**Interview mit Markus Mazur, Geschäftsführer bei Duplexmedia**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[00:04:42] **Markus** Unser Tech Stack hat sich gerade so ein bisschen gewandelt. Als wir angefangen haben und uns eigentlich nur mit Webseiten beschäftigt haben, waren das eigentlich hauptsächlich irgendwelche CMS-, PHP-, MySQL-basierte Geschichten. Dann haben wir irgendwann mal angefangen, Frameworks zu nutzen, weil wir gemerkt haben, diese Systeme kannst du zwar aufbohren, aber irgendwie... Je komplizierter das ist, desto ungeiler ist das, weil dann benutzt du irgendein Plugin, das irgendein Drittentwickler entwickelt hat, den gibt’s dann auf einmal nicht mehr und solche Sachen. Und jetzt haben wir im Moment... Dann sind wir irgendwo bei CodeIgniter gelandet und sind jetzt irgendwie gerade mit Laravel unterwegs und machen da halt viel mit PHP, MySQL, also so gesehen noch der alten Welt, wenn man so will. Aber in dem Stack halt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[00:12:21] **Markus** Nein. Also ich habe mich da jetzt ein bisschen mit auseinandergesetzt, weil ich euch verfolgt habe und den Ansatz interessant fand. Aber wir haben das noch nie so angewendet. Also ich weiß jetzt auch nicht im Detail, welche Regeln gelten, aber für mich ist das erst mal nur fünf Tage Konzentration, möglichst etwas rausbekommen was irgendwie nutzbar ist. Das ist das Ziel. Und Klick-Dummys und so Geschichten. Und lieber Sachen weglassen und gucken, ist die Idee, die man hat, überhaupt... Eigentlich ist es so ein bisschen, wie wir damals Simfolio gebaut haben. Eine Woche was gemacht und dann kam am Ende ein System und eigentlich ist es fast unverändert bis zum Schluss so geblieben.

