

User Experience und Design

Anja Endmann – User Experience Researcher



Wie könnte dem Alien geholfen werden?

1. Unterstützt das Wissen um die Does und Don'ts im Design?
2. Brauche ich immer einen Nutzer?
3. Wie entstehen ästhetische ansprechende Designs?
4. Warum sollte ich so vorgehen?
5. Wie kann ich das in meinen Entwicklungsprozess integrieren?



Unterstützt das Wissen um
die Does und Don'ts im
Design?

1 Designprinzipien – Eine Auswahl

Fehlertoleranz

Gestaltgesetze

Farbharmonie

Farbwahrnehmung

Hierarchie

Aufgabengemessenheit

Steuerbarkeit

Erwartungskonformität

Lesbarkeit

Individualisierbarkeit

Selbstbeschreibungsfähigkeit

Konsistenz

Scanbarkeit

Lernförderlichkeit

Leserichtung und zweckmäßiger Aufbau

Metaphern

1 Designprinzipien – Eine Auswahl

Farbharmonie

Gestaltgesetze

Fehlertoleranz

Farbwahrnehmung

Hierarchie

Aufgabengemessenheit

Steuerbarkeit

Erwartungskonformität

Lesbarkeit

Individualisierbarkeit

Selbstbeschreibungsfähigkeit

Konsistenz

Scanbarkeit

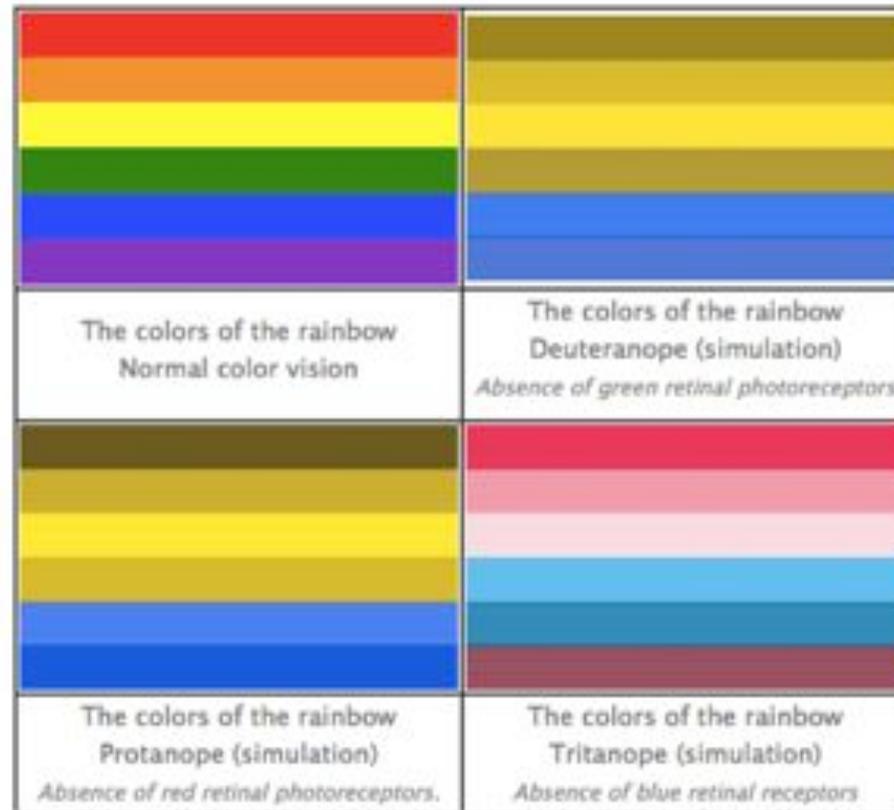
Lernförderlichkeit

Leserichtung

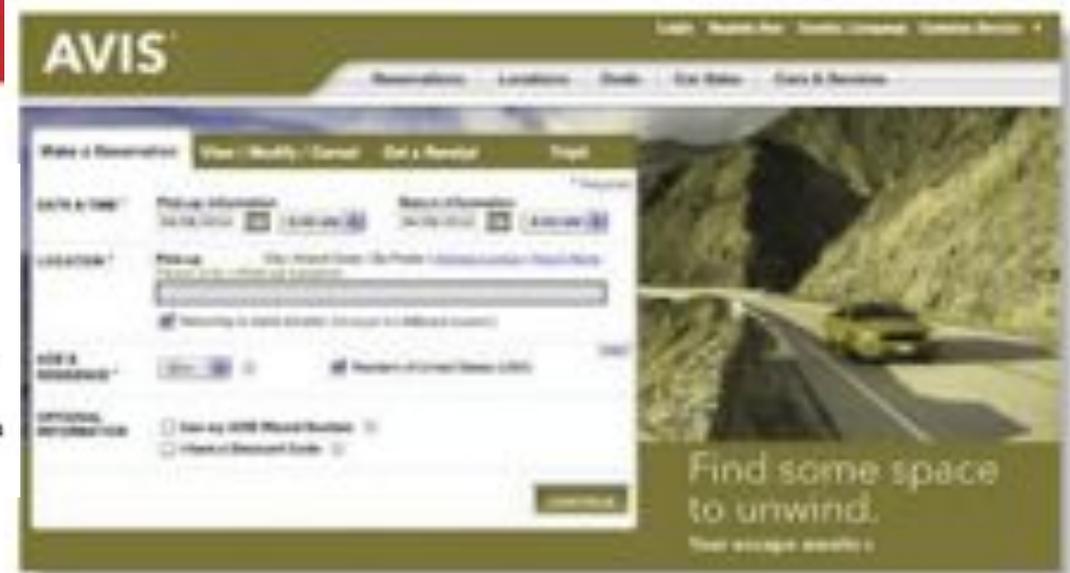
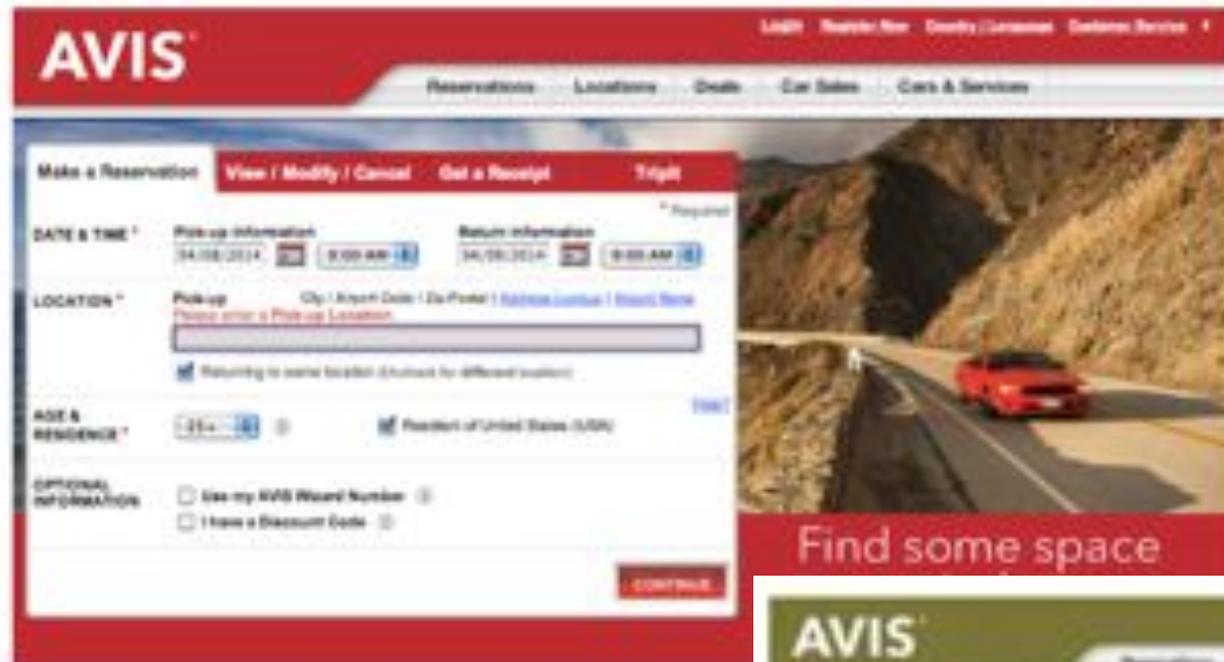
und zweckmäßiger Aufbau

