

Jan Harmsen

Usability & Software Engineer



Jan Harmsen

Usability & Software Engineer

Jakordenstr. 6

50668 Köln

Deutschland

Email: contact@jan-harmsen.de

Ich helfe Unternehmen, gebrauchstaugliche Software zu entwickeln, die Nutzer rundum und dauerhaft zufriedenstellt.

Kurzbeschreibung

Als Usability- und Software-Ingenieur mit 10jähriger Praxiserfahrung kenne ich beide Seiten der Produktentwicklung: Die Anwendungsseite aus Sicht des Nutzers und die technische Seite aus Sicht des Entwicklers. Ich weiß genau, worauf es bei der User Interface Entwicklung wirklich ankommt und wie man systematisch gebrauchstaugliche Produkte entwickelt, die Nutzern ein Optimum an User Experience bieten.

Erfolgreiche Produktentwicklung setzt voraus, dass man klar und im Detail verstanden hat, was die Nutzer erreichen möchten. Im Zentrum meiner Arbeit stehen deshalb immer der Produkt-Nutzungskontext sowie die Aufgaben und Anforderungen aus Sicht der Nutzer.

Als Teamleiter User Interface Development übernehme ich die Verantwortung für das User Interface Design und die technische Umsetzung des UI, vom Projektstart über die Prototypen-Entwicklung bis zur Auslieferung des Produktes. Als Senior User Interface Architect und Usability Engineer begleite ich UI Entwicklungsprojekte und berate Produktmanager und Entwicklungsteams in Fragen der Usability / User Experience.

Abschlüsse (Diplome)

Zwei Universitätsdiplome als Ingenieur:

- **Diplom-Wirtschaftsingenieur (Dipl.-Wirt.Ing.)**
FernUni Hagen, Hagen, März 1999
12 Semester
Fern-Universität, Abschluß während vollberuflicher Tätigkeit
- **Diplom-Ingenieur Maschinenbau (Dipl.-Ing.)**
Helmut-Schmidt Universität (UniBw), Hamburg, April 1993
10 Trimester
Ingenieurpreis VDI Hamburg 1994 für die beste Diplomarbeit

Kenntnisse und Fertigkeiten

Allgemein

- Exzellente analytische Fertigkeiten
- Ausdrucksstark in Deutsch und Englisch
- Erfahrung im Aufbau, Leiten und Coachen von multidisziplinären UI-Entwicklungsteams

Methodenkompetenz

- Usability Engineering / User Experience Design:
 - Human-centered Design (ISO 9241-210)
 - Kontextanalyse (DAkKS Leitfaden Usability)
 - UI- und Interaktionsdesign (DIN EN ISO 9241-110)
- Software Engineering:
 - Klassische und agile Softwareentwicklungsmethoden

Softwareentwicklung / Technische Standards / Software

- JavaScript, HTML, CSS, XML, JSON
- Objektorientierte Software-Entwicklung und Design Patterns
- Prototyping Tools (Flairbuilder etc.)
- SQL / Relationale Datenbanken
- UML + UML-Tools (VP-UML)
- Version Control + Bugtracking (Subversion, Assembla, Jira)
- Web Application Architectures / Frameworks

Erfahrung / Projekte

Schwerpunkte meiner Projekte und 10jährigen Berufserfahrung als Usability- und Software-Ingenieur:

- **User Interface Entwicklung:** Von der Kontext- und Anforderungsanalyse über Interaktionsdesign, UI Spezifikation & Prototypenentwicklung bis hin zu Usability-Tests: das komplette Spektrum das relevant ist für eine erfolgreiche UI-Entwicklung.
- **Management und Coaching von UI Development Teams:** Aufbau von effizienten UI Entwicklungsteams, die eine effektive Brücke vom Marketing und Produktmanagement zur Entwicklung bilden. Einarbeitung / Qualifizierung von Mitarbeitern aus den Bereichen Produktmanagement, Web-Entwicklung, Grafik-Design, Interaktions-Design und Usability Engineering zu umfassend kompetenten, motivierten und effizienten User Interface Entwicklungsteams. Consulting im Bereich Effizienz von UI Entwicklungsteams.
- **Web Applikationen:** User Interface Entwicklung, Architektur von Web Applikationen.