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

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

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

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

[00:14:17] **Leo** Okay, perfekt. Wir haben das so ein bisschen abgewandelt, also bei uns gibt's nur Atome, Moleküle und Templates, weil das ist sonst ein bisschen zu komplex. Und innerhalb von einem festen Zeitraum, das sind dann auch vier Tage, werden dann alle Komponenten, die es irgendwie in diesem UI gibt, entwickelt, sodass man nachher eine schöne Pattern Library hat, wo alle Komponenten schön dokumentiert drin sind. In verschiedenen States, also ein Button könnte ja zum Beispiel disabled sein, ein Primary Button, ein Secondary Button, wie auch immer. Da gibt es ja verschiedene States und das Ziel ist es eigentlich, dass du diese Pattern Library an die Entwickler weitergeben kannst und die Entwickler sich dann gar nicht mehr wirklich um das Design kümmern müssen, oder zumindest nicht um das Design von den einzelnen Komponenten, sondern sich eher um die Implementierung der Geschäftslogik, also der Business Logic nur noch kümmern müssen. Es ist auch so, dass diese Pattern Library auch eine gute Grundlage ist dafür, dass man sehr konsequentes UI aufbaut. Diese Pattern Library ist ja auch nichts, was dann, so wie sie ist, fest bleibt, sondern die kann ja auch weiterentwickelt werden. Es können auch neue Komponenten noch hinzugefügt werden und so weiter. Das ist dann sozusagen die lebende Dokumentation von dem UI. Der Component Sprint dauert insgesamt vier Tage, jeder Tag von 10:00 bis 17:00 Uhr, damit die Mitarbeiter oder die Teammitglieder vorher noch ein bisschen Zeit haben, falls es noch etwas Geschäftliches ansteht, das zu erledigen. Je nachdem, wie groß der Scope ist, würde ich zwischen drei und acht Entwickler an den Component Sprint setzen. Wir haben es jetzt mit drei Entwicklern gemacht, das hat auch gut geklappt, aber wir hatten noch einen relativ kleinen Scope, dazu aber gleich noch mehr. Am ersten Tag vom Component Sprint geht es darum, erst mal den Prototyp zu nehmen und zu zerlegen in die einzelnen Komponenten. Jede Komponente kommt dann einfach auf ein Post-it, mit einer kleinen Zeichnung, wie sie aussieht, vielleicht mit den States, sodass man nachher eine schöne Übersicht darüber hat, welche Komponenten es gibt. Da kann man dann auch direkt schauen, welche Komponenten vielleicht von welchen Komponenten abhängig sind. Wir haben zum Beispiel ein Formular und das ist abhängig von einem Eingabefeld, einem Button und einem Label. Zusätzlich dazu wird am ersten Tag geschaut, dass man sich so ein bisschen auf einen Codestil einigt, dass man offene Fragen klärt – vor allem, wenn das ein Team ist, das nicht unbedingt eh schon immer zusammengearbeitet hat – dass man da so ein bisschen auf den gleichen Wissensstand kommt. Der erste Tag ist wirklich nur Organisation, da geht es darum, dass alle auf dem gleichen Wissensstand sind und dass der Plan für die nächsten Tage fertig ist. Tag zwei und drei sind dann wirklich Implementierungstage. Da setzt man sich dann gemeinsam an einen Tisch und implementiert diese Komponenten. Da kann man es einfach so machen, dass jeder, der gerade Zeit hat, sich ein Post-it von der Wand nimmt, das als Komponente implementiert und es dann wieder zurück hängt. Dann hat man einen ganz guten Flow. An den Tagen gibt es auch reguläre Check-Ins, sodass man zum Beispiel alle zwei Stunden mal schaut, weiß jeder noch, was er tun soll, gibt es irgendwo Fragen, damit es nicht zu Aufstauungen kommt. Der vierte Tag kann auch so ein bisschen als Puffer genutzt werden, falls an Tag zwei und drei noch nicht alle Komponenten implementiert werden konnten und wird auch noch so ein bisschen als Puffer genutzt um Dokumentation, die noch nicht ganz fertig ist, dann fertig zu schreiben. Danach wird die Pattern Library an das andere Entwicklerteam weitergegeben, also sozusagen Handoff, und ganz am Ende vom vierten Tag gibt's noch eine Retro wo man klären kann, was gut gelaufen ist, was man noch besser machen könnte, um es dann immer weiterzuentwickeln. Um das Ganze selber zu testen, haben wir uns ein eigenes Produkt ausgedacht, das heißt Wevent. Wevent ist eine kleine Web-App, über die du relativ einfach kleine Events erstellen kannst, also zum Beispiel Geburtstage, Grillabende mit Freunden oder so, und da deine Freunde dann plattformunabhängig einladen kannst. Dafür haben wir zuerst einen Design Sprint gemacht, der hat vier Tage mit vier Personen gedauert – das ist sozusagen der Design Sprint 2.0, der ist schon mal so ein bisschen gestreamlined. Und darauf folgend dann den Component Sprint auch vier Tage lang. Ich gebe dir jetzt mal den Bildschirm frei. Kannst du kannst du das sehen?