Metaphern

1 Designprinzipien – Farbwahrnehmung



1 Designprinzipien – Farbwahrnehmung

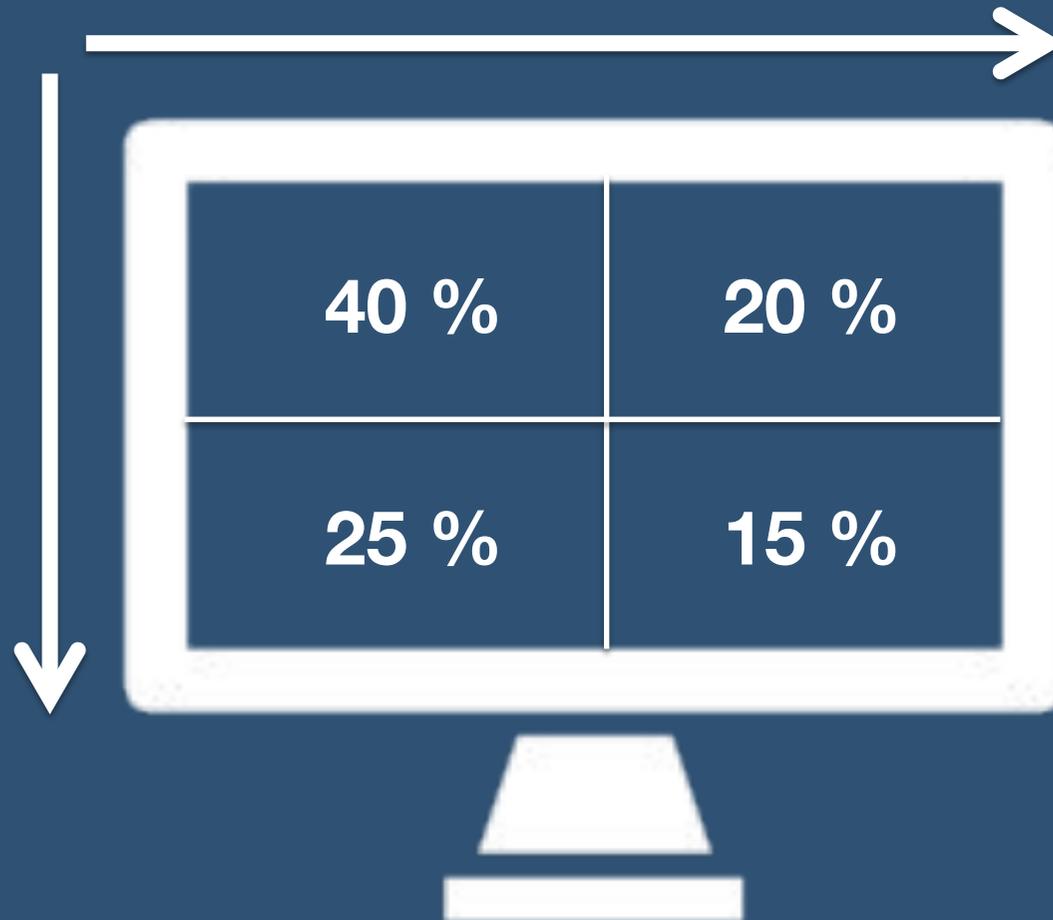


- Normal Color Vision
- Red-Blind/Protanopia
- Green-Blind/Deuteranopia
- Blue-Blind/Tritanopia
- Red-Weak/Protanomaly
- Green-Weak/Deuteranomaly
- Blue-Weak/Tritanomaly
- Monochromacy/Achromatopsia
- Blue Cone Monochromacy

