
58 haben jetzt natürlich ein bestimmtes Design für unsere App und da gibt es
59 Guidelines. Das ignorieren wir aber auf dem Niveau erst mal noch. Ob das Logo jetzt
60 so oder so aussieht ist erstmal nicht so wichtig.

61 [00:06:35] **Leo** Das heißt, ihr baut das Design erstmal einfach für die Funktionalität
62 und der Rest kommt dann später?

63 [00:06:40] (**anonym**) Richtig. Man kann das natürlich kritisieren und sagen, ja gut,
64 man bekommt aber gar keinen richtigen Eindruck, wie nachher aussieht. Aber wir
65 denken immer, erstmal müssen die Needs geprüft werden. Also funktionieren denn
66 die Sachen, die wir da anbieten wollen, unabhängig von dem Design?

67 [00:06:58] **Leo** Okay, das ergibt auf jeden Fall Sinn. Gut. Dann würde ich mal ganz
68 kurz das Konzept vorstellen, woran ich jetzt in der Bachelorarbeit arbeite, bzw. was
69 ich da ausarbeite. Hattest du das Exposé gelesen?

70 [00:07:14] (**anonym**) Ja, das habe ich gesehen.

71 [00:07:16] **Leo** Perfekt. Dann weißt du ja grob zumindest, worum es geht. Es geht
72 darum, dass ich die Entwicklung von MVPs, die ja eigentlich nach dem Design Sprint
73 kommen, optimieren möchte. Und das dadurch erreichen möchte, dass vor der
74 Entwicklung des MVPs ein Component Sprint angesetzt wird, in dem die ganzen UI-
75 Komponenten, also das ganze Design vom Produkt, schon mal als Code-
76 Komponenten gebaut wird oder implementiert wird, sodass nachher die Entwickler,
77 die die Geschäftslogik implementieren, die App wirklich bauen, sich nicht mehr um
78 das Design kümmern müssen, sondern nur noch um die Logik.

79 [00:08:03] (**anonym**) Das heißt, wir hätten eigentlich so eine Art Design-Bibliothek
80 umgesetzt. Also so Buttons und Standardsachen wären alle schon umgesetzt und
81 wir müssten die eigentlich nur aus der Bibliothek holen.

82 [00:08:16] **Leo** Richtig, genau. Das sind dann feste Komponenten, die kann man
83 dann einfach direkt implementieren.

84 [00:08:25] (**anonym**) Ja, cool.

85 [00:08:25] **Leo** Der Component Sprint orientiert sich ein bisschen an dem Atomic
86 Design Konzept, sagt dir das etwas?

87 [00:08:28] (**anonym**) Nein, das kenne ich nicht.

88 [00:08:33] **Leo** Okay. Atomic Design ist ein Konzept von Brad Frost, und er hat sich
89 gedacht, die traditionelle Methode wie man früher Websites entwickelt hat – das
90 Konzept kommt aus 2012 – ist ein bisschen doof, weil es da sehr viel zu
91 Redundanzen kommt. Ein Designer baut dann eine Seite wirklich als komplette
92 Seite. Und dann hast du vielleicht, sagen wir, vier Buttons auf der Seite, die aber alle
93 leicht anders aussehen. Und was Brad Frost sich da gedacht hat ist, wir unterteilen
94 die Seite erst einmal – daher der Begriff Atomic Design – in einzelne Komponenten.