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

[00:20:05] **Leo** Das, was du jetzt gerade siehst, ist der Prototyp, den wir im Design Sprint beim Prototyping erstellt haben, den wir auch mit Nutzern getestet haben und nochmal iteriert haben. Hier wäre jetzt eigentlich ein iPhone drum herum, das musst du dir vorstellen. Irgendwie lädt das Bild nicht. Das wäre die Startseite hier, wenn du ein Event erstellen willst, kannst du dich einloggen, zum Beispiel mit Google. Dann hast du hier einen Screen, wo du zum Beispiel den Titel hinzufügen kannst, wo du Start- und Endzeit einfügen kannst, wo du einen den Ort angeben kannst, und so weiter. Im nächsten Schritt kannst du dir ein Template aussuchen. Du kannst also einfach schauen, was passt irgendwie am besten zu dem Event. Und im letzten Schritt kannst du dann Freunde einladen. Also hier könnte ich jetzt zum Beispiel dich einladen, kann einen Link teilen und das ist der Prototyp. Der ist vom Scope her noch relativ überschaubar. Aber du siehst ja hier schon, es gibt ja schon einige Komponenten, die man da implementieren konnte. Das waren jetzt insgesamt knapp 30 Stück und das was ich jetzt zeige ist das Ergebnis. Wir haben das in Storybook gemacht. Storybook ist im Grunde genommen ein Tool, womit du sehr einfach Pattern Libraries aufbauen kannst. Das heißt, du hast hier an der Seite so ein bisschen Übersicht über Komponenten und ich gehe jetzt zum Beispiel auf die Atome. Da hast du Buttons in ihren verschiedenen States. Also hier zum Beispiel einen normalen Button, einen Primary Button, einen deaktivierten Button, einen mit Icons, wie auch immer. Dann hast du hier die Moleküle. Das könnte zum Beispiel ein Form-Element sein, mit Icon, Label und Eingabefeld. Und das letzte sind Templates. Das sind dann wirklich die Layouts, die du auch im Prototyp gesehen hast, nur fertig implementiert als Komponenten. Wenn du dir das jetzt als Entwickler in der Pattern Library anguckst, kannst du auch direkt den Code reingehen, und kannst sehen, wenn ich mir das hier so kopiere und bei mir in die App einfüge, dann sieht das genauso aus. Und das ist auch eigentlich das Ziel. Dass du dann als der Entwickler, der die Geschäftslogik implementiert, einfach diesen Code rauskopieren kannst und davon ausgehen kannst, dass das Design so schon funktioniert, dass du dir da keine Gedanken mehr darum machen muss. Hast du zu diesem Konzept so generell Fragen oder zu der Durchführung oder kommt dir da irgendwas in den Kopf?

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

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

[00:25:06] **Markus** Also ich glaube, dass es eine Rückfrage oder Challenge oder wie auch immer, die du glaube ich immer adressieren musst, weil – also jetzt aus dem Real Life gesprochen – ich finde es auch besser und ich hätte jetzt bei Jura und Alex nicht das Thema, weil die sind halt irgendwie Web-Entwickler und Designer, die kennen sich zwar nicht... Also Geschäftslogik implementieren würden die jetzt nicht machen, aber alles was sich im Frontend abspielt, mit dem Quelltext dahinter kennen sie sich aus. Aber ich lerne jetzt immer öfter kennen, dass... Weil wir irgendwie jetzt mit größeren Unternehmen auch zu tun haben. Da ist es oft so, da gibt es dann irgendwie eine Lead-Agentur, die ist für das ganze äußere Erscheinungsbild zuständig und die haben in der Regel überhaupt keine Ahnung. Das ist ja auch das, was ich eingangs sagte. Weil die kriegst du nicht weg definiert. Also wir haben es auch schon probiert, dass wir gesagt haben, es gibt auch ein Manual, wie Sachen auszusehen haben. Lasst uns das bauen und die Gestaltung dann auch an den verschiedenen Stellen ein bisschen so anpassen, dass sie auch für das Internet oder für ein elektronisches Gerät funktioniert. Und da lassen sie sich die Butter nur sehr selten vom Brot nehmen.

