

## 1 Interview mit Markus Mazur, Geschäftsführer bei Duplexmedia

2 [00:00:01] **Leo** Danke schon mal, dass du dir für das Interview Zeit genommen hast.

3 [00:00:06] **Markus** Dafür nicht. Ich habe damals auch eine Umfrage gemacht, zu  
4 meiner Diplomarbeit. Und ich weiß ja, wie schwierig das teilweise war, Leute dafür zu  
5 begeistern.

6 [00:00:18] **Leo** Hattest du dann ein qualitatives oder quantitatives Interview? Also  
7 hast du viele Leute befragt?

8 [00:00:23] **Markus** Ich habe es über ein Umfragetool gemacht und habe halt darüber  
9 versucht, erstmal Kontakt zu bekommen zu den Leuten, mehr oder weniger, und  
10 habe einige davon dann nochmal näher interviewt und die auch besucht. Das waren  
11 viel so mittelständische Industrieunternehmen, wo es dann auch darum ging... Da  
12 ging es um RFID und den Einsatz davon, und wie die das nutzen. Damit man sich  
13 das angucken kann, also das war so ein Türöffner. Da waren einige dabei am Ende,  
14 die sich da viel Zeit genommen haben. Manche sind halt total, keinen Bock, keine  
15 Zeit.

16 [00:01:00] **Leo** Okay. Vielleicht erst mal zu dir so als Person. Also ich weiß das  
17 natürlich alles schon, aber um es einmal festzuhalten. Vielleicht magst du dich  
18 einmal kurz vorstellen, wo du arbeitest und was du bei deiner Firma machst, und was  
19 die Firma anbietet.

20 [00:01:19] **Markus** Ich heiße Markus Mazur und bin Geschäftsführer bei  
21 Duplexmedia, hab das vor zehn Jahren gegründet. Wir sind eine Werbeagentur mit  
22 einem relativ ausgeprägten technischen Hintergrund, weil das aus der Historie  
23 bedingt ist. Ich habe das zusammen mit meinem Cousin Martin gegründet, und der  
24 war immer so der Grafiktyp, ich der technische Typ mit dem BWL-Studium. Also ich  
25 sag mal so, wir haben keine Angst vor Schnittstellen und Co. und das ist auch das,  
26 was die Kunden uns immer wieder rückspiegeln. Wenn die sagen, wir wollen einen  
27 Online-Shop machen, da muss irgendwie SAP dran, da machen andere dann zwar  
28 schöne Bilder, aber dann steigen die aus. Und wenn wir irgendwelche Schnittstellen  
29 oder solche Probleme haben dann wird es eigentlich erst lustig, finde ich. Und dann  
30 ist auch immer witzig zu sehen, wie alle über Industrie 4.0 reden und im Endeffekt ist  
31 die Schnittstelle dann eine CSV-Datei, weil mehr nicht geht. So Real-Life-Problems  
32 dann irgendwie zu lösen, egal was das jetzt ist, in welcher Richtung, oder wie auch  
33 immer. Jetzt hatten wir neulich... Also wenn ich mal hier und da einen Kundennamen

34 fallen lasse, sollte eigentlich kein Problem sein, aber ich weiß nicht wie du das dann  
35 verwendest. Bei manchen Sachen weiß nicht, ob ich das dann so veröffentlichen  
36 würde.

37 [00:02:43] **Leo** Okay, dann zensiere ich die Kundennamen.

38 [00:02:43] **Markus** Das sind so Sachen wie, da hast du dann etwas von einer  
39 Hochschule, die selbst nichts von ihrer Struktur wussten. Die IT davon hat kein Bock,  
40 weil die haben ja keine Lust bzw. die wollen sich mit so Servern für Webgeschichten  
41 nicht beschäftigen, kann ich auch verstehen. Aber der Datenschutzbeauftragte sagt,  
42 das muss, weil die Daten... Und du merkst voll, alle reden irgendetwas, aber keiner  
43 hat eigentlich wirklich Ahnung. Und im Endeffekt wünschst du dir einfach nur einen  
44 3,99 Euro Strato Account, am Ende, weil der könnte das alles was du brauchst und  
45 die können es halt nicht und haben auch keinen Bock. Also so Sachen, sich damit  
46 dann auch auseinanderzusetzen. Das ist irgendwie... Je größer die Unternehmen  
47 werden, desto mehr ist das People-Business. Aber gut, wir machen kurz gesagt  
48 Web, Print, Film und alles irgendwie immer in so einer Kombination aus Technik und  
49 Gestaltung.

50 [00:03:32] **Leo** Okay. Im Web-Bereich ist es ja auch so, dass ihr sowohl Webseiten  
51 als auch ganze Services anbietet, richtig? Also so größere Applikationen.

52 [00:03:41] **Markus** Genau. Also die kleinste Einheit ist, würde ich sagen, eigentlich  
53 ein Newsletter, wenn man so will. Also eine Seite im Internet, die ja dann irgendwie  
54 per E-Mail versendet wird, wenn man so will. Und die größte Geschichte ist im  
55 Prinzip ein Online-Bestelltool / Online-Shop für einen weltweiten Vertrieb von Brillen,  
56 mit Anbindung an eine Warenwirtschaft, mit super vielen Varianten,  
57 Einschränkungen, Zahlungskonditionen, Preisdifferenzen, je nachdem wer  
58 eingeloggt ist, wer aus welchem Land kommt, etc.

59 [00:04:22] **Leo** Wenn ihr diese Sachen entwickelt, was für einen Tech Stack benutzt  
60 ihr da meistens?

61 [00:04:42] **Markus** Unser Tech Stack hat sich gerade so ein bisschen gewandelt. Als  
62 wir angefangen haben und uns eigentlich nur mit Webseiten beschäftigt haben,  
63 waren das eigentlich hauptsächlich irgendwelche CMS-, PHP-, MySQL-basierte  
64 Geschichten. Dann haben wir irgendwann mal angefangen, Frameworks zu nutzen,  
65 weil wir gemerkt haben, diese Systeme kannst du zwar aufbohren, aber irgendwie...  
66 Je komplizierter das ist, desto ungeiler ist das, weil dann benutzt du irgendein Plugin,

67 das irgendein Drittentwickler entwickelt hat, den gibt's dann auf einmal nicht mehr  
68 und solche Sachen. Und jetzt haben wir im Moment... Dann sind wir irgendwo bei  
69 CodeIgniter gelandet und sind jetzt irgendwie gerade mit Laravel unterwegs und  
70 machen da halt viel mit PHP, MySQL, also so gesehen noch der alten Welt, wenn  
71 man so will. Aber in dem Stack halt.

72 [00:05:29] **Leo** Für das Frontend arbeitet ihr einfach mit HTML und CSS oder  
73 Frameworks worauf ihr zurückgreift?

74 [00:05:37] **Markus** Haben die Jungs, aber da muss ich sagen, da bin ich gar nicht  
75 mehr so krass tief drin. Jura und Alex haben das krass vorangetrieben, auch mit...  
76 Ich sag jetzt mal so ein bisschen laienhaft, ich bin ja doch bisschen weiter weg von  
77 der Technik mittlerweile, als das vielleicht früher mal der Fall war. Da läuft halt immer  
78 irgendwas bei denen, irgendein NGINX, der da nebenbei noch irgendwas kompiliert,  
79 macht, tut, verändert. Less, so Geschichten, Bootstrap. Die haben sich da gut etwas  
80 zusammengebaut, womit die relativ schnell Seiten dann auch umsetzen können. Da  
81 gab es auch eine Zwischenphase, wo wir mit Webflow viel gemacht haben. Das hat  
82 dann aber nicht mehr gefallen, weil die gesagt haben, ja das ist okay, was da  
83 rauskommt, aber du hast keine Macht über den Code. Und dann hast du wieder  
84 hinterher Probleme, wenn der Kunde dir sagt, das muss aber auch bei Google  
85 PageSpeed gut sein und dann kommt da irgendein webflow.js raus...