1 Designprinzipien – Farbharmonie



1 Designprinzipien – Leserichtung (und zweckmäßiger Aufbau)



1 Designprinzipien – Eine Auswahl

Farbharmonie

Gestaltgesetze

Fehlertoleranz

Farbwahrnehmung

Hierarchie

Aufgabengemessenheit

Steuerbarkeit

Erwartungskonformität

Lesbarkeit

Individualisierbarkeit

Selbstbeschreibungsfähigkeit

Konsistenz

Scanbarkeit

Lernförderlichkeit

Leserichtung

und zweckmäßiger Aufbau

Meta_{phern}

1 Designprinzipien

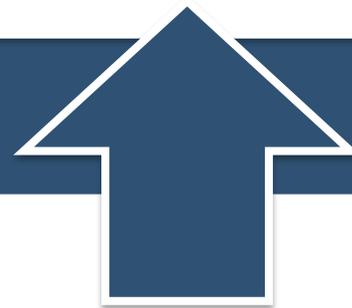
DIN EN ISO 9241 - 11

Usability

Effektivität

Effizienz

Zufriedenstellung



DIN EN ISO 9241 - 110

Dialog- prinzipien

Aufgaben-
angemessenheit

Individualisier-
barkeit

Selbstbeschrei-
bungsfähigkeit

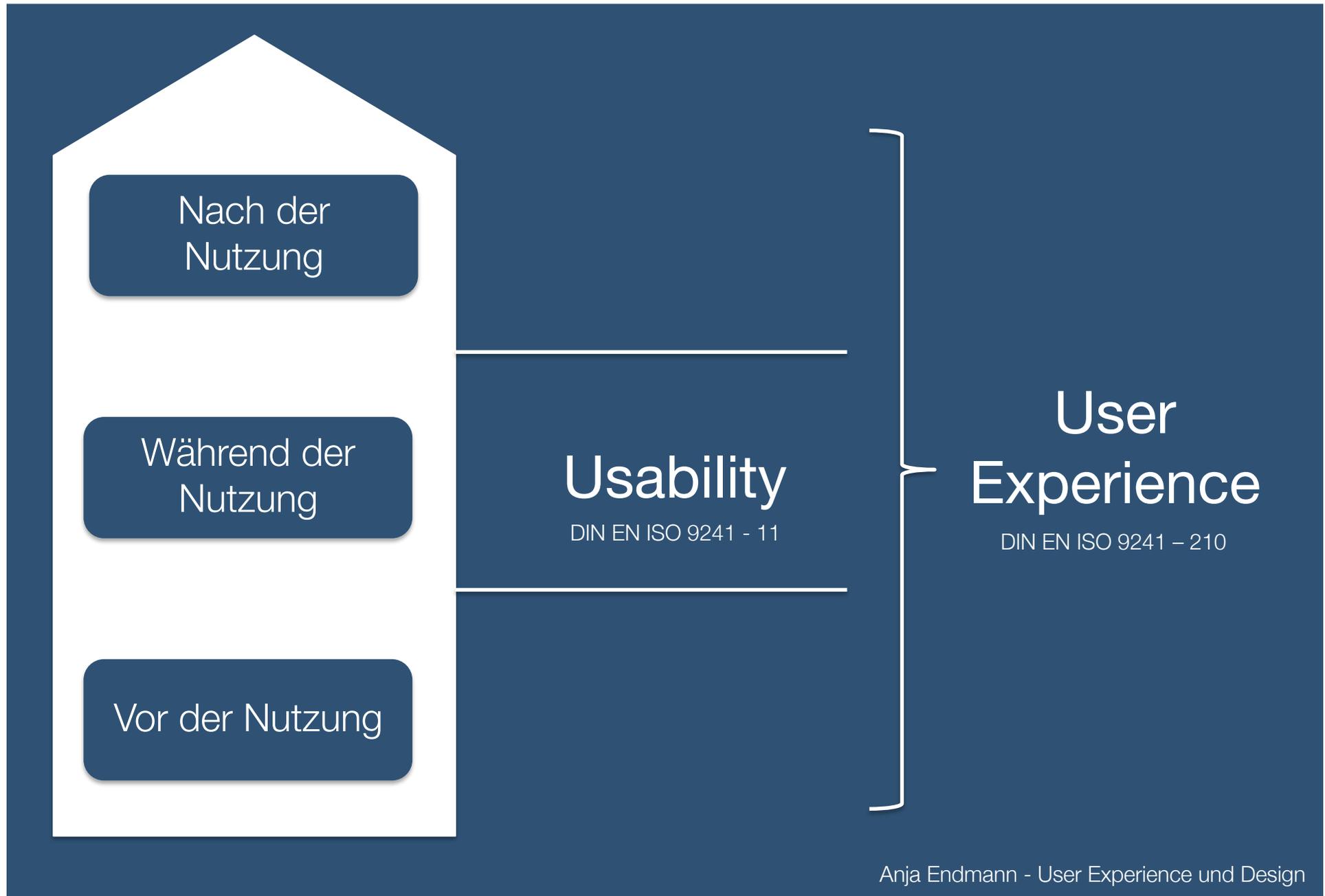
Fehlertoleranz

Erwartungs-
konformität

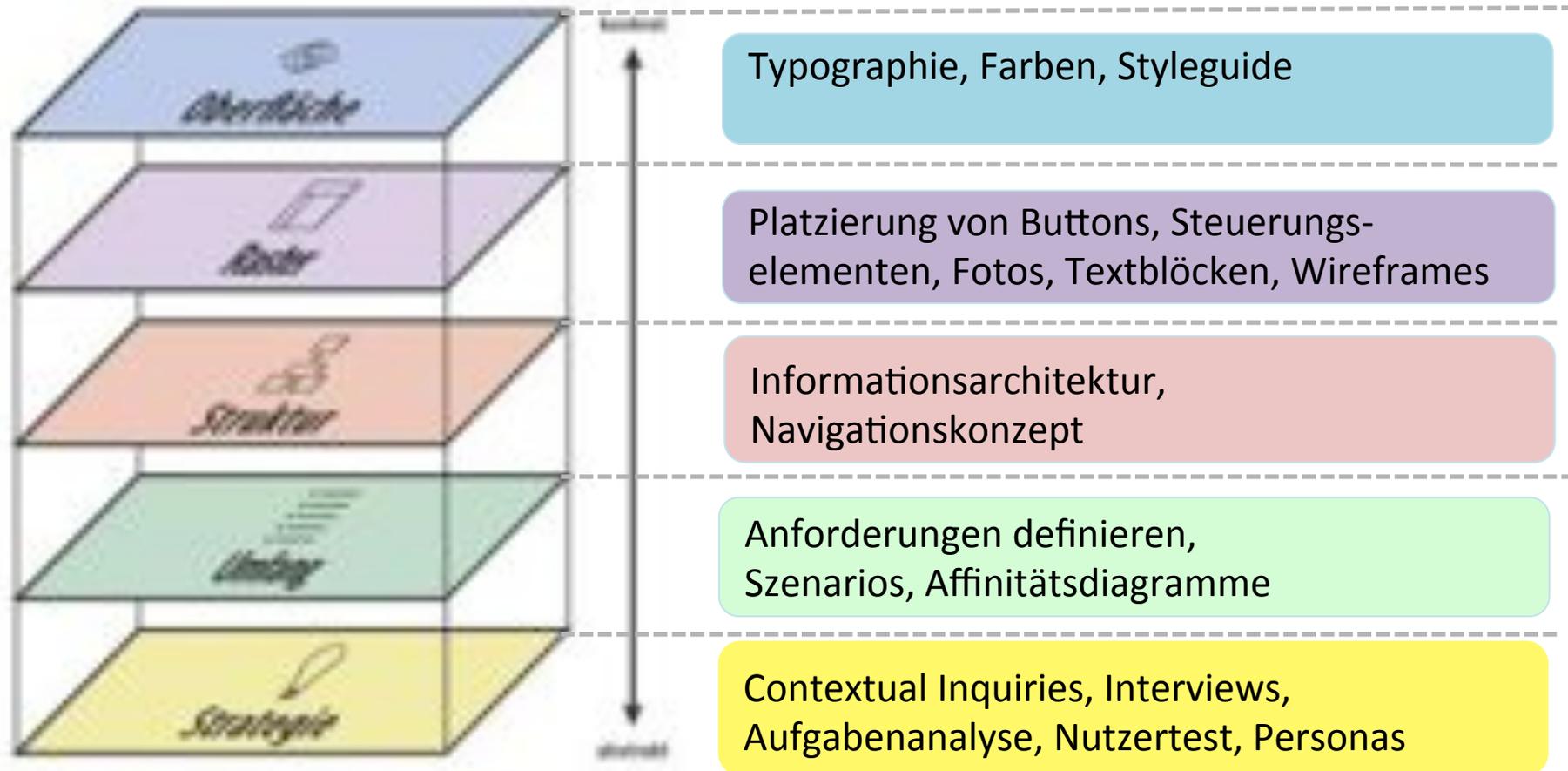
Lernförderlichkeit

Steuerbarkeit

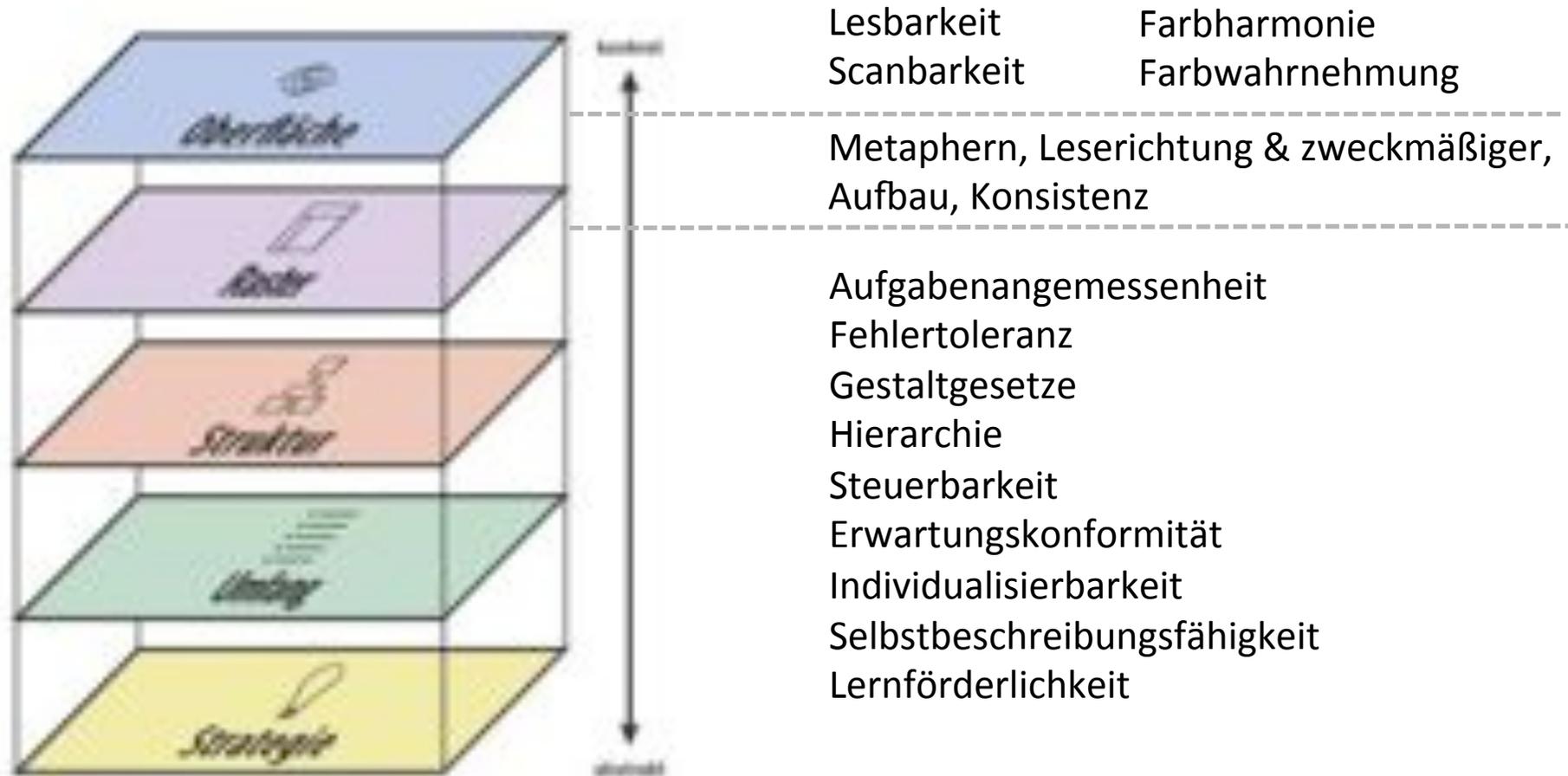
1 Designprinzipien



1 Designprinzipien



1 Designprinzipien



1 Designprinzipien

Design is not just what it looks
like and feels like.
Design is how it works.

Steve Jobs,
CEO Apple Inc.



Brauche ich immer Nutzer?

2 Brauche ich immer Nutzer?

Sind...



**Business-
Personen**



**Entwickler &
Architekten**



UX



Nutzer

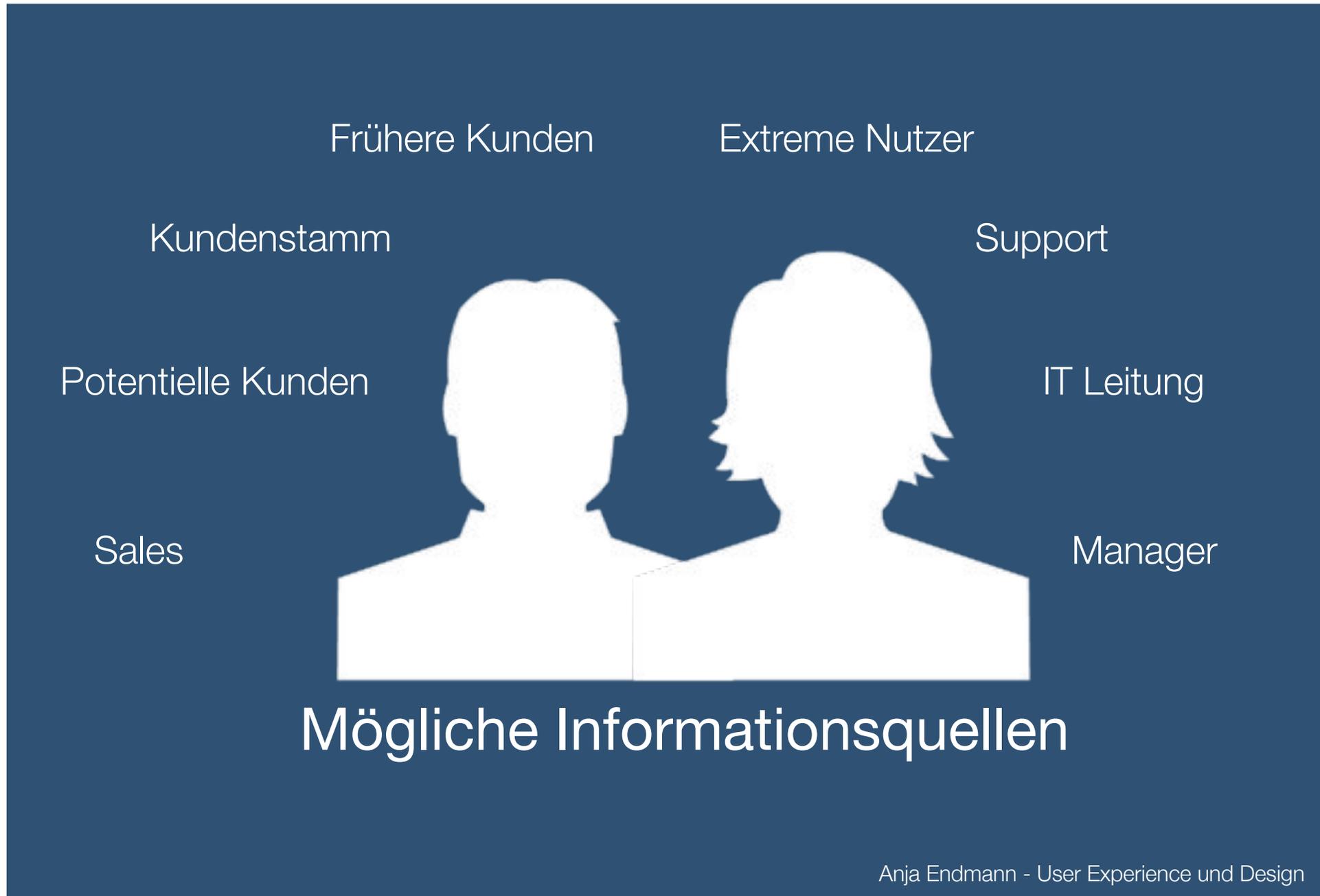
...Nutzer des Systems?