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

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

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

[00:26:45] **Markus** Es könnte eine Lösung sein. Also es gibt, muss man sagen, gute Gestalter, die auch im Internet viel oder technisch gut unterwegs sind. Die gestalten dir auch Sachen, die gut funktionieren. Das sieht dann auch gut aus und macht auch irgendwie alles Sinn. Dann könnten Entwickler das auch so runter rattern und es könnte auch gut für den Gestalter sein. Ich merke auch, die sind oft sehr durcheinander und unstrukturiert. Wenn man diesen Tag eins, wo man das aufteilt in verschiedene Elemente, die man so braucht... Also wenn die quasi diese Storybook-Struktur... Die ist ja dann noch nicht befüllt, aber die würde dann ja vorgeben, was es zu tun gibt. Wenn die so etwas hätten, dass die sich dann daran abarbeiten können. Aber es ist total personenabhängig, das ist etwas, was ich jetzt auch gerade in den letzten paar Monaten gelernt hab. Dieses abstrakte Vordenken, ohne dass... Also die denken nicht in Elementen. Dieses Zerlegen, worüber wir jetzt gerade gesprochen haben, wo ich mir auch denke, ja gut, ist doch völlig klar, wir haben irgendwie sieben Templates und die bestehen aus 28 Elementen und Atomen, wie du gerade gesagt hast. Das ist für mich völlig klar. Aber das kriegen die nicht abstrahiert. Das ist irgendwie krass, weil das so... Die tun sich auch total schwer damit. Jetzt hatten wir auch wieder den Fall, da hatte Alex denen so ein Scribble fertig gemacht. Einfach nur, was es so geben muss. Da fingen die an, ja das gefällt uns aber nicht und er so, ja, das ist ja auch kein Layout. Das sieht ja aus wie ein Comic. Ja, weil der das halt so gemalt hat. Um halt die Logik... Und das stelle ich echt häufiger fest, dass das ganz schwer ist, für die Leute, auch mal diese Denke... Ich weiß nicht, auch wenn wir früher zusammengearbeitet haben, da waren wir ja immer relativ schnell. Wenn wir irgendein Problem hatten, haben wir es ja immer so runter zerlegt auf die kleinste Ebene und dann alles andere erst mal weggelassen. Das fällt denen total schwer. Und gerade jetzt haben wir mit einem zu tun, der dann sofort mit dem Argument kommt, ja aber da müssen wir das große Ganze... Und was ist denn, wenn das und das? Und dann sag ich, ja gut, aber wenn wir das kleine Element nicht gelöst kriegen jetzt, dann ist das große Ganze irgendwie nicht.

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

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

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

[00:29:31] **Markus** Also ich kann mir so ein konkretes Beispiel sagen. Die (anonym)-Website haben wir zusammen mit (anonym) gebaut. Da ist die Idee eigentlich gewesen... Man hat relativ schnell gesehen, dass die wie ein Hamburger aus einzelnen Slices besteht, wenn man so will. Du hast dann halt irgendwie, wie so Käse, Fleisch und Tomate hast du dann Vollbild, Text zweispaltig, Text vierspaltig, und so weiter. Ist eigentlich ja total klar. Und dann hat er gesagt, wie viele Templates haben wir? Da habe ich immer gesagt, darum geht es gar nicht. Wir haben ja keine festen Templates für die Unterseiten. Es kommt ja immer total drauf an... Keine Ahnung, bei der einen Ausstellung schreibst du viel und hast viele Bilder und bei der anderen noch ein Video, oder wie auch immer. Lass uns doch einfach definieren, was es für Elemente gibt. Bis zum Schluss hat das nicht funktioniert. Was aber passiert ist, ist, dass der die einzelnen Unterseiten gestaltet hat und selber nicht immer auf seine eigenen Komponenten, wenn man so will, zurückgegriffen hat. Dann gab es Unterschiede in einem Element, was eigentlich gleich war. Dann hast du mal eine Video-Implementierung gehabt, wo der Button eckig war, der oben drauf sitzt, auf dem Video. Oder eine Implementierung wo der rund war, oder so Kleinigkeiten. Gleichzeitig kam aber dann die Ansage, das muss aber eins zu eins umgesetzt werden. Dann hat Alex zwar hier und da mal rückgefragt aber bei manchen Sachen, wo das nicht so eindeutig war, wie runder Button, eckiger Button macht keinen Sinn, hieß es dann, ja, dann hättest du das von deren Seite nehmen sollen und dann war es voll so, was ist hier los. Weil der selber eigentlich gar keine Möglichkeiten für sich hat, technisch, so ein Storybook aufzubauen, woraus er das dann bespielt. Und wenn er dann so ein Element ändert, dass sich das dann automatisch auf alles ausrollt, wo er es verwendet hat. Ich glaube das ist eine große... Der Background der Leute ist ein ganz großer Faktor.