86 [00:06:34] **Leo** Was dann auch mega riesig ist.

87 [00:06:34] **Markus** Ja, und du weißt gar nicht, wo muss ich jetzt ansetzen wenn auch  
88 mal etwas nicht geht. Und dann haben die so nach und nach angefangen, einzelne  
89 Elemente, die immer wiederkehrend irgendwie auftauchen, selber zu machen, um  
90 möglichst schnell vorwärts zu kommen. Und auch, um zu wissen, was da passiert.  
91 Und nicht nur so... Es kommt zwar immer mal vor, je nach Anwendungsfall, also  
92 wenn man jetzt sagt okay, du hast irgendwie eine Landingpage, die wird intern  
93 benutzt, die läuft irgendwie einen Monat, du musst ganz schnell was zusammen  
94 schustern, dann macht der Alex immer noch da. Aber es ist sehr... Schon... Die  
95 gucken sich da auch immer um, dass sie da immer schneller und besser werden.  
96 Dafür nutzen wir halt verschiedenste Techniken, von denen ich nicht genau weiß,  
97 welche das sind. Aber wo ich mir auch denke, das muss ich auch im Detail... Will ich  
98 auch gar nicht so richtig so. Wir haben irgendwann mal ausgemacht, die gucken,  
99 dass das läuft und dann ändert sich das halt auch schneller, weil ich das nicht  
100 vorgeben will, also wir machen das nur damit und damit.

101 [00:07:42] **Leo** Und von dem was du da mitkriegst, sind Jura und Alex damit dann  
102 auch zufrieden, mit diesem Tech Stack?

103 [00:07:55] **Markus** Du merkst halt schon, die probieren halt auch viel aus, wenn mal  
104 wieder was Neues am Start ist. Und dann gibt's halt immer das gleiche, eigentlich  
105 kommt es auf den Anwendungsfall an, was du nimmst, und manchmal ist es  
106 schwierig, sich einen Überblick zu verschaffen. Und irgendwie ist das nicht immer  
107 alles kompatibel miteinander und fährt sich da gegenseitig in die Quere, wenn du  
108 dann Sachen auch miteinander kombinierst. Die haben sich da was gebaut,  
109 irgendwie, was in der Form gut funktioniert. Man muss natürlich auch irgendwie  
110 immer dranbleiben und gucken, dass man das auch weiter verfolgt. Also ich glaube  
111 zum Beispiel, wo Jura super gut mit klarkommt ist Bootstrap, alles was so mit  
112 Bootstrap irgendwie zu tun hat, was das Thema angeht, weil das glaube ich für ihn  
113 relativ gut definiert ist und das schnell zu Ergebnissen kommt. Andere Sachen sind  
114 dann irgendwie weniger gut dokumentiert.

115 [00:08:44] **Leo** Okay, also die probieren sich da dann ein bisschen durch und  
116 schauen, was optimal passt dann?

117 [00:08:51] **Markus** Genau, oder die sehen dann auch in dem Projekt, das müsste  
118 eigentlich damit gehen, dann machen die das. Und dann stellst du aber in einem  
119 Projekt fest, für den Anwendungsfall läufst du irgendwie gegen eine Wand. Da  
120 brauchst du irgendwie einen anderen Stack, weil du hast zum Beispiel viel mehr mit  
121 Formularen zu tun, als einfach nur irgendwelche Galerien oder so. Und dann spielt  
122 dir da auch immer noch der Kunde rein. Das ist halt super krass. Zum Beispiel so  
123 Sachen wie... Letztens ging es einfach um eine Galerie. Dann sagt halt der Jura, ja  
124 gut ich will ja keine Pfeile auf den Bildern haben, weil je nachdem was das für ein  
125 Bild ist... Dann ist das ja irgendwie blöd. Dann mache ich es halt irgendwie darunter  
126 mit Swipen auf Mobil rafft das ja eigentlich sowieso mehr oder weniger jeder.  
127 Darunter waren halt auch nochmal... Und dann kam vom Kunden, ja ne, da müssen  
128 Pfeile rechts links über dem Bild, also die sind dann noch gefangen, auch von den  
129 Darstellungen und Grafiken her, dass man sich so denkt, krass, das ist so eine Form  
130 einer Darstellung von so einer "Komponente" oder so einem Designelement, was  
131 man vor fünf sechs Jahren so gemacht hat aber was man eigentlich gar nicht mehr  
132 so macht. Und auch ewiges Thema ist dieses Hamburger-Icon tatsächlich, wo man ja  
133 sagen würde, eigentlich ist das so wie Telefonhörer und Brief-Symbol für E-Mail. Da  
134 kommen dann welche, die sagen, da muss noch ganz fett Menü drunter stehen.

135 [00:10:19] **Leo** So Hamburger-Menüs fallen ja gerade auch wieder ein bisschen aus  
136 dem Trend, richtig?

137 [00:10:22] **Markus** Ja genau, das macht man jetzt auch wieder nicht, aber so mobil  
138 hat man es ja schon irgendwie schon mal, dass du da etwas dahinter versteckst  
139 oder... Aber man merkt ja eigentlich, dass mobil... Wer benutzt mobil ein Menü?

140 [00:10:38] **Leo** Ja richtig, genau.

141 [00:10:42] **Markus** Also weiß ich gar nicht, ich benutze das auch eigentlich nie. Und  
142 dann hast du auch das andere Extremum, was jetzt auch häufiger mal vorgekommen  
143 ist, dass wir von anderen Agenturen, die diese technische Lösung nicht  
144 implementieren können, aber irgendwie die Lead-Agentur sind, was Kreation angeht.  
145 Dann bekommen wir Webseiten-Layouts und dann gibt's auch da wieder zwei  
146 Extrema: Diejenigen, die eigentlich vom Internet gar keine Ahnung haben. Die bauen  
147 mir dann in InDesign irgendwelche Grafiken und wenn du das siehst, denkst du dir  
148 nur, keine Ahnung. Da ist halt alles so im A4-Blatt-Muster und dann geht das los,  
149 alles Vollbild und so. Und dann fragst du dich schon wie ist das denn jetzt, wenn ich  
150 einen Monitor habe, der sehr breit ist. Was passiert dann rechts und links? Du merkst  
151 halt schon, wenn du das Layout siehst, irgendwie funktioniert das nicht, aber die  
152 raffen das auch nicht. Und responsive ist sowieso die große Unbekannte. Das ist ein  
153 ganz anderer Ansatz, wenn du anfängst, das auf ein Blatt Papier zu malen. Oder halt  
154 extrem krass "designisch", sage ich jetzt mal, wo dann so viele verspielte Elemente  
155 und sowas drin sind, wo du sagst alles schön und gut, kannst du auch alles machen,  
156 aber das wird dann auch unbenutzbar, weil irgendwie... Keine Ahnung... Alles blitzt,  
157 blinkt, dreht sich und macht irgendwelche Bewegungen. Da ist es natürlich so, da  
158 kommen die mit ihren Komponenten oftmals auch irgendwie in Anführungsstrichen  
159 an die Grenzen, weil die dann so viel umstylen müssen, dass das fast wieder  
160 individuell gebaut ist.