Self Design

**Designing for
others**

2 Brauche ich immer Nutzer?





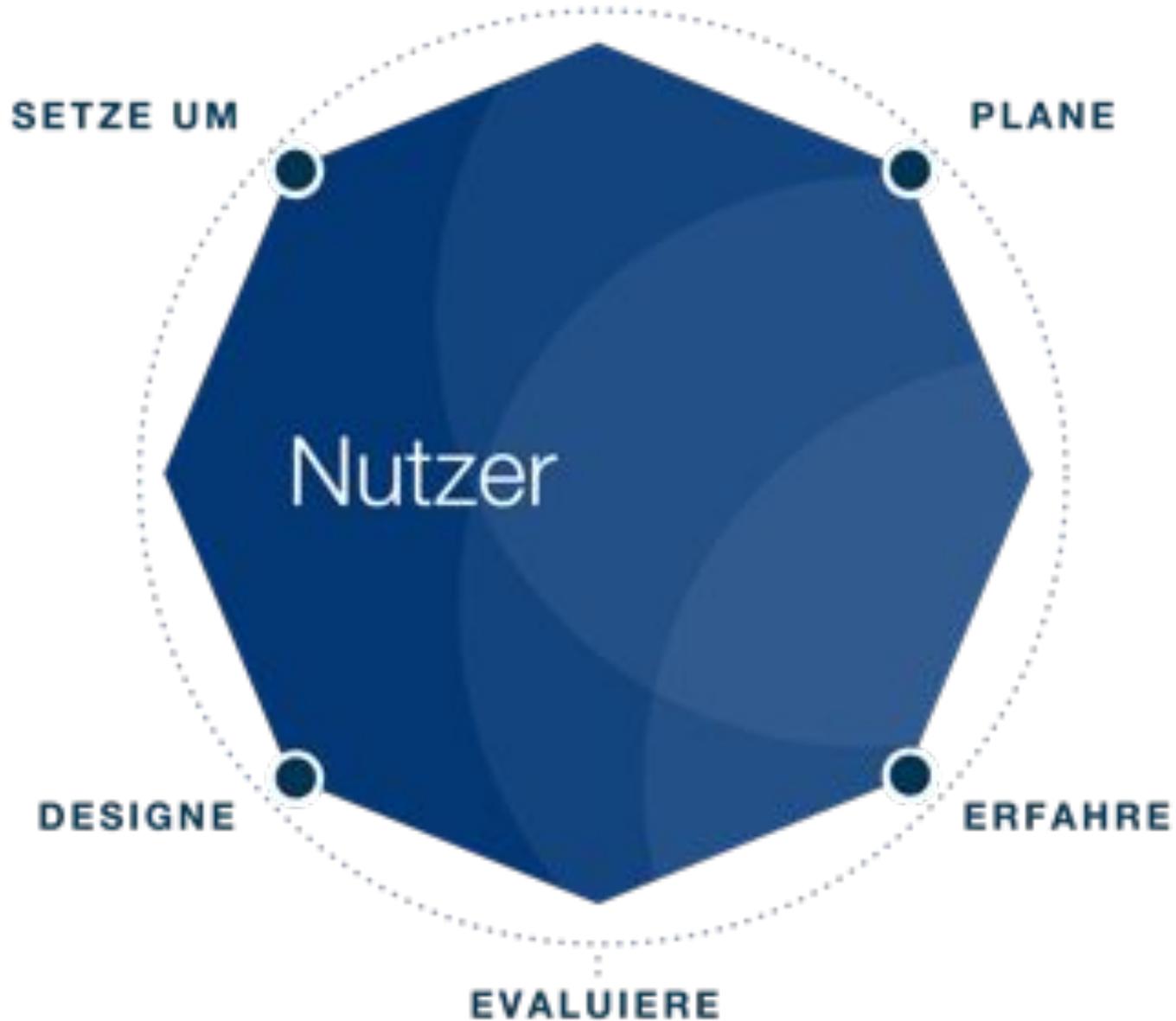
Wie entstehen ästhetisch
ansprechende Designs?

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Räumlichkeiten, Zusammenarbeit und Teamkonstellation

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



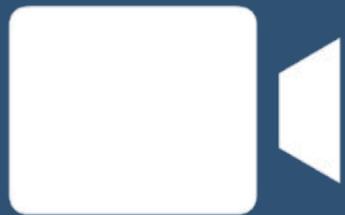
- Benutzer einbinden – und zwar so früh wie möglich
- Fokussierung auf die Bedürfnisse der Benutzer
- Iterationen einplanen
- Evaluation von Konzepten mit dem Endanwender

