Designer vs. Ingenieure

Projektalltag/Prozess

Modell oder Hell?

Modell

- Gespräch
- Pflichtenheft
- Preis
- Umsetzung
- Abnahme

Wasserfall

Reel

- ~~Gespräch~~
- Pflichtenheft
- Design
- Preis
- Programmierung
- kleine Änderungen
- Abnahme

möglichst eng am „Pflichtenheft" die „Implementierung" durchführen

Hell

Kunde: will sich nicht involvieren, hat wenig Vertrauen, kein direktes Gespräch möglich

„Ich will Lösungen und keine Probleme (und die mit einem Fixpreis)"

Pflichtenheft

Details und Beratungsbedarf bleibt offen.
Nichts kann von Beginn an so präzise theoretisiert und formuliert werden, wie es beim Wasserfallmodell notwendig wäre.

- **Unternehmensanforderungen:** sind nicht ausreichend definiert
- **Komplexität:** Weder ausreichend kommuniziert noch ausreichend analysiert
- **Der Kunde ein fehlender Spezialist:** Der Kunde wäre ein notwendiger Teil der Lösung in einem Entwicklungsprozess
- **Fehlendes Grundwissen des Kunden:** was ihm erwartet und was möglich wäre ist ihm nicht klar.
- **Pflichtenheft WTF:** Den technischen Kauderwelsch liest keiner und verwirrt den Kunde. (s. Lösungen und keine Probleme …)

Was kostet eine Webseite?
Was kostet ein Haus?
Wie lange ist eine Schnur?

Design

Screens versprechen alles und sind unausgereift

Preis

irgendwie geschätzt

Programmierung

am Rande des Möglichen

- Neue Details müssen noch dazugebastelt werden
- Features werden gestrichen ("das Budget ist schon überzogen, geht nicht…")

Mega-Änderungen

Neue Probleme im Detail werden gefunden. Die Kommunikation wird zum Zeit und Nervenkiller

- Vom Essen kommt der Appetit: Der Kunde bekommt in dieser Projektphase Ideen und die werden wiederspruchslos übernommen. Prioritäten werden davon geprägt.
- nervige Endlos-Anfragen. Recherche und komplexe schriftliche Kommunikation
- Keine Beratung sondern Troubleshooting
- Der Kunde quengelt

Abnahme

Nie, eine Endloskatastrophe

Grafik

http://www.contrast.ie/blog/wp-content/uploads/2008/12/client-experience-curve.jpg

Wo der Schuh drückt:

- Der Arbeitsprozess ist ein hin und zurück
- Kosten sind nicht schätzbar: Erst wenn die Arbeit gemacht ist, weiß man wie viel es war
- Details kommen erst im Laufe des Projekts zum Vorschein
- Der Kunde muss eine gestaltende Position bekommen (das macht Aufwand in jedem Fall)
- Prototyping im Team bedenken
- Es braucht Beratung. Kommunikation nicht unterschätzen.

Designerin

Generiert grenzenlose Ideen

vs.

Ingenieurin

Kennen die Grenzen der Machbarkeit

und das ist gut so!