161 [00:12:12] **Leo** Habt ihr schon mal mit Design Sprints gearbeitet, oder habt ihr euch  
162 schon mal damit auseinandergesetzt? Oder das vielleicht auch bei einem Kunden  
163 schon mal angewendet?

164 [00:12:21] **Markus** Nein. Also ich habe mich da jetzt ein bisschen mit  
165 auseinandergesetzt, weil ich euch verfolgt habe und den Ansatz interessant fand.  
166 Aber wir haben das noch nie so angewendet. Also ich weiß jetzt auch nicht im Detail,  
167 welche Regeln gelten, aber für mich ist das erst mal nur fünf Tage Konzentration,  
168 möglichst etwas rausbekommen was irgendwie nutzbar ist. Das ist das Ziel. Und

169 Klick-Dummys und so Geschichten. Und lieber Sachen weglassen und gucken, ist  
170 die Idee, die man hat, überhaupt... Eigentlich ist es so ein bisschen, wie wir damals  
171 Simfolio gebaut haben. Eine Woche was gemacht und dann kam am Ende ein  
172 System und eigentlich ist es fast unverändert bis zum Schluss so geblieben.

173 [00:12:59] **Leo** Ja, genau. Nur dass Design Systems noch sehr viel mehr  
174 durchstrukturiert sind. Da hast du ja wirklich einen Moderator, der dich durch alles  
175 durchführt und so. Gut. Dann würde ich dir einfach mal so ein bisschen die  
176 Grundidee von Component Sprints vorstellen. Und wenn ich damit durch bin, dann  
177 können wir da mal ein bisschen drüber quatschen. Hattest du das Exposé auch  
178 schon gelesen?

179 [00:13:28] **Markus** Ja, das habe ich gelesen.

180 [00:13:29] **Leo** Okay, perfekt. Dann werde ich wahrscheinlich ein paar Sachen  
181 wiederholen, einfach, um das nochmal zusammenzufassen. Der Component Sprint,  
182 so wie ich mir das überlegt habe, schließt an den Design Sprint an und steht  
183 zwischen dem Design Sprint und der Entwicklung von der ersten Version oder von  
184 dem MVP von einem Produkt. Das kann eine Webseite sein oder eine App oder wie  
185 auch immer. In dem Component Sprint wird das Design, das im Prototyp entwickelt  
186 wurde und ja auch validiert wurde, dadurch, dass es im Design Sprint getestet wurde  
187 und vielleicht auch iteriert wurde, zerlegt in verschiedene Komponenten. Dabei  
188 orientieren wir uns am Atomic Design, sagt dir das etwas?

189 [00:14:15] **Markus** Mhm.

190 [00:14:17] **Leo** Okay, perfekt. Wir haben das so ein bisschen abgewandelt, also bei  
191 uns gibt's nur Atome, Moleküle und Templates, weil das ist sonst ein bisschen zu  
192 komplex. Und innerhalb von einem festen Zeitraum, das sind dann auch vier Tage,  
193 werden dann alle Komponenten, die es irgendwie in diesem UI gibt, entwickelt,  
194 sodass man nachher eine schöne Pattern Library hat, wo alle Komponenten schön  
195 dokumentiert drin sind. In verschiedenen States, also ein Button könnte ja zum  
196 Beispiel disabled sein, ein Primary Button, ein Secondary Button, wie auch immer.  
197 Da gibt es ja verschiedene States und das Ziel ist es eigentlich, dass du diese  
198 Pattern Library an die Entwickler weitergeben kannst und die Entwickler sich dann  
199 gar nicht mehr wirklich um das Design kümmern müssen, oder zumindest nicht um  
200 das Design von den einzelnen Komponenten, sondern sich eher um die  
201 Implementierung der Geschäftslogik, also der Business Logic nur noch kümmern  
202 müssen. Es ist auch so, dass diese Pattern Library auch eine gute Grundlage ist



203 dafür, dass man sehr konsequentes UI aufbaut. Diese Pattern Library ist ja auch  
204 nichts, was dann, so wie sie ist, fest bleibt, sondern die kann ja auch weiterentwickelt  
205 werden. Es können auch neue Komponenten noch hinzugefügt werden und so  
206 weiter. Das ist dann sozusagen die lebende Dokumentation von dem UI. Der  
207 Component Sprint dauert insgesamt vier Tage, jeder Tag von 10:00 bis 17:00 Uhr,  
208 damit die Mitarbeiter oder die Teammitglieder vorher noch ein bisschen Zeit haben,  
209 falls noch etwas Geschäftliches ansteht, das zu erledigen. Je nachdem, wie groß der  
210 Scope ist, würde ich zwischen drei und acht Entwickler an den Component Sprint  
211 setzen. Wir haben es jetzt mit drei Entwicklern gemacht, das hat auch gut geklappt,  
212 aber wir hatten noch einen relativ kleinen Scope, dazu aber gleich noch mehr. Am  
213 ersten Tag vom Component Sprint geht es darum, erst mal den Prototyp zu nehmen  
214 und zu zerlegen in die einzelnen Komponenten. Jede Komponente kommt dann  
215 einfach auf ein Post-it, mit einer kleinen Zeichnung, wie sie aussieht, vielleicht mit  
216 den States, sodass man nachher eine schöne Übersicht darüber hat, welche  
217 Komponenten es gibt. Da kann man dann auch direkt schauen, welche  
218 Komponenten vielleicht von welchen Komponenten abhängig sind. Wir haben zum  
219 Beispiel ein Formular und das ist abhängig von einem Eingabefeld, einem Button und  
220 einem Label. Zusätzlich dazu wird am ersten Tag geschaut, dass man sich so ein  
221 bisschen auf einen Codestil einigt, dass man offene Fragen klärt – vor allem, wenn  
222 das ein Team ist, das nicht unbedingt eh schon immer zusammengearbeitet hat –  
223 dass man da so ein bisschen auf den gleichen Wissensstand kommt. Der erste Tag  
224 ist wirklich nur Organisation, da geht es darum, dass alle auf dem gleichen  
225 Wissensstand sind und dass der Plan für die nächsten Tage fertig ist. Tag zwei und  
226 drei sind dann wirklich Implementierungstage. Da setzt man sich dann gemeinsam  
227 an einen Tisch und implementiert diese Komponenten. Da kann man es einfach so  
228 machen, dass jeder, der gerade Zeit hat, sich ein Post-it von der Wand nimmt, das  
229 als Komponente implementiert und es dann wieder zurück hängt. Dann hat man  
230 einen ganz guten Flow. An den Tagen gibt es auch reguläre Check-Ins, sodass man  
231 zum Beispiel alle zwei Stunden mal schaut, weiß jeder noch, was er tun soll, gibt es  
232 irgendwo Fragen, damit es nicht zu Aufstauungen kommt. Der vierte Tag kann auch  
233 so ein bisschen als Puffer genutzt werden, falls an Tag zwei und drei noch nicht alle  
234 Komponenten implementiert werden konnten und wird auch noch so ein bisschen als  
235 Puffer genutzt um Dokumentation, die noch nicht ganz fertig ist, dann fertig zu  
236 schreiben. Danach wird die Pattern Library an das andere Entwicklerteam  
237 weitergegeben, also sozusagen Handoff, und ganz am Ende vom vierten Tag gibt's

238 noch eine Retro wo man klären kann, was gut gelaufen ist, was man noch besser  
239 machen könnte, um es dann immer weiterzuentwickeln. Um das Ganze selber zu  
240 testen, haben wir uns ein eigenes Produkt ausgedacht, das heißt Wevent. Wevent ist  
241 eine kleine Web-App, über die du relativ einfach kleine Events erstellen kannst, also  
242 zum Beispiel Geburtstage, Grillabende mit Freunden oder so, und da deine Freunde  
243 dann plattformunabhängig einladen kannst. Dafür haben wir zuerst einen Design  
244 Sprint gemacht, der hat vier Tage mit vier Personen gedauert – das ist sozusagen  
245 der Design Sprint 2.0, der ist schon mal so ein bisschen gestreamlined. Und darauf  
246 folgend dann den Component Sprint auch vier Tage lang. Ich gebe dir jetzt mal den  
247 Bildschirm frei. Kannst du kannst du das sehen?