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Planung

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Research

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



- Mentalen Modelle der Benutzer kennenlernen
- Arbeitsaufgaben verstehen

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



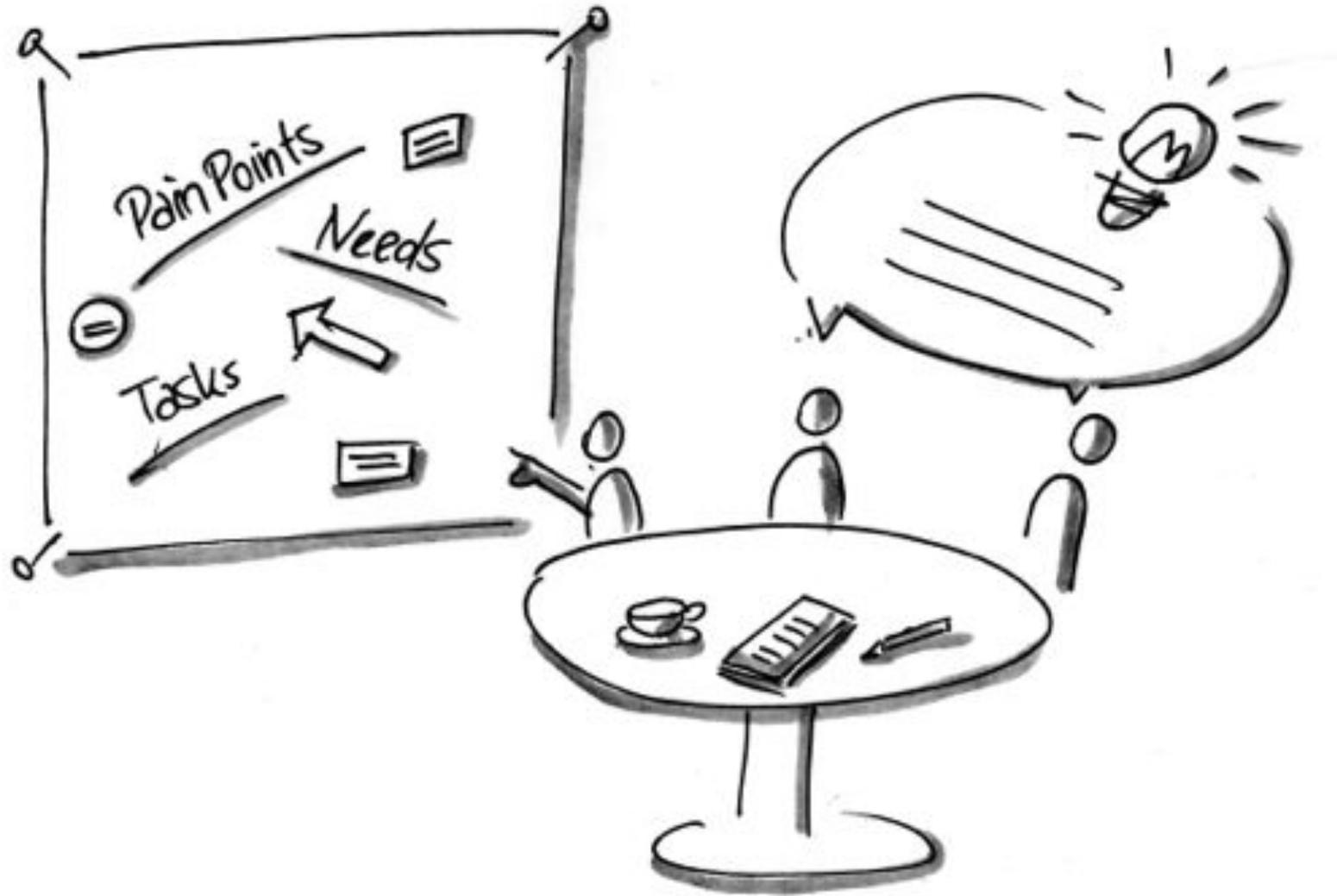
Gemeinsames Verständnis entwickeln!

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?

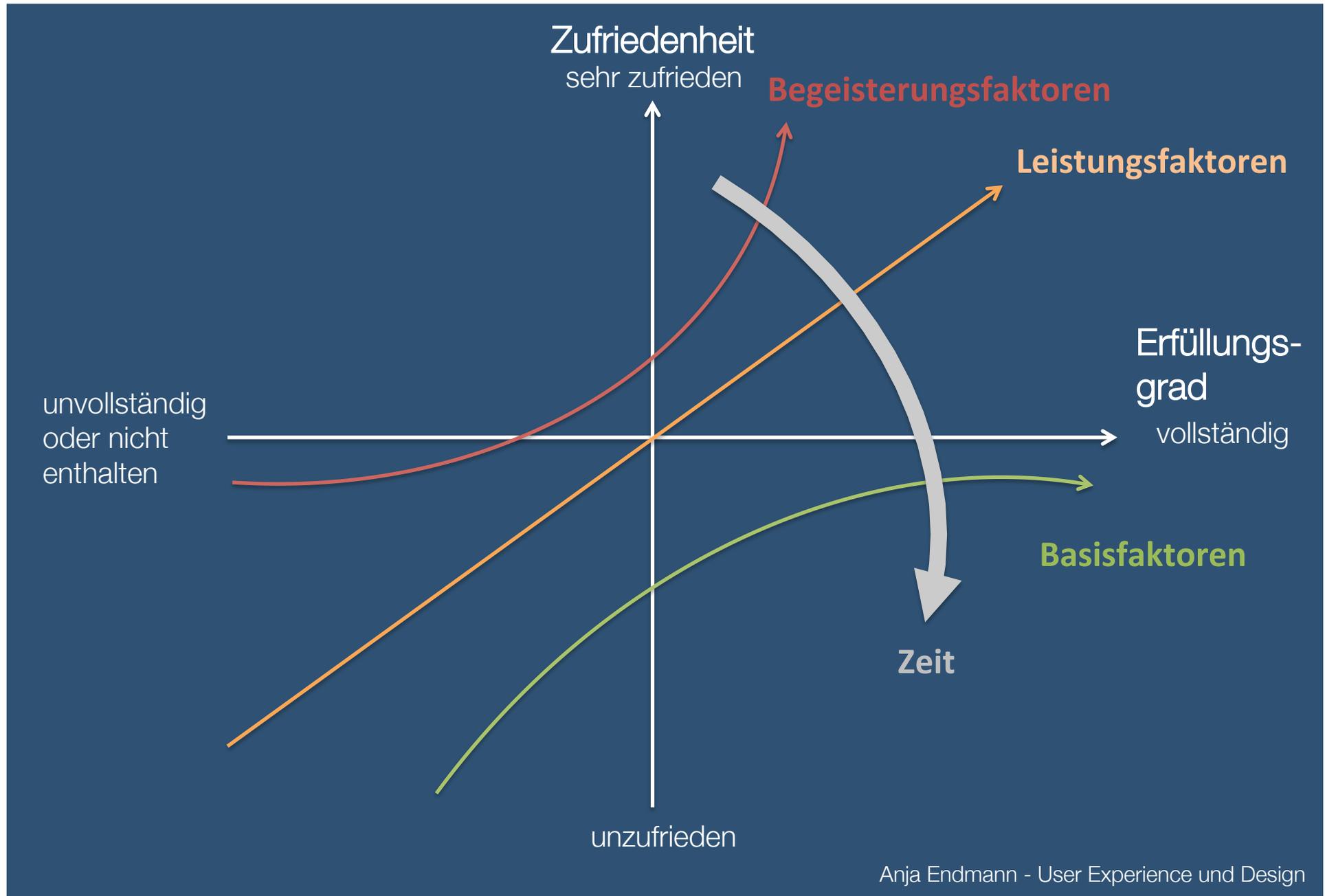


Design

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?

