

Aufgrund seiner Anpassbarkeit bietet unser UI zahlreiche Optionen, um die Steuerung leicht zu machen und die Barrierefreiheit zu ermöglichen

Um eine große ‚user base‘ und die unterschiedlichen Arbeits- und Herangehensweisen der Anwender\*innen zu unterstützen, werden alle STREAM-Apps so gebaut, dass sie Accessibility Design Standards erfüllen – in Bezug auf mehrere Wege des Ansprechens / Nutzens des UI, Skalierbarkeit sowie unterschiedliche Farb- und Kontrastschemata. Im Rahmen unserer mehr als fünfjährigen Erfahrung in der UI-Entwicklung für browserbasierte Tools haben wir ein spezielles STREAM-UI-Framework erstellt, in dem Standardkomponenten definiert und für die Wiederverwendung gespeichert werden.

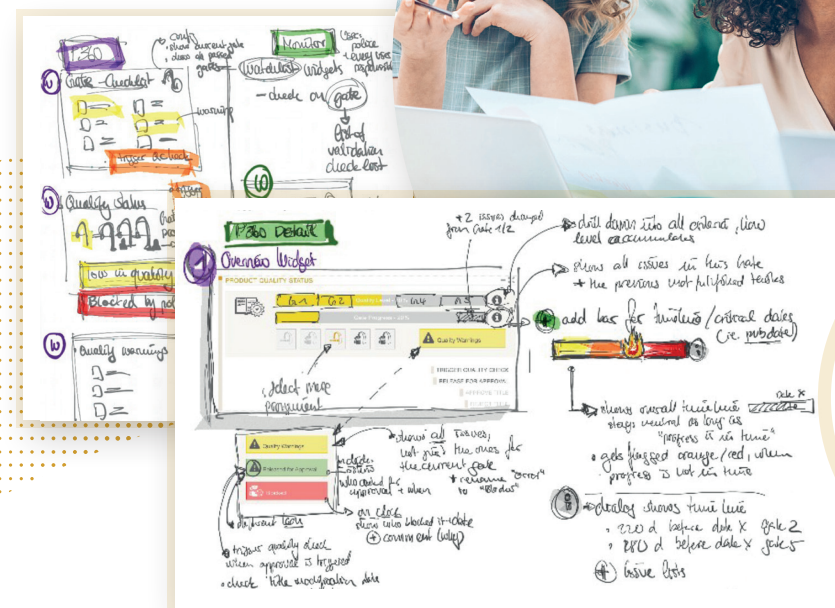
Klopotek STREAM bietet eine einzigartige, Icon-basierte Sprache, die unmittelbare Erkennbarkeit und Interaktion ermöglicht, ohne dass zusätzliche Textelemente erforderlich wären. Die Navigation läuft über unterschiedliche Kanäle und wichtige Listen – wie Lesezeichen, Aktivitäten, ‚favorites‘ – sind in hohem Maße anpassbar.

Dies sind nur einige der vielen visuellen und grafischen Charakteristika unserer STREAM-Apps, die die Arbeit mit unseren Lösungen leicht und angenehm machen.

### WESENTLICHE VORTEILE:

- Bei der Entwicklungs-Arbeit von STREAM-Apps stehen die zukünftigen Anwender\*innen im Mittelpunkt
- Schlanke Apps statt eines einzelnen großen, umfassenden Moduls: kürzere Projekte
- Spezifisches STREAM-UI und vereinheitlichte UX: nahtlose Integration, verschlankte Workflows
- ‚Visual Requirements Engineering‘: in Projekten besonderer Fokus auf visuellen Elementen, um sicherzustellen, dass alle Beteiligten aus unterschiedlichen Bereichen ‚dieselbe Sprache sprechen‘
- ‚Sprint-Meetings‘ alle 14 Tage; Änderungen am Prototyp meistens bereits von einem ‚Sprint‘ auf den folgenden
- Die Herangehensweise aus den Meetings, Informationen auf – aus visueller Sicht – bestmögliche Art darzustellen, geht in die Optimierungsprozesse für das UI der Applikation ein
- Eine Vielzahl von User Stories wird miteinbezogen
- Die Arbeit mit der finalen Lösung wird leicht und angenehm: die Nutzer\*innen sind produktiver
- Unterschiedliche Steuerungs-Möglichkeiten und Barrierefreiheit sichergestellt

## Die STREAM Projektmethode



**Klopotek** STREAM

Unsere besondere Herangehensweise an das UX-Design macht die Konzeptionsphase bis zur fertigen App spannend, kommunikativ und vielfältig – und kurz

Warum eignet sich die Art, wie wir ‚user-centric‘-Software entwickeln, besonders dafür, dass sie eine Vielzahl ganz unterschiedlicher Bedürfnisse und Denkweisen der zukünftigen Anwender\*innen abbildet? Und wie können wir sicherstellen, dass Verlage, die mit unseren Produkten arbeiten, echte Workflow-Unterstützung bekommen, die ihre spezifischen Geschäftsprozesse optimal verschlankt? Warum glauben wir an ‚Sprints‘, Visualisierungen und User Stories als zentrale Elemente? Hier die wesentlichen Gründe ...