248 [00:20:00] **Markus** Ja, ist da.

249 [00:20:05] **Leo** Das, was du jetzt gerade siehst, ist der Prototyp, den wir im Design  
250 Sprint beim Prototyping erstellt haben, den wir auch mit Nutzern getestet haben und  
251 nochmal iteriert haben. Hier wäre jetzt eigentlich ein iPhone drum herum, das musst  
252 du dir vorstellen. Irgendwie lädt das Bild nicht. Das wäre die Startseite hier, wenn du  
253 ein Event erstellen willst, kannst du dich einloggen, zum Beispiel mit Google. Dann  
254 hast du hier einen Screen, wo du zum Beispiel den Titel hinzufügen kannst, wo du  
255 Start- und Endzeit einfügen kannst, wo du einen den Ort angeben kannst, und so  
256 weiter. Im nächsten Schritt kannst du dir ein Template aussuchen. Du kannst also  
257 einfach schauen, was passt irgendwie am besten zu dem Event. Und im letzten  
258 Schritt kannst du dann Freunde einladen. Also hier könnte ich jetzt zum Beispiel dich  
259 einladen, kann einen Link teilen und das ist der Prototyp. Der ist vom Scope her noch  
260 relativ überschaubar. Aber du siehst ja hier schon, es gibt ja schon einige  
261 Komponenten, die man da implementieren konnte. Das waren jetzt insgesamt knapp  
262 30 Stück und das was ich jetzt zeige ist das Ergebnis. Wir haben das in Storybook  
263 gemacht. Storybook ist im Grunde genommen ein Tool, womit du sehr einfach  
264 Pattern Libraries aufbauen kannst. Das heißt, du hast hier an der Seite so ein  
265 bisschen Übersicht über Komponenten und ich gehe jetzt zum Beispiel auf die  
266 Atome. Da hast du Buttons in ihren verschiedenen States. Also hier zum Beispiel  
267 einen normalen Button, einen Primary Button, einen deaktivierten Button, einen mit  
268 Icons, wie auch immer. Dann hast du hier die Moleküle. Das könnte zum Beispiel ein  
269 Form-Element sein, mit Icon, Label und Eingabefeld. Und das letzte sind Templates.  
270 Das sind dann wirklich die Layouts, die du auch im Prototyp gesehen hast, nur fertig  
271 implementiert als Komponenten. Wenn du dir das jetzt als Entwickler in der Pattern



272 Library anguckst, kannst du auch direkt den Code reingehen, und kannst sehen,  
273 wenn ich mir das hier so kopiere und bei mir in die App einfüge, dann sieht das  
274 genauso aus. Und das ist auch eigentlich das Ziel. Dass du dann als der Entwickler,  
275 der die Geschäftslogik implementiert, einfach diesen Code rauskopieren kannst und  
276 davon ausgehen kannst, dass das Design so schon funktioniert, dass du dir da keine  
277 Gedanken mehr darum machen muss. Hast du zu diesem Konzept so generell  
278 Fragen oder zu der Durchführung oder kommt dir da irgendwas in den Kopf?

279 [00:23:01] **Markus** Einmal die Teamzusammenstellung und inwieweit der Kunde da  
280 irgendwas zu kamellen hat, sag ich mal. Das Hauptproblem, das ich immer sehe,  
281 auch bei den Design Sprints, ist, dass man es schafft, eine bestimmte Anzahl von  
282 Kunden wirklich für einen gewissen Zeitraum fokussiert an etwas arbeiten zu lassen,  
283 ohne Unterbrechung. Und bei dem Component Sprint, welche Art von Entwicklern...  
284 Das sind ja dann wahrscheinlich eher Grafiker, die daran arbeiten, weiß ich nicht.  
285 Wie man das verheiratet bekommt, weil keinen Code-Hintergrund haben, wie könnte  
286 das dann funktionieren?

287 [00:23:42] **Leo** Wie du schon gesagt hast, auch beim Design Sprint ist es ja so, dass  
288 du die Kunden mit einbeziehst, die sind ja wirklich aktiv auch mit dabei. Und der  
289 Output, der aus dem Design Sprint rauskommt, muss natürlich vom Kunden auch  
290 abgesegnet sein. Voraussetzung dafür, dass der Component Sprint wirklich Sinn  
291 ergibt ist, dass du ein Design hast, oder einen User-Flow, der vom Kunden  
292 abgesegnet ist, wo der Kunde sagt, okay, das passt so, das können wir so  
293 implementieren, können wir so durchwinken. Weil klar, wenn du den Component  
294 Sprint irgendwie durchführst und dann sagt der Kunde nachher ne, wir wollen das  
295 aber doch ganz anders, dann hast du ja mindestens drei Personentage  
296 verschwendet, oder vier. Die Leute, die beim Component Sprint mitarbeiten, sind  
297 eigentlich sogar hauptsächlich Entwickler. Ich hatte auch überlegt ob man da  
298 vielleicht ein oder zwei Designer mit dazu nimmt, das hatten wir jetzt aber nicht  
299 ausprobiert. Wir waren beim Component Sprint drei Entwickler, die aber alle drei  
300 auch ein bisschen Design-Hintergrund hatten. Ich glaube, das wäre auch wichtig,  
301 weil wenn du da einen Entwickler hast, der gar nichts versteht von Design oder der  
302 da garkeinen Hintergrund hat, das wird schwierig. Das ist aber ein guter Punkt.

303 [00:25:06] **Markus** Also ich glaube, dass es eine Rückfrage oder Challenge oder wie  
304 auch immer, die du glaube ich immer adressieren musst, weil – also jetzt aus dem  
305 Real Life gesprochen – ich finde es auch besser und ich hätte jetzt bei Jura und Alex

306 nicht das Thema, weil die sind halt irgendwie Web-Entwickler und Designer, die  
307 kennen sich zwar nicht... Also Geschäftslogik implementieren würden die jetzt nicht  
308 machen, aber alles was sich im Frontend abspielt, mit dem Quelltext dahinter kennen  
309 sie sich aus. Aber ich lerne jetzt immer öfter kennen, dass... Weil wir irgendwie jetzt  
310 mit größeren Unternehmen auch zu tun haben. Da ist es oft so, da gibt es dann  
311 irgendwie eine Lead-Agentur, die ist für das ganze äußere Erscheinungsbild  
312 zuständig und die haben in der Regel überhaupt keine Ahnung. Das ist ja auch das,  
313 was ich eingangs sagte. Weil die kriegst du nicht weg definiert. Also wir haben es  
314 auch schon probiert, dass wir gesagt haben, es gibt auch ein Manual, wie Sachen  
315 auszusehen haben. Lasst uns das bauen und die Gestaltung dann auch an den  
316 verschiedenen Stellen ein bisschen so anpassen, dass sie auch für das Internet oder  
317 für ein elektronisches Gerät funktioniert. Und da lassen sie sich die Butter nur sehr  
318 selten vom Brot nehmen.