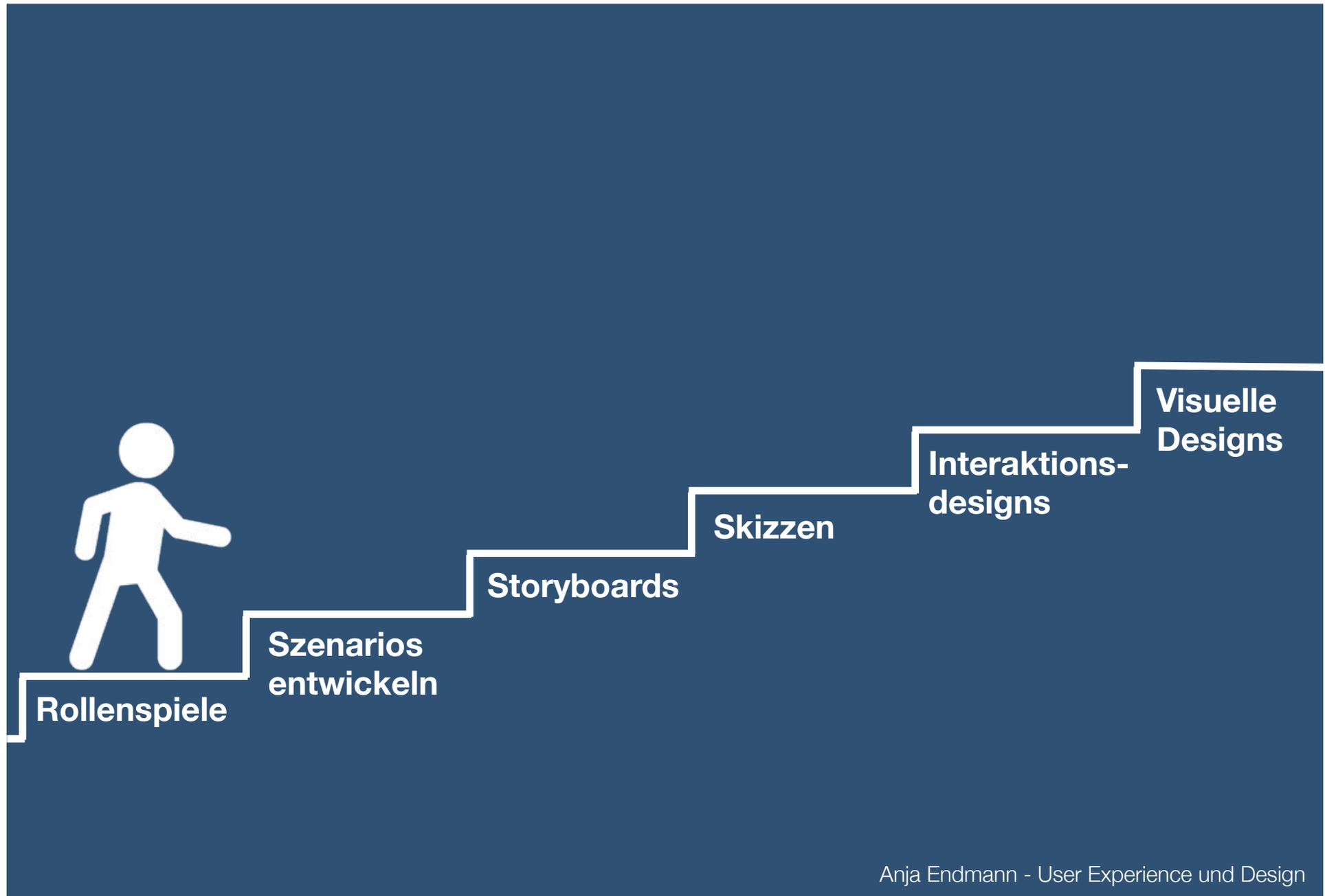


3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Ideen generieren

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Storyboard entwickeln

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Skribbels im Team entwickeln

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



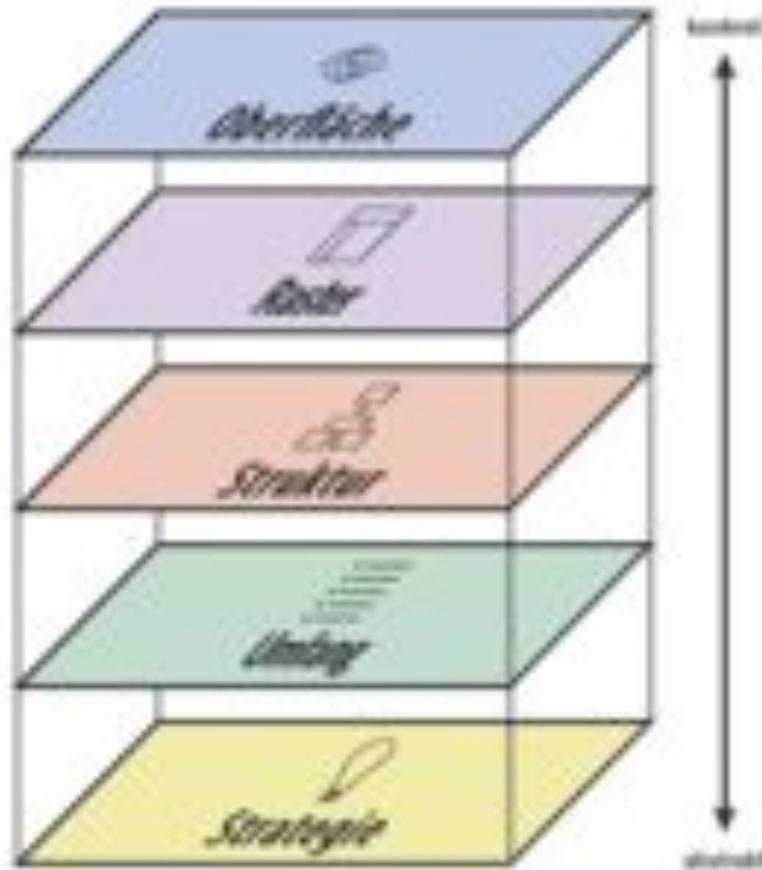
Interaktionsdesigns entwickeln

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Visuelle Designs für unterschiedliche Endgeräte

