

# Mein Wirkungsbereich, meine Hebel

---

Usability im Requirements Engineering systematisch verankern

Modern RE 2026

Dr.-Ing. Julia Mucha und Anna Kranzusch



# Über uns

## Anforderungsfabrik GmbH & Co. KG

**Wir verbinden Business & IT**

Unser ganzheitlicher Ansatz...

- ◆ Anforderungsvermittlung (RE / BA / PO Support)
- ◆ Agile Produktentwicklung / Agile Skalierung
- ◆ Innovationsmanagement (Digital Design / AI)



**Dr.-Ing. Julia Mucha**

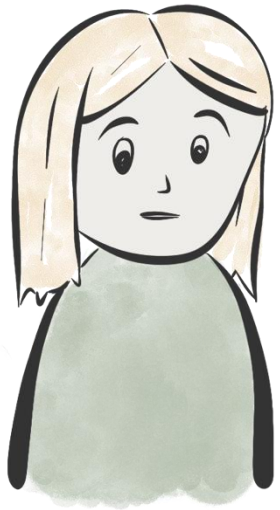
Consultant  
Requirements Engineer &  
Business Analyst



**Anna Kranzusch**

B.Sc. Industrial Design  
Engineering  
Sr. Anforderungsvermittlerin  
/ UX Consultant

# Mein Wirkungsbereich, meine Hebel



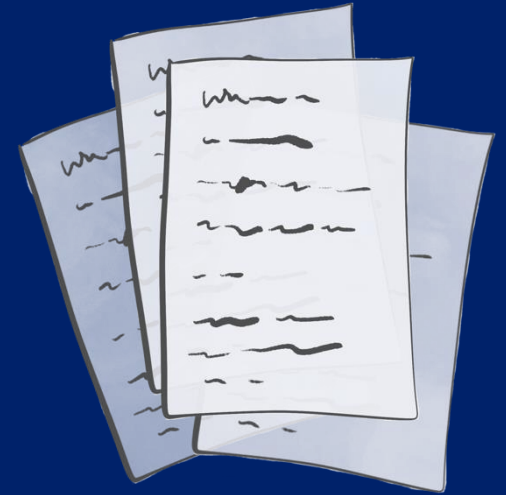
Wer von euch  
macht UX?  
(explizit in seiner Rolle)

Wer schreibt  
Anforderungen  
für Benutzersysteme?



# Usability beginnt bereits in unseren Anforderungen.

---



Gebrauchstauglichkeit (Usability) erfahren Benutzer unmittelbar während der Interaktion mit einem System, Produkt oder einer Dienstleistung. Es ist der **zentrale Teil** der gesamten **User Experience (UX)**.

# Das Ideal trifft auf Projektwirklichkeit

---

## UX-Perspektive

- ◆ Nutzende verstehen
- ◆ Nutzungskontext beobachten
- ◆ Prototypen testen
- ◆ Iterativ lernen



## RE-Realität

- ◆ Zeit- und Lieferdruck
- ◆ Kein direkter Nutzerzugang
- ◆ Keine UX-Rolle im Projekt
- ◆ Anforderungen müssen „fertig“ sein