319 [00:26:20] **Leo** Ach krass, okay.

320 [00:26:23] **Markus** Das ist echt schwierig und du bist halt relativ schnell in so einem  
321 politischen Thema wo es eigentlich gar nicht mehr darum geht, etwas Sinnvolles zu  
322 machen, sondern das hat irgendeiner was zu kamellen sozusagen.

323 [00:26:35] **Leo** Und wenn man jetzt das Design von denen als Input für den  
324 Component Sprint nehmen würde, denkst du das könnte funktionieren?

325 [00:26:45] **Markus** Es könnte eine Lösung sein. Also es gibt, muss man sagen, gute  
326 Gestalter, die auch im Internet viel oder technisch gut unterwegs sind. Die gestalten  
327 dir auch Sachen, die gut funktionieren. Das sieht dann auch gut aus und macht auch  
328 irgendwie alles Sinn. Dann könnten Entwickler das auch so runter rattern und es  
329 könnte auch gut für den Gestalter sein. Ich merke auch, die sind oft sehr  
330 durcheinander und unstrukturiert. Wenn man diesen Tag eins, wo man das aufteilt in  
331 verschiedene Elemente, die man so braucht... Also wenn die quasi diese Storybook-  
332 Struktur... Die ist ja dann noch nicht befüllt, aber die würde dann ja vorgeben, was es  
333 zu tun gibt. Wenn die so etwas hätten, dass die sich dann daran abarbeiten können.  
334 Aber es ist total personenabhängig, das ist etwas, was ich jetzt auch gerade in den  
335 letzten paar Monaten gelernt hab. Dieses abstrakte Vordenken, ohne dass... Also die  
336 denken nicht in Elementen. Dieses Zerlegen, worüber wir jetzt gerade gesprochen  
337 haben, wo ich mir auch denke, ja gut, ist doch völlig klar, wir haben irgendwie sieben  
338 Templates und die bestehen aus 28 Elementen und Atomen, wie du gerade gesagt  
339 hast. Das ist für mich völlig klar. Aber das kriegen die nicht abstrahiert. Das ist

340 irgendwie krass, weil das so... Die tun sich auch total schwer damit. Jetzt hatten wir  
341 auch wieder den Fall, da hatte Alex denen so ein Scribble fertig gemacht. Einfach  
342 nur, was es so geben muss. Da fingen die an, ja das gefällt uns aber nicht und er so,  
343 ja, das ist ja auch kein Layout. Das sieht ja aus wie ein Comic. Ja, weil der das halt  
344 so gemalt hat. Um halt die Logik... Und das stelle ich echt häufiger fest, dass das  
345 ganz schwer ist, für die Leute, auch mal diese Denke... Ich weiß nicht, auch wenn wir  
346 früher zusammengearbeitet haben, da waren wir ja immer relativ schnell. Wenn wir  
347 irgendein Problem hatten, haben wir es ja immer so runter zerlegt auf die kleinste  
348 Ebene und dann alles andere erst mal weggelassen. Das fällt denen total schwer.  
349 Und gerade jetzt haben wir mit einem zu tun, der dann sofort mit dem Argument  
350 kommt, ja aber da müssen wir das große Ganze... Und was ist denn, wenn das und  
351 das? Und dann sag ich, ja gut, aber wenn wir das kleine Element nicht gelöst kriegen  
352 jetzt, dann ist das große Ganze irgendwie nicht.

353 [00:29:09] **Leo** Okay.

354 [00:29:10] **Markus** Ich glaube, ich habe mich jetzt im Kreis gedreht. Mein erster  
355 Gedanke war, der erste Tag mit dem Zerlegen ist gut für die. Ich glaube aber auch,  
356 da hängt es ganz stark davon ab, wie die drauf sind, damit sie so arbeiten können.

357 [00:29:26] **Leo** Das heißt, das ist in deinen Augen auf jeden Fall eine  
358 Grundvoraussetzung.

359 [00:29:31] **Markus** Also ich kann mir so ein konkretes Beispiel sagen. Die (anonym)-  
360 Website haben wir zusammen mit (anonym) gebaut. Da ist die Idee eigentlich  
361 gewesen... Man hat relativ schnell gesehen, dass die wie ein Hamburger aus  
362 einzelnen Slices besteht, wenn man so will. Du hast dann halt irgendwie, wie so  
363 Käse, Fleisch und Tomate hast du dann Vollbild, Text zweispaltig, Text vierspaltig,  
364 und so weiter. Ist eigentlich ja total klar. Und dann hat er gesagt, wie viele Templates  
365 haben wir? Da habe ich immer gesagt, darum geht es gar nicht. Wir haben ja keine  
366 festen Templates für die Unterseiten. Es kommt ja immer total drauf an... Keine  
367 Ahnung, bei der einen Ausstellung schreibst du viel und hast viele Bilder und bei der  
368 anderen noch ein Video, oder wie auch immer. Lass uns doch einfach definieren,  
369 was es für Elemente gibt. Bis zum Schluss hat das nicht funktioniert. Was aber  
370 passiert ist, ist, dass der die einzelnen Unterseiten gestaltet hat und selber nicht  
371 immer auf seine eigenen Komponenten, wenn man so will, zurückgegriffen hat. Dann  
372 gab es Unterschiede in einem Element, was eigentlich gleich war. Dann hast du mal  
373 eine Video-Implementierung gehabt, wo der Button eckig war, der oben drauf sitzt,

374 auf dem Video. Oder eine Implementierung wo der rund war, oder so Kleinigkeiten.  
375 Gleichzeitig kam aber dann die Ansage, das muss aber eins zu eins umgesetzt  
376 werden. Dann hat Alex zwar hier und da mal rückgefragt aber bei manchen Sachen,  
377 wo das nicht so eindeutig war, wie runder Button, eckiger Button macht keinen Sinn,  
378 hieß es dann, ja, dann hättest du das von deren Seite nehmen sollen und dann war  
379 es voll so, was ist hier los. Weil der selber eigentlich gar keine Möglichkeiten für sich  
380 hat, technisch, so ein Storybook aufzubauen, woraus er das dann bespielt. Und  
381 wenn er dann so ein Element ändert, dass sich das dann automatisch auf alles  
382 ausrollt, wo er es verwendet hat. Ich glaube das ist eine große... Der Background der  
383 Leute ist ein ganz großer Faktor.

384 [00:31:20] **Leo** Okay, ja. Angenommen, ihr würdet jetzt eure eigene Seite selber neu  
385 gestalten oder ein eigenes Produkt entwickeln. Könntest du mir das vorstellen, da auf  
386 so eine Kombination, sagen wir mal, aus Design Sprint und Component Sprint  
387 zurückzugreifen? Oder siehst du da generell Potenzial?