95 Er benutzt dabei ein bisschen die Begriffe aus der Physik. Er spricht von Atomen,
96 Molekülen, Organismen und so weiter. Atome sind dabei zum Beispiel Buttons. Das
97 sind die kleinsten Komponenten, die es gibt. Buttons, Eingabefelder und so weiter.
98 Moleküle bestehen dann aus mehreren Atomen, also zum Beispiel ein Suchfeld
99 könnte ein Eingabefeld in Kombination mit einem Button sein. Oder vielleicht oben
100 noch ein Label drüber. Templates sind dann das fertige Layout, in dem die ganzen
101 Moleküle und Atome zusammengefasst sind. Das bietet schon mal eine sehr schöne
102 Hierarchie irgendwie. Daran kann man sich schön orientieren. Deshalb habe ich das
103 einfach als Grundlage genommen. Wir haben, um das Ganze zu testen, ein eigenes
104 Produkt im Design Sprint ausgearbeitet. Das war jetzt einfach ein Testprodukt, das
105 existiert nicht wirklich. Das ist eine kleine App, wo du im kleinen Rahmen
106 Veranstaltungen planen kannst, mit Freunden zusammen. Den Design Sprint haben
107 wir mit vier Leuten in vier Tagen durchgeführt. Das ist ein bisschen die verkürzte
108 Variante, also der Design Sprint 2.0. Und das ist der Prototyp, der dabei
109 herausgekommen ist. Hier fehlt jetzt leider ein bisschen das iPhone drumherum, aber
110 du kannst dir das ja vorstellen. Das hier sind die Screens. Also hier hast du halt die
111 Möglichkeit, hinzugehen und ein Event zu erstellen, eine Uhrzeit hinzuzufügen und
112 zu sagen, wo dieses Event stattfindet. Dann hast du die Möglichkeit, ein Template
113 auszuwählen, um das Ganze ein bisschen zu personalisieren und dann kannst du
114 das mit Freunden teilen. Es ist eine sehr simple App, wir wollten den Scope erst mal
115 recht klein halten. Das ist der Input für den Component Sprint, dieser Prototyp. Der
116 ist ja dadurch, dass er im Design Sprint war, schon von Usern mehr oder weniger
117 validiert. Wir haben schon Feedback bekommen, wir haben über dieses Feedback
118 nochmal eine Iteration gemacht und den Prototyp nochmal ein bisschen angepasst.
119 Und der Output vom Component Sprint ist im Grunde genommen eine Pattern
120 Library, wo du jetzt zum Beispiel sagen kannst, das ist mein Button. Den gibt es in
121 verschiedenen Zuständen, zum Beispiel disabled, in verschiedenen Farben, mit
122 Icons. Oder ich nehme hier mal ein Eingabefeld. Das sind die verschiedenen
123 Komponenten, die wir jetzt aus dem Prototyp extrahiert haben und als Code-
124 Komponenten implementiert haben. Als Entwickler hast du hier direkt auch die
125 Möglichkeit zu sehen, im Code, wie ist das denn eigentlich implementiert. Du
126 könntest jetzt als Entwickler hingehen, dir dieses Stück Code hier rauskopieren, in
127 deine App einfügen und dann hast du die Komponente so, wie sie hier dargestellt ist.
128 Hier hast du auch die Möglichkeit direkt zu sehen, wie sähe das denn zum Beispiel
129 auf dem iPhone aus und, wenn ich hier mal in die Templates gehe, zum Beispiel auf

130 die Event Preview, dann siehst du hier auch, das sieht schon in etwa so aus wie der
131 Prototyp. Da hättest du als Entwickler auch die Möglichkeit, einfach hinzugehen und
132 zu sagen, das ist der Code für den Prototyp, den kannst du dir so rauskopieren in
133 deine App und dann hast du das Layout zumindest fest und musst dich wirklich nur
134 noch um die Logik kümmern. Die Struktur vom Component Sprint wird so ein
135 bisschen wie der Design Sprint sein, allerdings nur vier Tage. Jeder Tag geht von
136 10:00 Uhr bis 17:00 Uhr, einfach damit diejenigen, die daran teilnehmen, vielleicht
137 morgens noch ein bisschen was für die Arbeit erledigen können, falls da noch etwas
138 ansteht. Grundsätzlich ist der Component Sprint in drei Schritte unterteilt. Der erste
139 Schritt ist die Vorbereitung. Der zweite Schritt die Implementierung und der dritte
140 Schritt ist dann Dokumentation und Handoff an Entwickler. In der Vorbereitung geht
141 es erstmal darum, den Prototyp zu nehmen und zu schauen, welche Komponenten
142 gibt es im Prototyp, wie könnte man das unterteilen? Welche Hierarchie kann man da
143 vielleicht nehmen? Welche Komponenten sind von anderen Komponenten
144 abhängig? Und es geht so ein bisschen darum, auch zu schauen, dass das gesamte
145 Team, was den Entwicklungsstil und den Dokumentationsstil angeht, auf dem
146 gleichen Wissensstand ist. Am zweiten Tag und am dritten Tag werden diese
147 Komponenten implementiert. Wir haben das bei uns so gemacht, dass jede
148 Komponente einfach ein kleines Post-it bekommen hat, wo dann draufsteht, das ist
149 die Komponente, die hat die und die Eigenschaften sieht in etwa so aus. Und jeder
150 Entwickler kann sich so ein Post-it nehmen, das implementieren und, wenn er fertig
151 ist, das dann einfach wieder zurückhängen. Am letzten Tag wird das Ganze dann
152 dokumentiert und, wenn das nötig ist, an das Entwicklerteam, das das Produkt
153 implementiert, weitergegeben, also das Handoff dann, sozusagen. Das ist erst mal
154 so – jetzt habe ich relativ viel am Stück geredet – in etwa das Konzept, grob wie ich
155 mir das vorgestellt hatte. Hast du da erst mal fragen zu?