# Was kann ich unter diesen Bedingungen beeinflussen ?

---

Wirkung statt Rollenabgrenzung



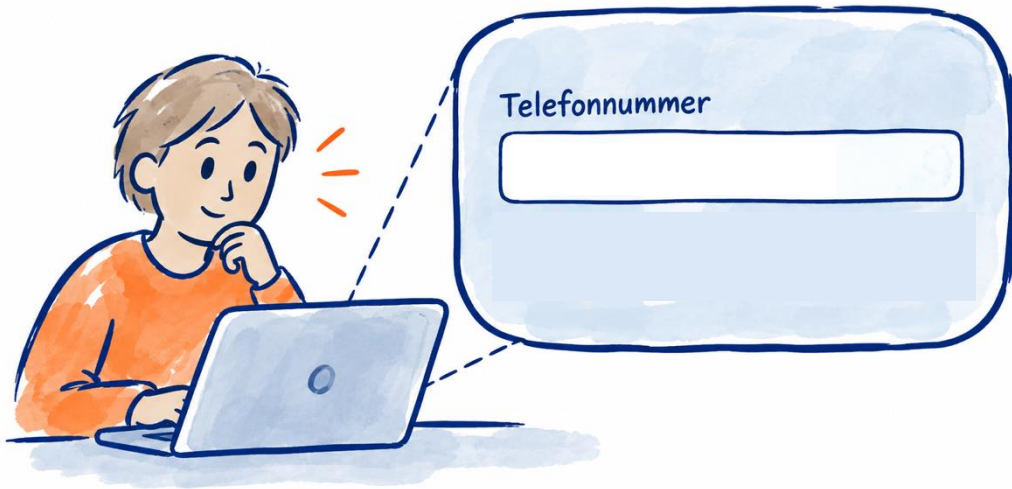
# Ein Impuls zieht Wirkungskreise



# Wirkungskreis ICH

## Nutzung konkret machen.

„Als Nutzer möchte ich meine Telefonnummer eingeben können.“



Wer nutzt das Feld und wofür?

Was passiert bei einer falschen Eingabe?

Welche Hinweise braucht der Benutzer?

Wie wird eine Eingabe überprüft?

Welche Rahmenbedingungen beeinflussen die Nutzung?

# Was kann **ICH** im RE morgen anders machen?

- ◆ **Früher fragen „Wie wird das tatsächlich benutzt?“**

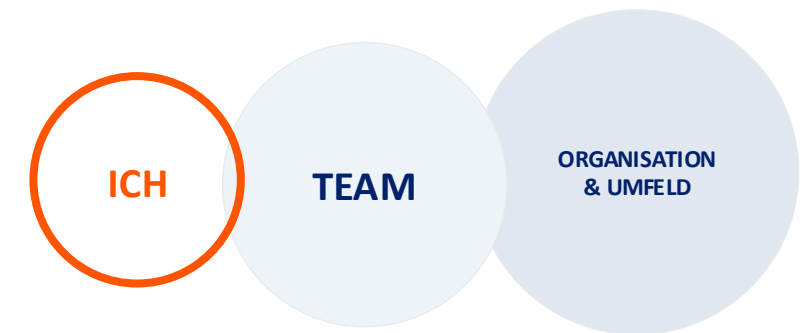
Nutzungskontext in z.B. Szenarien explizit machen

- ◆ **Bewusst Nutzungsperspektive einnehmen**

Anforderungen aus Nutzersicht formulieren (und testen)

- ◆ **Akzeptanzkriterien, um Verständlichkeit, Feedback und Fehlersituationen erweitern**

Kritische Annahmen explizit sichtbar machen



# Die kleine UX-Frage im RE-Alltag

---



Wer?



In welchem Kontext?



Mit welchem Ziel?



Was kann schiefgehen?



Woran erkennt die Person Erfolg?



# Die kleine UX-Frage im RE-Alltag

---



Welche **Frage** könnte ein RE künftig häufiger stellen,  
um die Nutzungsperspektive einzubringen?

# DEINE Fragen ziehen Wirkungskreise



# Wirkungskreis TEAM

## Kriterien gemeinsam vereinbaren.

„Als Nutzer möchte ich meine Telefonnummer eingeben können.“



Ein verständlicher Hinweis  
erklärt die Korrektur.

Bei ungültiger Eingabe  
bleibt die Nummer  
erhalten.