388 [00:31:40] **Markus** Ja klar, der Bedarf ist auf jeden Fall da. Ich meine, wir haben ja  
389 unsere Seite Anfang des Jahres neu gemacht und da war das auch so, dass es...  
390 Weil da auch mehrere Gestalter beteiligt waren. Auch da gab es teilweise Dinge, die,  
391 wenn man sich das im Nachhinein angeguckt hat, unlogisch waren. Also manche  
392 Verlinkungen oder Buttons, wo man eigentlich sagt, warum sieht der hier so aus und  
393 da so. Das ist da auch schon passiert. Obwohl die eigentlich nicht das Ziel hatten.  
394 Aber da waren viele Leute dran und dann ist das halt so. Also ich glaube, das könnte  
395 super gut sein, weil ich merke, egal wo, in jedem SaaS-Tool oder so, das man nutzt,  
396 ist halt auch viel durcheinander. Da sind unterschiedliche Teams dran, da gibt's keine  
397 Komponenten. Alleine, wenn man sich Google Suite anguckt, die ja schon sehr gut  
398 ist. Auch da hast du oft Brüche oder irgendwas ist so, wo du dir denkst, was ist hier  
399 los.

400 [00:32:40] **Leo** Ich glaub, die haben auch irgendwie drei verschiedene  
401 Komponentensysteme. So ein ganz neues, ein mittel-altes und ein ganz altes, und  
402 das nutzen die dann immer je nachdem was gerade passt.

403 [00:33:06] **Markus** Genau. Aber ich glaube schon, dass das sinnvoll ist und auch gut  
404 funktioniert.

405 [00:33:08] **Leo** Ja, nice. Das ist auf jeden Fall schon mal sehr guter Input. Dann noch  
406 eine Frage. Kannst du dir vorstellen, für welche Zielgruppe generell Component  
407 Sprints am interessantesten wären? Sind das vielleicht eher kleinere Firmen, wo du

408 weniger Stakeholder hast, wo du einfach schnell iterieren möchtest, oder vielleicht  
409 größere Firmen die refactoren wollen und alles ein bisschen vereinheitlichen wollen?

410 [00:33:37] **Markus** Also ich hätte das gar nicht an der Größe der Firma unbedingt  
411 ausgemacht, sondern eher an dem Produkt, was sie damit umsetzen wollen. Wenn  
412 ich mir so angucke, der Jura hat letztens eine Landingpage gebaut für eine Messe.  
413 Das ist eine Seite, da kommt jede Komponente genau ein einziges Mal vor, da hat  
414 man das Thema nicht so richtig. Anders herum zum Beispiel, wenn ich mir angucke,  
415 diesen Online-Shop für die Brillen von (anonym). Da merkst du jetzt auch schon,  
416 dass das mit den Komponenten durcheinander geht, weil immer mehr Funktionalität  
417 hinzukommt, wo gar nicht klar war, dass wir so ein Element irgendwie mal bräuchten.  
418 Aber man hat auch gar keinen Überblick mehr über die Komponenten so richtig, oder  
419 über die Elemente, die es da gibt, weil es nirgendwo festgehalten wird, was wo wie  
420 verwendet werden soll, und in welcher Form. Das ist jetzt ein mittelgroßes  
421 Unternehmen. Ich glaube halt... Ich weiß nicht, ich glaube eher, dass das so, sobald  
422 du irgendwie mit größeren Webseiten, mit Formulareingaben und so weiter arbeitest,  
423 wäre das glaub ich schon in irgendeiner Form sinnvoll, das auch einfach mal  
424 festzuhalten. Weil du ja nicht nur... Dann gibt's die nächste Landingpage, den  
425 nächsten Newsletter und dann fragst du dich auch wieder, wie ist denn das.

426 [00:34:49] **Leo** Ja, stimmt.

427 [00:34:58] **Markus** Wenn ich mir das zum Beispiel bei (anonym) angucke, und bei  
428 (anonym), das haben wir gerade neu gerelaunched. Da merkst du auch selber, was  
429 die für ein Durcheinander haben. Im Newsletter müssen zum Beispiel alle Links  
430 immer zwei Rechtspfeile haben, danach. Das ist aber nirgendwo anders so. Und  
431 wenn du sowas in Komponenten aufteilen würdest, und sagst, ein Link ist ein Link...  
432 Theoretisch kann ich natürlich auch definieren, es gibt einen Link in einem  
433 Newsletter. in der Übersicht merken, dass das irgendwie keinen Sinn macht. Weil  
434 entweder ist der Link dann so, dass man darauf klickt. Und ein Verhalten in einem E-  
435 Mail-Programm ist ja nicht anders, als auf einer Webseite. Aber ich würde es  
436 irgendwie nicht an der Größe festmachen, so richtig. Ich überlege halt gerade, es ist  
437 echt so ein bisschen der Scope und was krass ist, wie gut die Leute bereit sind, sich  
438 auf solche Elemente runter zu bringen. Also ich habe zum Beispiel auch festgestellt,  
439 bei großen Versicherungen, die haben so ein Tech Center oder so aufgemacht, weil  
440 die gesagt haben, die sind zu lahm, wenn ihre eigene IT verwenden, um neue  
441 Sachen auszuprobieren. Die haben dann eine eigene Gesellschaft dafür gegründet

442 und die haben glaube ich ein bisschen mehr Freiheit. Das läuft auch unter anderem  
443 Namen und die benutzen zum Beispiel ganz oft einfach die standard Bootstrap-  
444 Dinger, weil es bei denen hauptsächlich darum geht, Geschäftslogik, Geschäftslogik,  
445 Geschäftslogik, alles rein und gut ist. Und das funktioniert. Ist irgendwie auch ganz  
446 cool und ich glaube, die könnten sich das aber auch gut vorstellen, eine Library zu  
447 entwickeln die auf die auch gut passt. Sodass es schon etwas Eigenes ist und man  
448 nicht so das Gefühl hat, das ist schnell zusammengeschustert.

449 [00:36:47] **Leo** Sodass die da vielleicht so ein bisschen ihr eigenes CI mit einbringen  
450 können.

451 [00:36:52] **Markus** Ich glaube schon, dass die Kunden merken... Bootstrap kennst du  
452 ja.

453 [00:36:58] **Leo** Ja, definitiv. Ist ja so ein Standard.

454 [00:36:59] **Markus** Das ist auch nicht unbedingt schlecht. Manchmal denkt man sich  
455 auch schon mal, bevor sie irgendetwas verhackstückt haben, haben sie das  
456 genommen. Dann gibt es wenigstens irgendeine Ordnung. Aber ich würde es jetzt  
457 nicht an der Größe der Firmen festmachen, weil das eh eine Arbeit ist, die gemacht  
458 werden muss. Das Ding ist ja, du musst ja so ein Input-Feld, beispielsweise so oder  
459 so gestalten oder definieren, wie es aussehen soll. Und das, was du mit dem  
460 Component Sprint erreichen willst ist, dass das irgendwie strukturiert erfolgt und nicht  
461 jeder da seine eigene Suppe kocht.

462 [00:37:29] **Leo** Genau, und wiederverwendbar auch...

463 [00:37:32] **Markus** Und damit hast du ja am Anfang eigentlich kaum mehr Aufwand.  
464 Weil, wenn es gestaltet ist, das dann noch strukturiert abzulegen ist ja irgendwie nur  
465 noch der einzige Schritt, der dann fehlt. Und danach ist es ja voll der Gewinn.

466 [00:37:51] **Leo** Okay, ja cool. Und zwischen Website und App, siehst du da einen  
467 Fokus, wo Component Sprints mehr Sinn machen würden oder sagst du, dass es für  
468 beides irgendwie gleich wichtig ist?