156 [00:15:43] **(anonym)** Ja. Du sagtest, das wird dann irgendwie an das Entwicklerteam
157 übergeben. Wieso ist keiner von dem Entwicklerteam am Anfang schon dabei? Oder
158 ist einer dabei?

159 [00:15:56] **Leo** Das ist eine gute Frage. Darüber habe ich mir auch schon Gedanken
160 gemacht. Ich war mir damals nicht sicher, aber bisher kam wirklich viel Feedback
161 auch von den anderen Leuten, die ich gefragt habe, dass das eine wichtige Sache
162 wäre. Deshalb denke ich auch, einen Entwickler direkt vom Entwicklerteam mit
163 dabeizuhaben wäre auf jeden Fall gut.

164 [00:16:16] **(anonym)** Ich könnte mir vorstellen, dass das hilft, wenn der diese Sachen
165 mitdefiniert, der sollte aber nicht die anderen überstimmen, also die Anderen sollten
166 immer noch mehr Leute sein. Aber der versteht dann am Ende auch ganz gut, was
167 die Leute, die die App gestalten, sich ausgedacht haben. Vielleicht hilft das.

168 [00:16:36] **Leo** Ja, das denke ich auch. Und dann kann er dieses Wissen auch direkt
169 mitnehmen ins Entwicklerteam.

170 [00:16:40] **(anonym)** Dann hat er auch nicht so eine Ablehnung gegen irgendwas,
171 weil er es selber mitgestaltet hat.

172 [00:16:49] **Leo** Okay, cool. Siehst du denn in den Component Sprints, so wie ich dir
173 die jetzt beschrieben habe, Potential? Gibt es da Stellen wo du sagst, das ist
174 besonders interessant?

175 [00:17:05] **(anonym)** Ja. Wir haben natürlich immer die Frage... Wenn wir so eine
176 App oder ein Feature bauen, wo eine App enthalten ist, wollen wir das auch mit
177 Storyboards malen. Wir versuchen dann immer, so zu malen, wie der Ablauf ist, und
178 malen dann immer auch die Bildschirm-Ansicht dazu. Wenn das dann so ein
179 bisschen standardisiert wäre schon, wäre das vielleicht nicht schlecht. Ich frage mich
180 aber, ob man nicht sogar aus dem Gemalten ohne Component Sprint nachher die
181 Komponenten ableiten kann. Also ich würde es quasi rückwärts machen. Das kann
182 auch gehen. Wenn du jetzt das schon fertig hast und du hast schon diese Bibliothek,
183 dann ist es viel einfacher für mich, wenn ich die Sachen aus der Bibliothek direkt
184 nutze. Wobei, ich bin ja auch nicht der Entwickler. Das ist ein bisschen das Problem
185 für mich. Ich muss einfach nur eine gemalte App abgeben. Das heißt, ich bin
186 vielleicht eigentlich der Kunde für die Component Sprints.

187 [00:18:06] **Leo** Sondern dann eher das Team, das danach kommt?

188 [00:18:09] **(anonym)** Der Entwickler, genau. Ich frage mich dann, warum muss ich
189 vier Tage Komponenten ableiten?

190 [00:18:17] **Leo** Das heißt, du siehst dich nicht als Teil dieses Sprints, sondern eher,
191 dass das Entwicklerteam oder vielleicht sogar ein externes Team das übernimmt?

192 [00:18:29] **(anonym)** Ich müsste eigentlich Teil von dem Sprint sein, in dem wir die
193 App definieren, oder das Produkt. Und ob der Button jetzt so oder so aussieht, ist für
194 mich eigentlich total egal. Ich brauche eigentlich nur die Features umgesetzt. Wie es
195 aussieht entscheide ich ja am Ende sowieso nicht. Das heißt, eigentlich müsste das
196 Team, das nachher die Sachen programmiert, für sich den Component Sprint einmal

197 durchführen für ihre ganzen Sachen, die sie im Auftrag haben, und sich dann aus der
198 gemeinsamen Bibliothek bedienen. Ich glaube, dass wir das eigentlich gar nicht
199 brauchen, außer wir sagen, wir wollen jetzt, dass wir ein Mockup von einer App
200 bauen, das ganz schnell zusammengeklickt ist und wir haben dafür ein Tool und
201 können dann die Komponenten nutzen, die dann da schon vorprogrammiert sind. Wir
202 klicken uns das so zusammen. Das können wir natürlich machen. Aber da brauche
203 ich jetzt eigentlich nicht die Komponenten aus meiner App abzuleiten, da kann ich
204 eigentlich einfach Standardkomponenten nehmen. Ich finde die Idee cool, aber ich
205 frage mich, was ist der Mehrwert für mich persönlich?