# Aus Impulsen wird eine gemeinsame Produktqualität

- ◆ **Gemeinsames Verständnis von Usability**

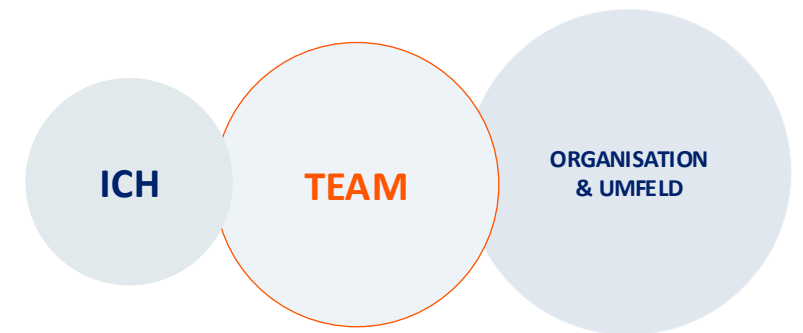
Nutzungsszenarien und Personas/ AI-Stakeholder Assistenten dort einsetzen

- ◆ **Review und Refinements mit Nutzungsfokus**

Herausforderungen gemeinsam hinterfragen und lösen

- ◆ **Checkliste für Anforderungsanalyse/ -erhebung**

Usability-Kriterien in Standards (z.B. DoR und DoD) aufnehmen



# Die kleine UX-Vereinbarung im Team



Begriffe für dieselbe Funktion bleiben einheitlich



Das System gibt dem Nutzer eine Rückmeldung



Schaltflächen beschreiben die Aktion konkret und verständlich



Responsivität ist für alle relevanten Endgeräte eingerichtet



Bedienung funktioniert per Tastatur



# Die kleine UX-Vereinbarung im Team

---



Welche **Vereinbarungen** können helfen,  
um die Nutzerakzeptanz standardmäßig zu erhöhen?