Aktueller Auszug meiner Usability- und Software-Engineering Projekte:

1. Usability Engineering Projekt für eine Web-Applikation (02/10, großes deutsches Telco-Unternehmen)

- Kontextanalysen zum Erfassen der relevanten Aufgaben, Erfordernisse und Anforderungen.
- Erfassen der Nutzungsprobleme mit Hilfe des ErgoNorm Fragebogens.
- Usability-Analyse der Web-Applikation.

2. Web-Applikation Prototyp für Usability Tests (6 Monate, 10/08 - 03/09, große deutsche Versicherung)

- Führen des GUI-Entwicklungsteams.
- Umsetzung des Interaktionsdesigns überwachen.
- Entwurf der GUI-Architektur (Auswahl der JavaScript Bibliotheken und Aufbau des Objektmodells).
- Vorbereitung und Fertigstellung des Prototypen für den Usability Vergleichstest.

Die exzellente Gebrauchstauglichkeit des entwickelten Prototypen wurde in den anschließenden Usability-Tests eindrucksvoll bestätigt und validiert von Nutzern, die weder mit der bestehenden Anwendung noch mit dem entwickelten Prototypen vertraut waren.

3. GUI Entwicklung für eine Web Applikation (19 Monate, 10/06 - 04/08, Sektor IT Gesundheitswesen)

Zusammenfassung des Projektes:

- Aufbau eines effizienten agilen Entwicklungs- und Releaseprozesses für die GUI einer Web Applikation.
- Führen eines GUI Design- und Entwicklungsteams bestehend aus Grafik Designern, Interaction Designern und GUI Entwicklern.
- Wahrnehmen der Tätigkeiten des GUI Build / Release Managers und Bug Dispatchers

Projektbeschreibung:

Projektziele waren der Aufbau eines effizienten agilen Entwicklungs- und Releaseprozesses für die graphische Benutzeroberfläche (GUI) einer Web Applikation sowie das Führen eines GUI Design- und Entwicklungsteams bestehend aus 8 Personen (zwei Grafik Designer, zwei Interaction Designer, drei GUI Entwickler sowie ein Usability Engineer).

Eine wesentliche Einschränkung beim Erreichen der Ziele bestand darin, dass die bereits vor einigen Monaten gestartete Entwicklung nicht verlangsamt werden durfte. Somit ergab sich die Herausforderung, das Entwicklungstempo beizubehalten bei gleichzeitiger Einführung eines agilen Entwicklungs- und Releaseprozesses.

Die folgenden Leistungen führten zu einem agilen und hoch effizienten Entwicklungsprozeß mit wöchentlichen Releases:

- Standardisierung der Arbeitsumgebung für alle Teammitglieder.
- Einrichtung eines gemeinsamen Subversion Repositories für Grafik Designer, Interaction Designer, GUI Entwickler und Usability Engineers.
- Nutzung des Jira issue tracking & project management system zum Festlegen von Aufgaben und Verwalten von Bugs und Releases.
- Einführung von Visio mit Templates für LoFi Prototypen (Interaction Design Prototypen).
- Optimierung von Dreamweaver mit Templates für HiFi Prototypen / die GUI der Web Applikation (valides XHTML / CSS / Bilder).
- Nutzung des Web-Harvest Data Extraction Tool zum Extrahieren von Daten aus Jira für den Apache-Ant-gesteuerten Release Prozeß.
- Einrichtung eines gemeinsamen Releaseprozesses mit kombinierten wöchentlichen Releases der LoFi Prototypen sowie der GUI der Web Applikation (LoFi Prototypen wurden im Rahmen des Release Prozesses von Visio nach HTML exportiert und gemeinsam mit der GUI der Web Applikation auf einen Release Webserver hochgeladen, einschließlich Release Notes und Changelog).

Abschließend mein **beruflicher Werdegang** im Überblick:

2004 - heute Selbständiger Usability- und Software-Ingenieur
2001 - 2004 Software-Ingenieur bei der Software AG, Darmstadt
1993 - 2000 Marineoffizier u. Ingenieur