469 [00:38:17] **Markus** Ich glaube, für die App-Geschichte ist das noch krasser,  
470 elementarer. Wenn ich mir so Webseiten angucke, dann ist es oft so, dass man...  
471 Wenn ich überlege, die besten Seiten, die aus meiner Sicht besten Seiten, die Alex  
472 oder Jura bauen, sind immer die, wo man eigentlich sage ich mal so eine Art Story  
473 Sprint vorne machen würde, oder macht. Weil der Kunde einfach nur sagt, was will  
474 ich überhaupt kommunizieren, was sind die Inhalte? Wenn du je Unterseite die



475 Inhalte der Story optimierst, was du für Grafiken nimmst, für Dinge, die sich im  
476 Internet bewegen, machen, tun... Dann ist das alles unterstützend auf die Message.  
477 Und dann sind die Seiten sehr individuell und du hast nicht so viele wiederkehrende  
478 Elemente, in der Regel. Weil es gibt halt irgendwie Links, Text, Überschriften und so  
479 weiter. Das ist ja aber relativ okay auch über ein Stylesheet definiert, weil es ja  
480 nichts... Achso, und du hast nicht so viele Input-Elemente bis auf hier und da mal ein  
481 Kontaktformular. Interessant finde ich das vor allen Dingen, wenn es um so Apps  
482 geht, wo du auch viele Formularfelder, Tabellen, irgendwelche Radio Buttons,  
483 irgendwelche Slider, wo du von bis irgendwie eingeben musst... Wir haben zum  
484 Beispiel für so einen Autohändler eine App gebaut. Da geht es um Online-  
485 Schadensmeldung. Also du sollst nicht mehr anrufen, um Termine zu vereinbaren,  
486 wenn du einen Ölwechsel oder so machen musst. Die machen so Service für  
487 Unternehmen, (anonym), kennst du ja. Dann geht deine Lampe an, hier muss du  
488 Ölwechsel machen. Da war das bisher so, du rufst da an, dann erreichst du da  
489 keinen, dann musst du ein Termin vereinbaren, riesen Tingeltangel. Jetzt gehst du  
490 mit dem Handy irgendwie auf (anonym), dann gibst du dein Kennzeichen da ein, weil  
491 die haben ja die Daten im System, fotografierst die Fehlermeldung im Auto, schickst  
492 das ab und die melden sich. Für die ist das besser, weil die die Fehlermeldung  
493 sehen. Dann können die auch einordnen, ist das jetzt etwas, was super wichtig ist  
494 oder kann das eigentlich noch warten. Sind wir nächste Woche sowieso mit drei  
495 Autos bei Mercedes, dann können wir da auch noch direkt mitnehmen, und so weiter.  
496 Und da haben wir im Backend ganz viele Elemente, die hätte man mit so einem  
497 Component Sprint viel besser vonneweg strukturieren können. Checkboxes, keine  
498 Ahnung, Verweise auf Mitarbeiter, die irgendwas tun sollen, PDF-Druck-Möglichkeit,  
499 Button mit irgendwas einfügen, Text, Blubb Unterschrift rein setzen, da ist super viel.  
500 Also da würde ich aus dem Gefühl sagen jetzt egal... Wobei zum Beispiel Online-  
501 Shop würde ich auch noch in so eine Richtung Web-App reinschieben. Alles viel, wo  
502 du Daten auch austauschst. Webseiten, wo du dich nur so durchklickst, da hast du  
503 irgendwie gefühlt nicht so viele Interaktionselemente.

504 [00:41:15] **Leo** Okay, ja. Cool. Von meiner Seite aus war es das dann schon mit den  
505 Fragen. Vielen Dank schon mal für den ganzen Input, das war sehr hilfreich. Wenn  
506 nun noch irgendwas hast, was dir jetzt gerade im Kopf rumschwebt, dann können wir  
507 da auch gerne noch drüber quatschen.

508 [00:41:33] **Markus** Ich finde die Idee eigentlich gut. Mich interessiert das auch mit  
509 den Design Sprints und so weiter. Ich finde es halt immer noch krass, dass es im  
510 Moment... Wir haben ja so ein bisschen auch geguckt, dass wir jetzt... Wir haben ja  
511 versucht, oder sind gerade noch dabei, Scrum, agile Methoden und so weiter, oder  
512 ob wir doch Kanban machen oder wie wir jetzt vorgehen... Das Riesenthema, das wir  
513 immer haben, ist diese Abhängigkeit vom Kunden. Du hast halt... Letzte Woche ging  
514 es darum, dass wir für (anonym) einen... So einen Downloadbereich soll es da  
515 geben, wo man Zertifikate und Betriebsanleitungen und sowas runterladen kann. Da  
516 haben wir am Montag das Design geliefert. Es war klar, dass der Kollege, der das da  
517 abchecken soll, nur noch die Woche da ist, und dann ist der jetzt ab heute zwei  
518 Wochen im Urlaub. Er hat zugesagt, dass er sich kümmert, hat er nicht gemacht. So,  
519 was machst du jetzt? Jetzt stehst du da. Es ist so gesehen nicht so wild, weil es gibt  
520 immer noch genug andere Sachen zu tun, aber auf der anderen Seite darf man halt  
521 auch nicht vergessen, der Jura war da jetzt kopfmäßig voll drin in dem Thema. Das  
522 heißt, er hat jetzt drei Wochen Pause, bis er wieder da dran kann. Frühestens. Eine  
523 Woche hat er ja schon gewartet, zwei Wochen ist der Typ im Urlaub und dann muss  
524 er sich ja noch das Feedback holen. Dann hast du ja wieder die mega anfahr-... Weil  
525 du ja erst mal wieder reinkommen in das ganze Thema. Und das kostet halt wieder  
526 Zeit. Und ich frage mich halt in diesem ganzen Scope, wie kannst du das  
527 hinbekommen, dass diese Reibungen... Also dass die mitmachen?

528 [00:43:04] **Leo** Es gibt Firmen, die inzwischen wirklich sagen, okay, wenn ihr mit uns  
529 so ein Projekt macht, das geht schnell. Es gibt da Firmen, die sagen, wir versprechen  
530 euch in drei Wochen ein fertiges Produkt oder ein fertiges MVP. Die verlangen dann  
531 aber auch, dass die einen Ansprechpartner haben, der die Möglichkeit hat, innerhalb  
532 der Firma Entscheidungen zu treffen und der auch wirklich 24/7 oder an jedem Tag  
533 immer erreichbar ist, während des Projektes. Wenn die den nicht haben, dann  
534 fangen die erst gar nicht an, weil dann sagen die, dann ist es halt nicht schaffbar in  
535 der Zeit. Genauso ist es ja bei Design Sprints auch so, dass du die Kunden wirklich  
536 fest mit an den Tisch holst, sodass die wirklich die ganze Zeit da sind, sodass es gar  
537 nicht erst dazu kommt, dass es da irgendwie so Delays gibt. Das ist natürlich nicht  
538 immer machbar, das hatten wir jetzt auch schon gemerkt, bei vielen Anfragen, dass  
539 es schwierig ist – vor allem auch bei größeren Firmen – dass sich da Leute einfach  
540 mal so eine Woche Zeit nehmen. Das ist ja nicht immer machbar.

541 [00:44:13] **Markus** Ja. Aber selbst, wenn du... Also das ist ja... Eine Woche  
542 rausnehmen sollte eigentlich auch machbar sein, die können ja auch mal eine  
543 Woche krank sein. Aber hier geht es ja noch nicht einmal um eine Woche. Wie  
544 kriegst du das gesteuert? Das finde ich so spannend an der Sache, weil bei den  
545 Component Sprints wäre es ja fast vielleicht sogar noch so, dass da auch ganz viele  
546 Externe mit am Start sind.