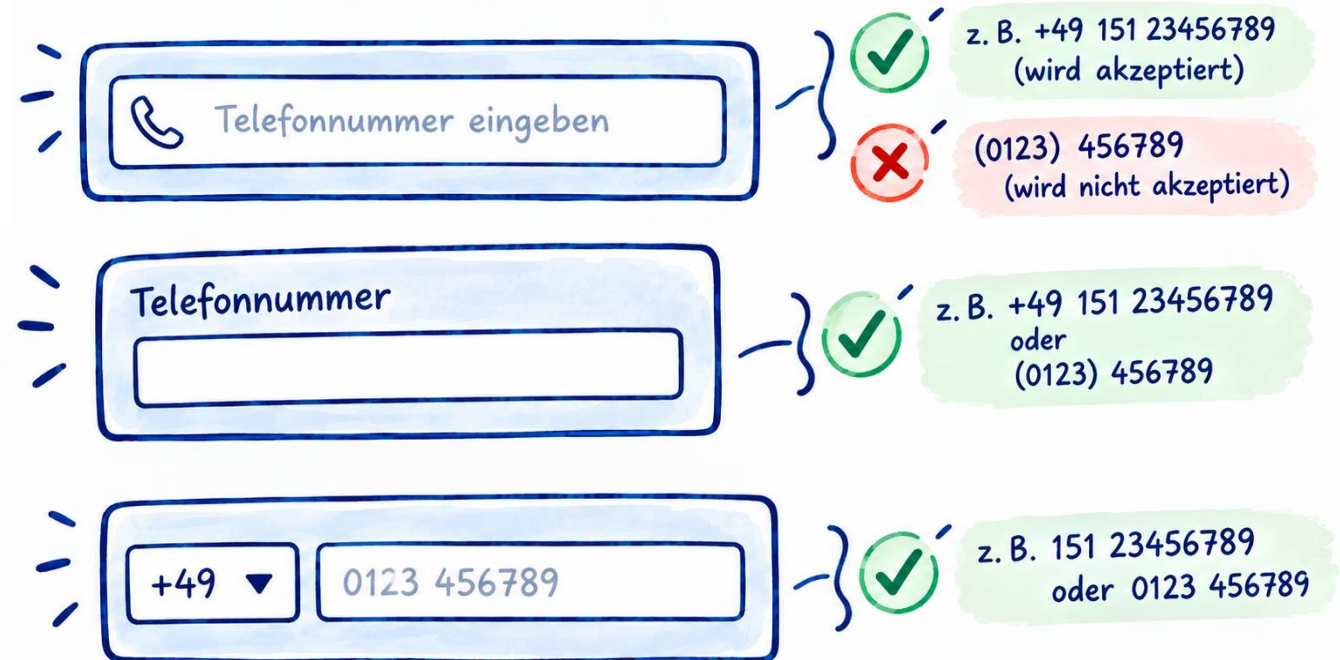
# EURE Standards ziehen Wirkungskreise



# Wirkungskreis ORGANISATION & UMFELD

Die gemeinsame Lösung erleichtert die tägliche Arbeit.

„Als Nutzer möchte ich meine Telefonnummer eingeben können.“



# Eine gute Lösung wird leichter Wiederholbar

- ◆ **Teamübergreifende Usability-Kriterien**

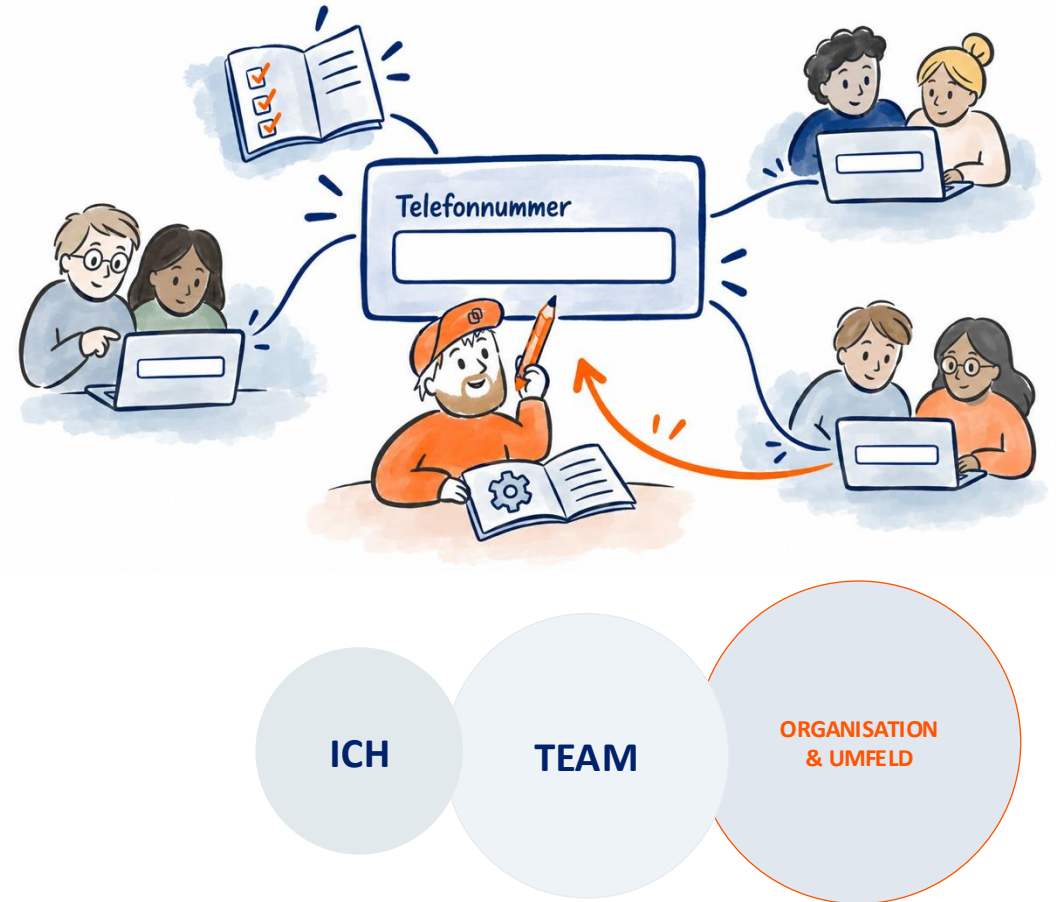
Gemeinsame Bedingungen und Zielwerte sinnvoll in Akzeptanzkriterien übernehmen