206 [00:19:42] **Leo** Okay. Das ist schon mal sehr gutes Feedback. Das beantwortet auch
207 schon die zweite Frage, die ich mir noch aufgeschrieben habe, und zwar: Wo könnte
208 es zu Problemen kommen? Das wäre ja dann eigentlich schon die Antwort dazu.
209 Wenn du dich in diese Rolle eures Entwicklerteams versetzt, könntest du dir denn da
210 so einen Component Sprint generell vorstellen?

211 [00:20:33] **(anonym)** Wo ich es benutzen könnte wäre, wenn ich ohne Einbindung
212 von irgendwelchen Entwicklern etwas bauen will. Dann kann ich das benutzen. Nur
213 dann ist halt die Frage, ob ich da direkt mit so einem Design... Guck mal, ich kann
214 doch irgendein Tool benutzen, wo irgendwelche vorgefertigten Buttons sind und so.
215 Die kann ich doch einfach nutzen. Ich würde es mir einfach zusammenklicken und
216 ich mache – weißt du, ich bin jetzt nicht der Designer, der das (anonym)-Identity
217 Marketing Design macht. Das heißt, ich würde das eh nicht erfinden. Ich bin dafür
218 nicht zuständig. Ich kann das, und darf das gar nicht. Das heißt, irgendwer müsste
219 das standardisiert schon mal machen und mir das zur Verfügung stellen. Oder ich
220 nehme einfach irgendwas, was ich finde. Dann muss ich eigentlich nur einmal
221 durchgehen und gucken, wo sind die Design-Komponenten, die ich habe, und die
222 dann konsistent einsetzen.

223 [00:21:48] **Leo** Das heißt, im Fall von eurer Firma – die ist ja auch schon sehr groß –
224 würde es vielleicht eher Sinn machen, das einmal global zu machen. Also so ein
225 Komponentensystem aufzubauen und das nicht auf Projektbasis zu sehen.

226 [00:22:01] **(anonym)** Ich glaube, die würden das einmal aufsetzen: Hier sind unsere
227 Standardbuttons und wenn ihr ein MVP bauen wollt, dann macht ihr das einfach
228 damit. Dann könnte jeder das nutzen, das wäre perfekt.

229 [00:22:16] **Leo** Siehst du denn jetzt außerhalb von eurem Unternehmen noch
230 Zielgruppen, wo der Component Sprint vielleicht interessant sein könnte? Zum
231 Beispiel Startups oder andere Bereiche?

232 [00:22:36] **(anonym)** Klar. Ich denke, was du eben gesagt hast als Argument, dass
233 nicht jeder den Button neu erfinden muss. Da macht es Sinn, wenn alle, also
234 Grafiker, Entwickler, usw., die an so etwas arbeiten, sich aus so einem abgestimmten
235 Katalog bedienen. Das macht voll Sinn. Deswegen sollte jedes Entwicklerteam das
236 machen.

237 [00:22:59] **Leo** Perfekt. Von meiner Seite aus war es das auch schon an Fragen.
238 Hast Du noch irgendwelche Fragen oder Gedanken, die dir gerade noch im Kopf
239 herumschwirren zu dem Thema?

240 [00:23:12] **(anonym)** Habt ihr denn vor, irgendwie so eine Umgebung zu entwickeln,
241 in der man dann solche Component Sprints easy abwickeln kann, oder machst du
242 das nur für deine Arbeit?

243 [00:23:25] **Leo** Das Ziel ist es schon, nachher Component Sprints auch wirklich
244 kommerziell anbieten zu können, so wie Design Sprints ja auch von Design Sprint
245 Agenturen angeboten werden. Wir greifen aber hauptsächlich, was die Software
246 angeht, auf bestehende Systeme zurück. Da gibt es schon sehr gute Systeme, um
247 so Pattern Libraries zu dokumentieren und zu bauen. Und da müssen wir dann nicht
248 das Rad neu erfinden. Das einzige, was wirklich neu erfunden ist, ist die Struktur von
249 diesem Sprint.

250 [00:24:00] **(anonym)** Interessant. Finde ich spitze. Es macht sicherlich Sinn, da mal
251 drüber nachzudenken und das mal aufzubereiten.

252 [00:24:09] **Leo** Cool, perfekt. Dann danke ich dir für das Interview. Das hat mir sehr
253 guten Input gegeben und wird mir auf jeden Fall für die Bachelorarbeit sehr viel
254 weiterhelfen. Ich wünsche dir noch einen ganz schönen Arbeitstag und melde mich
255 auf jeden Fall nochmal, wenn die Bachelorarbeit fertig ist.

256 [00:24:36] **(anonym)** Ja, schick die mal rüber.