547 [00:44:36] **Leo** Ja, was Entwickler angeht, kannst du ja eigentlich jeden mit rein  
548 nehmen, der irgendwie Web-Entwicklung kann oder so.

549 [00:44:41] **Markus** Und der würde ja dann wahrscheinlich auch verfügbar sein und  
550 nicht 100 Sachen gleichzeitig machen. Bei den Kunden selbst, die sind an so vielen  
551 Baustellen dran, dass sie sich nicht auf eine Sache konzentrieren können und voll  
552 durcheinander sind und Sachen vergessen und... Sich an Sachen nicht erinnern,  
553 worauf die dir eine Antwort gegeben haben.

554 [00:45:08] **Leo** Das ist dann schwierig, das stimmt. Darauf habe ich auch noch keine  
555 Antwort.

556 [00:45:15] **Markus** Das ist wahrscheinlich... Ich habe auch schon überlegt, ob man  
557 die nicht einfach mit Strafen belegt. Wenn du sagst, gut, jedes Mal, wenn das einen  
558 Tag länger dauert, sind das einfach 500 € mehr. Weil das das einzige ist, wo man  
559 merkt, da fangen die mal an, nachzudenken.

560 [00:45:36] **Leo** Ja, Geld tut weh.

561 [00:45:36] **Markus** Wenn du das so herum machst, als Strafe, dann wird es direkt  
562 negativ in den Angeboten aufgefasst. Das heißt, eigentlich müsste man sagen, ja,  
563 wenn Sie es schaffen innerhalb von 48 Stunden zu antworten, ziehen wir am Ende  
564 nochmal fünf Prozent ab. Also den Weg.

565 [00:45:51] **Leo** Stimmt, das ginge auch.

566 [00:45:51] **Markus** Weil das dann positiver klingt. Die haben eine Chance, Geld zu  
567 sparen. Ja, es ist halt... Das finde ich irgendwie spannend.

568 [00:46:02] **Leo** Das ist auch ein sehr interessantes Thema. Vielleicht kann ich das  
569 noch ein bisschen mit einarbeiten, weil das gehört ja auch so ein bisschen mit dazu,  
570 vor Allem im Agenturleben.

571 [00:46:13] **Markus** Genau. Es ist halt irgendwie immer... Und das merke ich halt  
572 ganz krass bei der Scrum-Nummer, du kannst das nicht wegdefinieren. Du kriegst

573 das nicht... Das kannst du zwar ins Buch reinschreiben und sagen, ja, musst du so  
574 machen, aber so ist es halt nicht.

575 [00:46:26] **Leo** Du kannst die Kunden ja auch nicht steuern.

576 [00:46:29] **Markus** Nicht so krass. Und so ist es jetzt auch nicht, dass man jetzt sagt,  
577 ich habe hier tausende Anfragen, dann sag ich halt 990 davon ab. Irgendwie... Das  
578 ist so ein bisschen schwierig, aber gut. Da suchen wir im Moment nach  
579 Möglichkeiten, wie wir das steuern. Oder ob man das dann echt über so Scrum-  
580 Geschichten macht, weil das Ziel ja auch manchmal gar nicht klar ist. Den Kunden  
581 selbst ja auch nicht. Zum Beispiel bei (anonym) mit dem Online-Shop. Jetzt kriegen  
582 die eine neue Kollektion, die besteht noch aus drei weiteren Elementen. So eine  
583 Brille, die du optional hinzufügen kannst. Da hast du schon wieder einen ganz  
584 anderen Anwendungsfall. Allein die Artikelmatrix, die alle Möglichkeiten und  
585 Kombinationen hat, hat 120000 Einträge. Deren Warenwirtschaft hat keine  
586 Schnittstelle, das heißt, du musst auch da so einen CSV-Import machen. Und man  
587 meint ja immer, so 120000 Zeilen für so neue Rechner... Aber das ist nicht so ohne.  
588 Dann haben die an irgendeiner Stelle irgendeinen Fehler drin, weil irgendeiner eine  
589 Bezeichnung nicht richtig gepflegt hat. Dann ist da ein Semikolon zu viel und dann  
590 funktioniert das schon nicht.

591 [00:47:30] **Leo** Ja, das ist dann schwierig. Das stimmt.

592 [00:47:41] **Markus** Wie willst du das denn jetzt machen? Du befragst jetzt Leute und  
593 dann ist das Ziel, herauszufinden, ob das nützlich ist oder nicht?

594 [00:47:46] **Leo** Genau. Einmal, ob das überhaupt Sinn macht. Und zum anderen  
595 natürlich auch, an welchen Stellen könnte man das vielleicht noch verbessern. Da  
596 geht es mir auch sehr viel darum, wirklich Perspektiven von vielen verschiedenen  
597 Unternehmen zu kriegen. Also ich habe jetzt zum Beispiel schon ein Interview  
598 gemacht mit jemandem, der selber ein Startup hat, in dem eine App aktiv entwickelt  
599 wird. Dann aber auch wirklich große Unternehmen. Ich habe jetzt ein Interview  
600 gemacht mit einem großen Automobilunternehmen, die ja auch so Design Sprints  
601 und UI-Komponenten brauchen. Und dann halt mit Agenturen, also mit euch zum  
602 Beispiel, wo es ja vielleicht auch ein interessanter Ansatz sein könnte. Da sind halt  
603 auch wirklich die Verhältnisse ganz anders. Bei so einem Startup hast du halt sehr  
604 wenig Stakeholder und wenn das Startup selber den Component Sprint veranlasst,  
605 hast du diese Kundenabhängigkeit nicht. Dann ist das Startup ja selber der Kunde,  
606 sozusagen. Ja, genau. Da mache ich die Interviews jetzt hauptsächlich, um da viele

607 Einblicke zu bekommen, um dann nachher ein bisschen so einen Ausblick zu  
608 schreiben. Ich habe den Component Sprint ja jetzt schon eigentlich ausgearbeitet,  
609 möchte aber dann noch ein bisschen schauen, wenn man jetzt noch mehr Zeit hätte,  
610 in welche Richtung könnte man ihn vielleicht weiterentwickeln. Wo liegt da noch  
611 Potential, wo gibt es noch Schwierigkeiten.

612 [00:49:18] **Markus** Gibt es denn so Ansätze schon irgendwo und Literatur dazu, oder  
613 ist es eigentlich etwas völlig Neues?

614 [00:49:29] **Leo** Der Component Sprint an sich ist völlig neu. Den gab es bisher so  
615 noch nicht, beziehungsweise diese Kombination aus dieser Struktur wie bei einem  
616 Design Sprint und dem Aufbau einer Pattern Library. Klar gibt es viele, die sich in der  
617 Scrum-Methode oder agil eine Pattern Library aufbauen, aber das in Verbindung mit  
618 diesem Sprint Gedanken, dass man das wirklich in einer Woche macht, das gibt es  
619 so noch nicht.

620 [00:50:05] **Markus** Ja cool. Coole Idee.

621 [00:50:06] **Leo** Gut. Ja dann würde ich sagen, wenn du von deiner Seite aus nichts  
622 mehr hast, sind wir glaube ich fertig. Ich danke dir nochmal ganz herzlich, dass du dir  
623 die Zeit genommen hast. Du hast mir sehr viel sehr guten Input gegeben und hilfst  
624 mir wirklich weiter für die Bachelorarbeit.

625 [00:50:23] **Markus** Nicht dafür.