Eine neue Art des Projektmanagements, die ganz auf die Sichtweise der Anwender\*innen bezogen ist: ‚Visual Requirements Engineering‘

Wenn wir Apps entwickeln, die auf der cloud-basierten STREAM-Plattform laufen, ist der Fokus auf die Menschen gerichtet, die mit dieser Software arbeiten werden. Bei der Zusammenarbeit mit einem Verlag bilden wir Teams, die die zukünftigen Nutzer\*innen eng miteinbeziehen.

Ein zentrales Element, das Klopotek in die Projektarbeit einbringt, ist ‚Visual Requirements Engineering‘: In den gemeinsamen Workshops – unter Verwendung von Mock-

ups, Skizzen, Entwürfen und eines UI-Prototyps – wird eine ‚gemeinsame Sprache‘ gefunden und definiert, die allen beteiligten Spezialist\*innen klar sagt, wie die Anforderungen (in Hinblick auf Workflow und Technologie) in die User Experience der Applikation ‚übersetzt‘ bzw. übertragen werden. Der Fokus wird dabei auf die visuellen Elemente gerichtet, denn ‚was man sieht‘ ist eine sehr klare und eindeutige Sprache, die dabei hilft, sicherzustellen, dass jede(r) die Anforderungen und Prozesse versteht.

Die grafischen Elemente unserer Prototypen, die in den Workshops vorgestellt werden, beinhalten Buttons, Pop-ups, Farb- und Kontrast-Elemente, Ampelsignale und andere Bestandteile, die dazu dienen, Interaktionspunkte und Workflow-Schritte zu verdeutlichen. Und diese Prototypen werden häufig angepasst, denn man trifft sich oft, in ‚Sprint‘-Meetings.

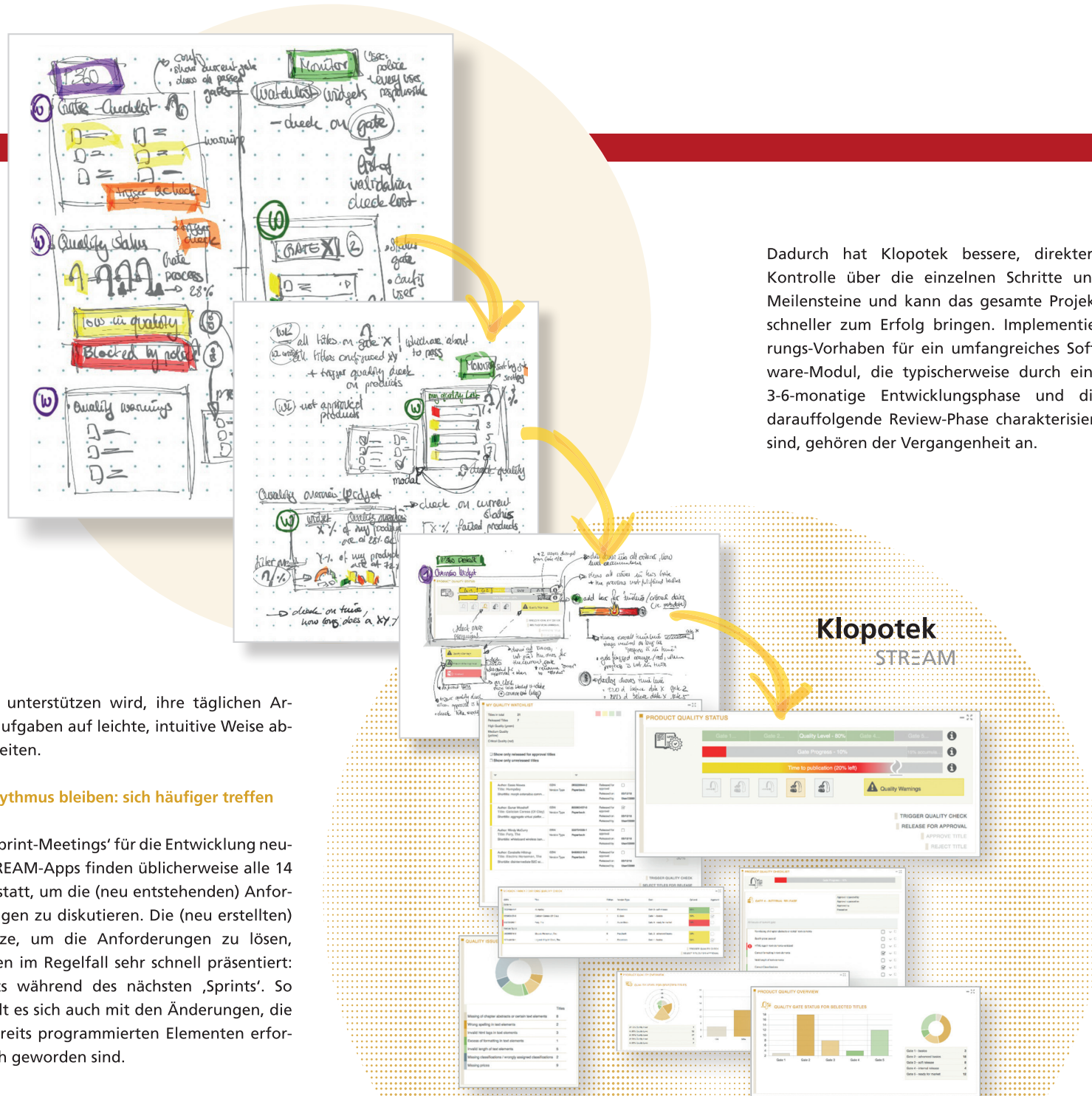
**STREAM-Software: keine ‚Regeln für die Arbeit‘ sondern ‚visuelle und Interaktions-Elemente, die die Arbeit leichter machen‘**