- ◆ **Nutzung eines einheitlichen Design Systems**

Auf wiederverwendbare Komponenten und Nutzungs-Beispiele referenzieren

- ◆ **Richtungsweisende UX-Prinzipien schaffen**

Eigene Erkenntnisse → teamübergreifenden Austausch → gemeinsamer Qualitätsanspruch



# Das kleine UX-Prinzip für die Organisation



Wir prüfen unsere Annahmen mit Nutzern



Wir berücksichtigen unterschiedliche Perspektiven und Nutzungsszenarien



Wir teilen Lösungen und das Wissen dahinter



Bewährte Lösungen bilden unseren Ausgangspunkt



Wir halten gemeinsame Lösungen anpassungsfähig

# Das kleine UX-Prinzip für die Organisation

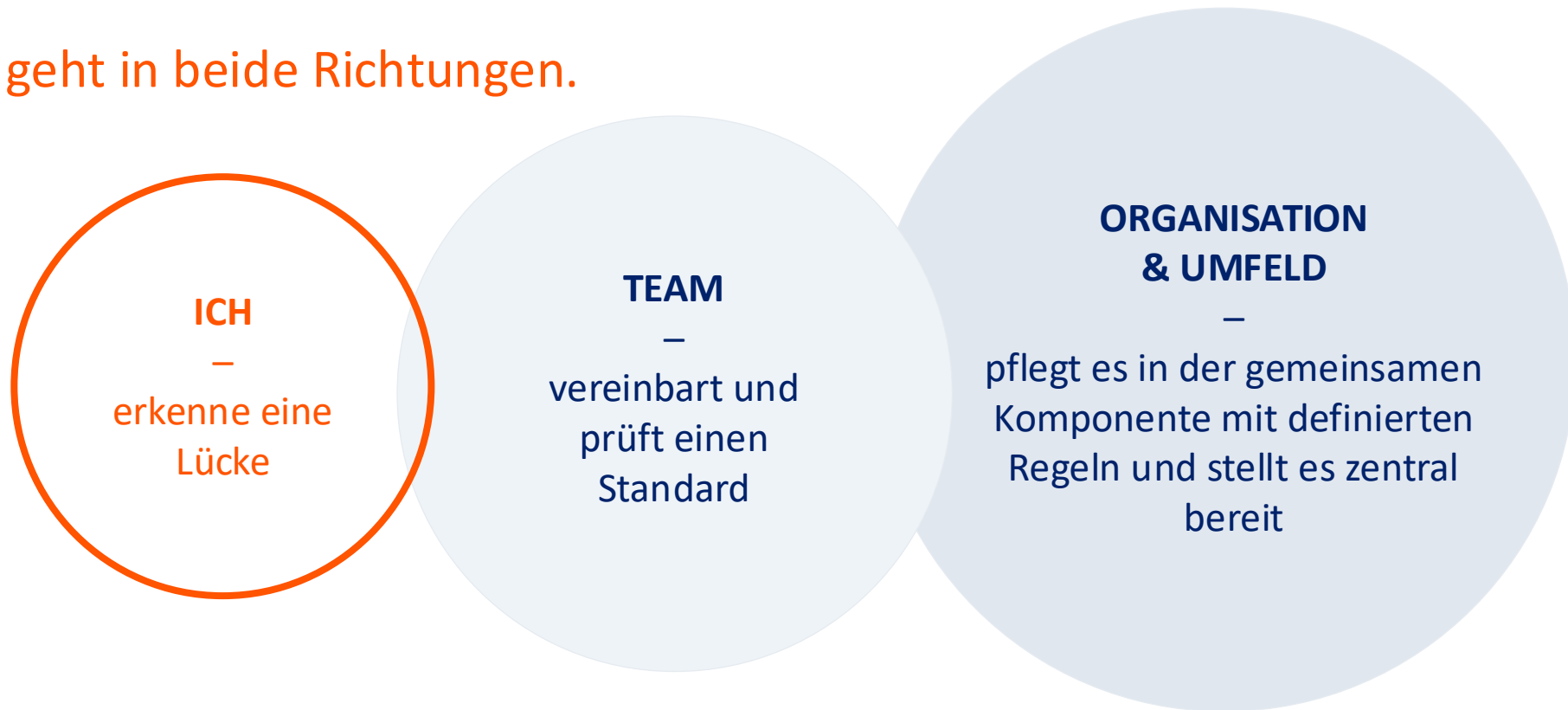
---



Welche **UX-Prinzipien** helfen uns,  
Dinge nicht nicht 20-mal zu lösen?

# Wechselwirkungen

Wirkung geht in beide Richtungen.

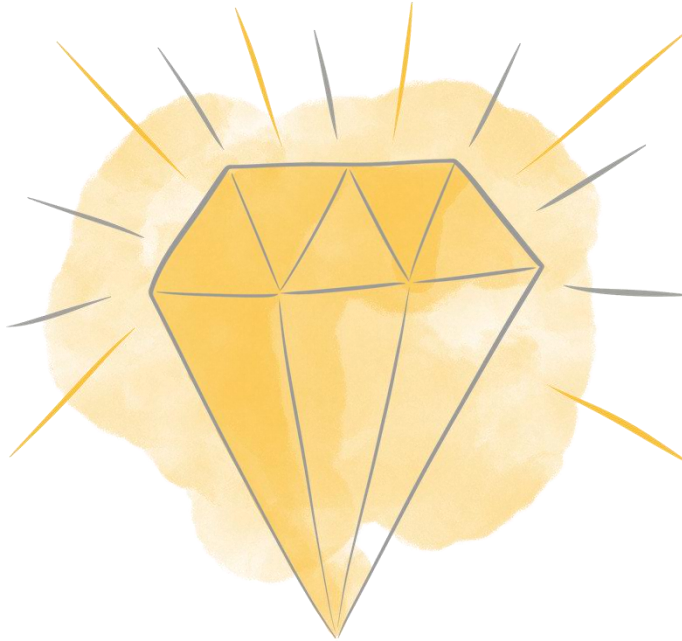


Die Komponente hilft mir. Mein Feedback verbessert sie. ↻

# Zwei Perspektiven, ein Produkt

## UX-Realität

- ◆ Nutzung
- ◆ Beobachtung
- ◆ Gebrauchstauglichkeit
- ◆ Perspektivwechsel



## RE-Perspektive

- ◆ Pragmatismus
- ◆ Projektzwänge
- ◆ Umsetzbarkeit
- ◆ Anforderungen

➔ Gemeinsam entsteht mehr Wirkung als aus jeder Perspektive allein.

# Welchen Stein werft ihr morgen ins Wasser?

## ICH

Was kann ich selbst ab morgen anders machen?

## TEAM

Was vereinbaren wir gemeinsam als Team?

## ORGANISATION & UMFELD

Welche Prinzipien können euch helfen, Lösungen wiederverwendbar zu nutzen?





Gute Usability braucht Menschen, die ihren Wirkungsbereich nutzen und andere einbeziehen.





Anforderungsfabrik GmbH & Co. KG  
An der Gümpgesbrücke 7  
41564 Kaarst

FON +49 (0) 2131 52 10 56 - 0  
MAIL [info@anforderungsfabrik.de](mailto:info@anforderungsfabrik.de)  
WEB [www.anforderungsfabrik.de](http://www.anforderungsfabrik.de)