

## 1. Was verstehst du persönlich unter dem Begriff „UX Management“

Management des UX Prozesses und aller Teammitglieder; schwierig von Umsetzung zu trennen durch Iterationen.

Verantwortung für UX im Lebenszyklus des Produktes

Eine Führungsposition in Organisationen, die ausschließlich dafür da ist, dass UX in dieser Organisation ganzheitlich real wird.

Entweder dem Management UX Prozesse/Methoden beibringen  
oder UX als Methode/Prozess planen, überwachen, verbessern, Innovation

Die Managementfunktion im UX Bereich, also Zeit, Kosten, Ressourcen immer im Blick haben und auf die möglichen Methoden zurückgreifen.

Qualität sicherstellen  
UX Reifegrad erhöhen

## 2. Welche Aufgaben hat ein UX Manager

Planung

Evaluieren von UX Maßnahmen (Qualitätskontrolle)

Organisationsinterner Evangelist (Das Thema weitertragen)  
UX ermöglichen („Enabler“), Barrieren aus der Welt schaffen  
Interne Multiplikatoren suchen und anleiten

UX Prozesse planen

Ausführung des UX Prozesses Überwachen und verbessern  
Analyse und Verbesserung von Methoden

Für gemeinsames Verständnis von UX sorgen  
Vorbildwirkung (in seiner eigenen Arbeit)  
Besprechungen leiten (agieren und zuhören)  
Zeitmanagement  
Ziel definieren/vorgeben

Prozess einhalten

Methode (richtig) verwenden  
Kommunizieren und Verkaufen

### 3. Was muss ein UX Manager können?

UX verstehen + praktische Erfahrung in diesem Bereich  
sich durchsetzen  
Empathie

Geduld haben  
Nutzungsanforderungen verstehen können  
mit Stakeholdern verhandeln können  
andere Rollen zusammenführen  
UX als Unternehmensstrategie etablieren  
Faktoren von UX messbar machen

UX Begriff verstehen  
kommunizieren  
sich durchsetzen und seine Ideen bzw. sein Wissen  
Methodenwissen und über deren Einsatz

Kommunizieren  
Methoden kennen und anwenden  
Verkaufen von UX

Projektmanagement  
Wissen über Prozesse  
mögliche Erfolgskriterien  
Budgetplanung

Darauf schauen dass Prozess eingehalten wird  
Kommunizieren mit anderen „Abteilungen“ und „Chef“

Vgl. Scrum Master, nicht als Projektmitarbeiter sondern übergeordnet; schaut dass der Prozess funktioniert; führt mehrere Teams auf einer projektübergeordneten Ebene; hilft bei Problemen und Konflikten; räumt Hürden aus dem Weg; ist Mentor

### 4. Welche Rollen im Projekt könnten UX Management machen?

Product Owner  
Usability Engineer  
UI Designer  
Tester  
Scrum Master

Würde nicht auf die Rolle fokussieren, sondern auf das Wissen der Personen

Produktmanager  
Projektmanager

Hohe Wertschätzung für die Rolle „UX Manager“ muss vorhanden sein.

## 5. Was unterscheidet einen UX Manager vom Product Manager?

Fokus auf User Sicht, nicht auf Business (Rentabilität etc.)

Er ist besser in seinem Job 😊

UX Manager muss neben den Interessen des Produkts auch die Interessen von Nutzern und der unternehmensweiten UX vertreten.

## 6. Was müsste ein Product Manager lernen um UX Management machen zu können?

Evaluierung von Maßnahmen

Designprozesse

UX Methoden

Praktische Erfahrung

Designprinzipien

Kommt aber ganz darauf an aus welcher Ecke/Ausbildung/Erfahrung der PM kommt.

UX Prozesse und Strategien

## 7. Was unterscheidet den UX Manager vom UX Designer?

Der Manager beschäftigt sich nicht so sehr mit dem Projekt im Detail; stellt sicher dass bestimmte Schritte und Methoden eingehalten werden.

Management = Planung, Evaluierung, Priorisierung

UX Design = Skizzierung, Umsetzung

Er ist quasi der „Enabler“ der dem UX Designer seinen Job ermöglicht

Der UX Manager arbeitet nicht im konkreten Projekt

ich stell mir das ähnlich vor wie einen Scrum Master, vielleicht eine Ebene höher in der Organisation (ideal Richtung C-Level)

Muss neben UX Faktoren auch Unternehmens-Faktoren berücksichtigen

Innovationen einbringen

Kommt in der Praxis darauf an wie man sich selbst „definiert“

UX Management – Überblick und Verantwortung

UX Designer – Ausführend und „formend“ bzw. gestaltgebend

## 8. Was müsste ein UX Designer lernen um UX Management machen zu können

UX Design kommunizieren  
Strategien die zum Unternehmen passen entwickeln  
Skills weitergeben  
Erfolg überprüfen  
Kordinieren verschiedener Disziplinen  
sich passend positionieren

### Klassische Management Ausbildung

Kommunizieren und Verkaufen  
Erfahrung in allen UX-Prozessschritten (User Research, IxD, Evaluierung)

### Projektmanagement Budgetplanung

VIEL!!!  
Management klassisch  
Design  
technischer Zugang  
Menschen „studieren“

## 9. Würdest du eine CPUX-M Zertifizierung für sinnvoll halten, und wenn ja, für wen?

Ja, für

- Führungspositionen in Organisationen
- externe Berater
- interessierte Wirtschaftler, die der Begriff „Manager“ mehr abholt als „Designer“

Anmerkung: Gibt es irgendetwas was einen UX Manager auszeichnen würde?

Ja, für alle die

- als UX Guerilla tätig sind
- die in Unternehmen mit einem höheren Reifegrad arbeiten