Diese Art, Informationen auf – aus visueller Sicht – bestmögliche Weise darzustellen, geht in die Optimierungsprozesse für das UI der Applikation ein. Ein weiteres Element ist die große Anzahl von User Stories, die miteinbezogen werden, um sicherzustellen, dass das Produkt am Ende eine große Anzahl unterschiedlicher Gruppen von Anwender\*innen

dabei unterstützen wird, ihre täglichen Arbeitsaufgaben auf leichte, intuitive Weise abzarbeiten.

**Im Rhythmus bleiben: sich häufiger treffen**

Die ‚Sprint-Meetings‘ für die Entwicklung neuer STREAM-Apps finden üblicherweise alle 14 Tage statt, um die (neu entstehenden) Anforderungen zu diskutieren. Die (neu erstellten) Ansätze, um die Anforderungen zu lösen, werden im Regelfall sehr schnell präsentiert: bereits während des nächsten ‚Sprints‘. So verhält es sich auch mit den Änderungen, die an bereits programmierten Elementen erforderlich geworden sind.



Dadurch hat Klopotek bessere, direktere Kontrolle über die einzelnen Schritte und Meilensteine und kann das gesamte Projekt schneller zum Erfolg bringen. Implementierungs-Vorhaben für ein umfangreiches Software-Modul, die typischerweise durch eine 3-6-monatige Entwicklungsphase und die darauffolgende Review-Phase charakterisiert sind, gehören der Vergangenheit an.

**Mehrere kleinere, schlanke Apps statt eines umfassenden Moduls: die Idee hinter der STREAM UX**

Die prozessorientierte User Experience, die STREAM als Plattform bietet, hilft dabei, die Abläufe im Verlag zu verschlanken. Es gibt zentrale ‚Informations-Hubs‘ für alle Mitarbeiter\*innen einer Abteilung. Und für spezielle Aufgaben stehen genau auf diese Tasks ausgerichtete Apps zur Verfügung, die nur von den jeweiligen Spezialist\*innen genutzt werden.

Dieses Aufteilen von Prozessen macht den ganzen Arbeitsbereich einfacher, wobei die nahtlose Integration der einzelnen Apps, kombiniert mit einer vereinheitlichten UX, sicherstellt, dass der Verlauf durch die einzelnen Phasen des ‚Produkt-Lebenszyklus‘ reibungslos vonstatten geht.

Die Entwicklungsarbeit für STREAM ist in den meisten Fällen auf Apps ausgerichtet, die einen überschaubaren Bereich abdecken: Dies resultiert in kürzeren Projektphasen. Mehrere Apps statt eines umfangreichen Systems bedeuten aber keine Zusatzaufwände: Dank des Unified-UI-Ansatzes können Sie alle Apps bedienen, wenn sie eine kennen.