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

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

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

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

[00:33:08] **Leo** Ja, nice. Das ist auf jeden Fall schon mal sehr guter Input. Dann noch eine Frage. Kannst du dir vorstellen, für welche Zielgruppe generell Component Sprints am interessantesten wären? Sind das vielleicht eher kleinere Firmen, wo du weniger Stakeholder hast, wo du einfach schnell iterieren möchtest, oder vielleicht größere Firmen die refactoren wollen und alles ein bisschen vereinheitlichen wollen?

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

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

[00:34:58] **Markus** Wenn ich mir das zum Beispiel bei (anonym) angucke, und bei (anonym), das haben wir gerade neu gerelaunched. Da merkst du auch selber, was die für ein Durcheinander haben. Im Newsletter müssen zum Beispiel alle Links immer zwei Rechtspfeile haben, danach. Das ist aber nirgendwo anders so. Und wenn du sowas in Komponenten aufteilen würdest, und sagst, ein Link ist ein Link... Theoretisch kann ich natürlich auch definieren, es gibt einen Link in einem Newsletter. in der Übersicht merken, dass das irgendwie keinen Sinn macht. Weil entweder ist der Link dann so, dass man darauf klickt. Und ein Verhalten in einem E-Mail-Programm ist ja nicht anders, als auf einer Webseite. Aber ich würde es irgendwie nicht an der Größe festmachen, so richtig. Ich überlege halt gerade, es ist echt so ein bisschen der Scope und was krass ist, wie gut die Leute bereit sind, sich auf solche Elemente runter zu bringen. Also ich habe zum Beispiel auch festgestellt, bei großen Versicherungen, die haben so ein Tech Center oder so aufgemacht, weil die gesagt haben, die sind zu lahm, wenn ihre eigene IT verwenden, um neue Sachen auszuprobieren. Die haben dann eine eigene Gesellschaft dafür gegründet und die haben glaube ich ein bisschen mehr Freiheit. Das läuft auch unter anderem Namen und die benutzen zum Beispiel ganz oft einfach die standard Bootstrap-Dinger, weil es bei denen hauptsächlich darum geht, Geschäftslogik, Geschäftslogik, Geschäftslogik, alles rein und gut ist. Und das funktioniert. Ist irgendwie auch ganz cool und ich glaube, die könnten sich das aber auch gut vorstellen, eine Library zu entwickeln die auf die auch gut passt. Sodass es schon etwas Eigenes ist und man nicht so das Gefühl hat, das ist schnell zusammengeschustert.

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

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

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

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

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

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

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

[00:38:17] **Leo** Ich glaube, für die App-Geschichte ist das noch krasser, elementarer. Wenn ich mir so Webseiten angucke, dann ist es oft so, dass man... Wenn ich überlege, die besten Seiten, die aus meiner Sicht besten Seiten, die Alex oder Jura bauen, sind immer die, wo man eigentlich sage ich mal so eine Art Story Sprint vorne machen würde, oder macht. Weil der Kunde einfach nur sagt, was will ich überhaupt kommunizieren, was sind die Inhalte? Wenn du je Unterseite die Inhalte der Story optimierst, was du für Grafiken nimmst, für Dinge, die sich im Internet bewegen, machen, tun... Dann ist das alles unterstützend auf die Message. Und dann sind die Seiten sehr individuell und du hast nicht so viele wiederkehrende Elemente, in der Regel. Weil es gibt halt irgendwie Links, Text, Überschriften und so weiter. Das ist ja aber relativ okay auch über ein Stylesheet definiert, weil es ja nichts... Achso, und du hast nicht so viele Input-Elemente bis auf hier und da mal ein Kontaktformular. Interessant finde ich das vor allen Dingen, wenn es um so Apps geht, wo du auch viele Formularfelder, Tabellen, irgendwelche Radio Buttons, irgendwelche Slider, wo du von bis irgendwie eingeben musst... Wir haben zum Beispiel für so einen Autohändler eine App gebaut. Da geht es um Online-Schadensmeldung. Also du sollst nicht mehr anrufen, um Termine zu vereinbaren, wenn du einen Ölwechsel oder so machen musst. Die machen so Service für Unternehmen, (anonym), kennst du ja. Dann geht deine Lampe an, hier muss du Ölwechsel machen. Da war das bisher so, du rufst da an, dann erreichst du da keinen, dann musst du ein Termin vereinbaren, riesen Tingeltangel. Jetzt gehst du mit dem Handy irgendwie auf (anonym), dann gibst du dein Kennzeichen da ein, weil die haben ja die Daten im System, fotografierst die Fehlermeldung im Auto, schickst das ab und die melden sich. Für die ist das besser, weil die die Fehlermeldung sehen. Dann können die auch einordnen, ist das jetzt etwas, was super wichtig ist oder kann das eigentlich noch warten. Sind wir nächste Woche sowieso mit drei Autos bei Mercedes, dann können wir da auch noch direkt mitnehmen, und so weiter. Und da haben wir im Backend ganz viele Elemente, die hätte man mit so einem Component Sprint viel besser vorneweg strukturieren können. Checkboxen, keine Ahnung, Verweise auf Mitarbeiter, die irgendwas tun sollen, PDF-Druck-Möglichkeit, Button mit irgendwas einfügen, Text, Blubb Unterschrift rein setzen, da ist super viel. Also da würde ich aus dem Gefühl sagen jetzt egal... Wobei zum Beispiel Online-Shop würde ich auch noch in so eine Richtung Web-App reinschieben. Alles viel, wo du Daten auch austauschst. Webseiten, wo du dich nur so durchklickst, da hast du irgendwie gefühlt nicht so viele Interaktionselemente.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[00:46:13] **Markus** Genau. Es ist halt irgendwie immer... Und das merke ich halt ganz krass bei der Scrum-Nummer, du kannst das nicht wegdefinieren. Du kriegst das nicht... Das kannst du zwar ins Buch reinschreiben und sagen, ja, musst du so machen, aber so ist es halt nicht.

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

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

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

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

[00:47:46] **Leo** Genau. Einmal, ob das überhaupt Sinn macht. Und zum anderen natürlich auch, an welchen Stellen könnte man das vielleicht noch ausbessern. Da geht es mir auch sehr viel darum, wirklich Perspektiven von vielen verschiedenen Unternehmen zu kriegen. Also ich habe jetzt zum Beispiel schon ein Interview gemacht mit jemandem, der selber ein Startup hat, in dem eine App aktiv entwickelt wird. Dann aber auch wirklich große Unternehmen. Ich habe jetzt ein Interview gemacht mit einem großen Automobilunternehmen, die ja auch so Design Sprints und UI-Komponenten brauchen. Und dann halt mit Agenturen, also mit euch zum Beispiel, wo es ja vielleicht auch ein interessanter Ansatz sein könnte. Da sind halt auch wirklich die Verhältnisse ganz anders. Bei so einem Startup hast du halt sehr wenig Stakeholder und wenn das Startup selber den Component Sprint veranlasst, hast du diese Kundenabhängigkeit nicht. Dann ist das Startup ja selber der Kunde, sozusagen. Ja, genau. Da mache ich die Interviews jetzt hauptsächlich, um da viele Einblicke zu bekommen, um dann nachher ein bisschen so einen Ausblick zu schreiben. Ich habe den Component Sprint ja jetzt schon eigentlich ausgearbeitet, möchte aber dann noch ein bisschen schauen, wenn man jetzt noch mehr Zeit hätte, in welche Richtung könnte man ihn vielleicht weiterentwickeln. Wo liegt da noch Potential, wo gibt es noch Schwierigkeiten.

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

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

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

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

[00:50:23] **Markus** Nicht dafür.