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



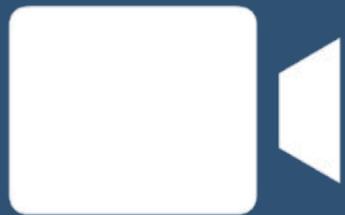
Lesbarkeit
Scanbarkeit

Farbharmonie
Farbwahrnehmung

Metaphern, Leserichtung & zweckmäßiger,
Aufbau, Konsistenz

Aufgabenangemessenheit
Fehlertoleranz
Gestaltgesetze
Hierarchie
Steuerbarkeit
Erwartungskonformität
Individualisierbarkeit
Selbstbeschreibungsfähigkeit
Lernförderlichkeit

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Evaluation

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



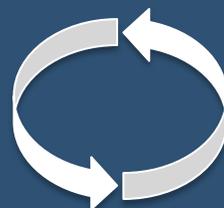
Implementierung

Design-Ergebnisse

- Rollenspiele
- Szenarios
- Storyboards
- Skizzen
- Interaktionsdesign
- Visuelles Design

Research-Ergebnisse

- Personas
- Anforderungen
- Affinitätsdiagramme



3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



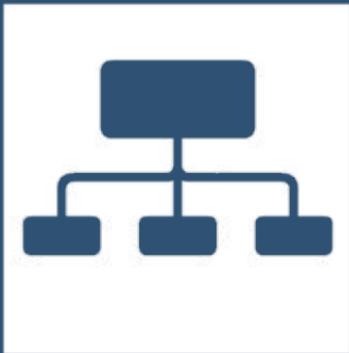
Evaluieren mit Experten

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Evaluere stetig mit Nutzern

3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?



Implementierung

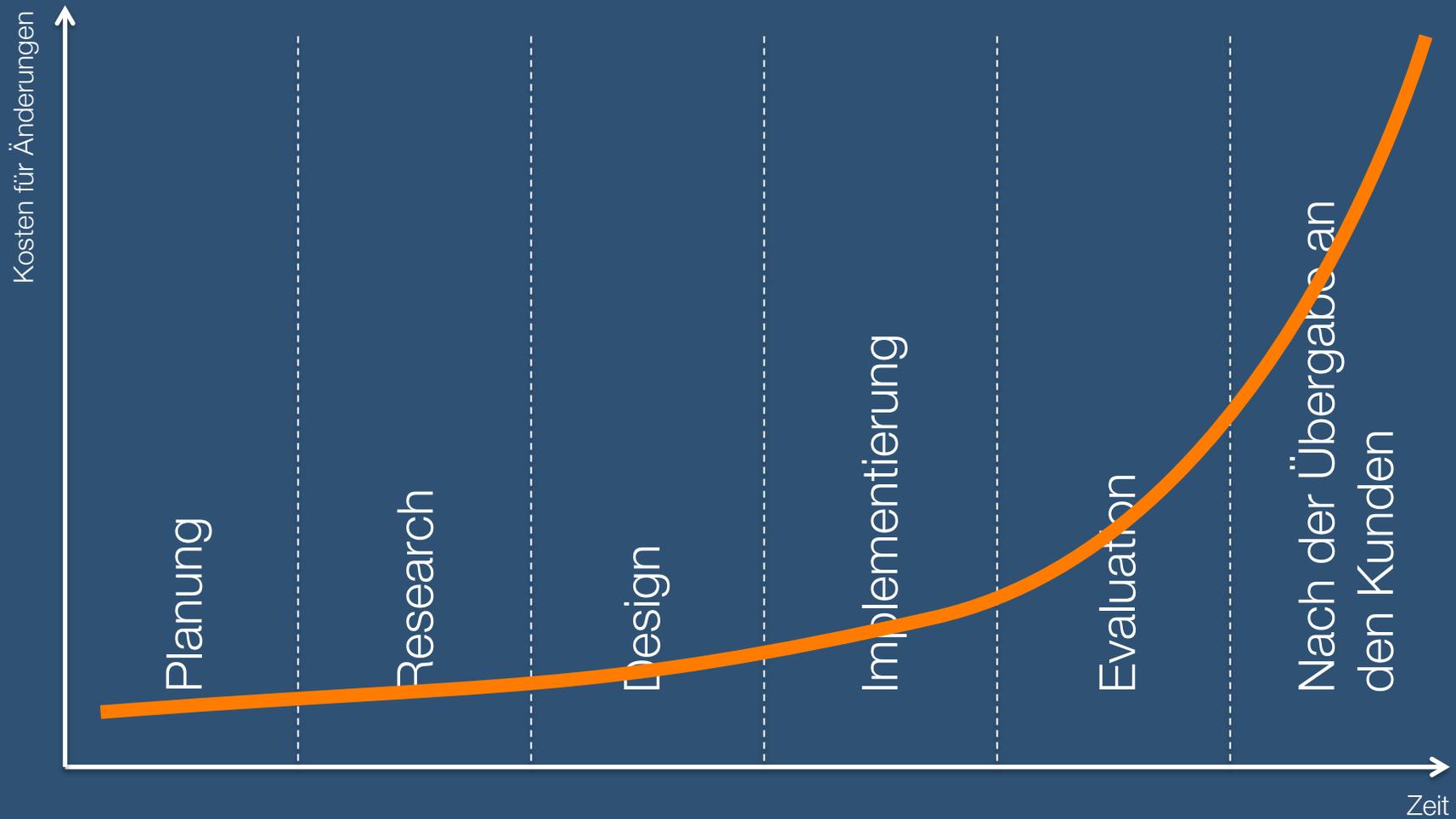
3 Wie entstehen ästhetisch ansprechende Designs?





Warum sollte ich so
vorgehen?

4 Warum sollte so vorgegangen werden?



4 Warum sollte so vorgegangen werden?

Vorteile für die...



Company

- Senkt Trainings- und Supportkosten
- Reduzierung Entwicklungszeit und -kosten
- Reduzierung von Wartungskosten
- Steigerung der Produktivität
- Besseres Marketing
- Verbesserte Abgrenzung zur Konkurrenz
- Imagegewinn und Kundenbindung
- Vereinfachung der Produktzulassung



Nutzer

- Verbesserung der Erlernbarkeit
- Effizienzsteigerung in Einarbeitung und Bearbeitung von Aufgaben
- Reduktion von Fehlern in der Bedienung
- Reduzierung von Stress und Unbehagen
- Steigerung der Zufriedenheit und Akzeptanz
- Nutzer fühlen sich involviert, gehört und ernst genommen



Wie kann ich das in meinen
Entwicklungsprozess
integrieren?

5 Wie kann ich das in meine Entwicklung integrieren?

Prozess	 Planung	 Research	 Design	 Implementierung	 Evaluation
 Entwicklung	Kick off Projektplanung	Analyse der Anforderungen	Architektur Feature- spezifizierung	Durchführung der Entwicklungs- arbeit	Testing
 UX	Kick off Planung UCD Aktivitäten	Erforschen des Themenge- bietes Analyse der Benutzer & deren Kontext	Informations-, Navigations-, Interaktions-, Visuelles Design	Styleguide Deliverables	Usability Test Expertenreview

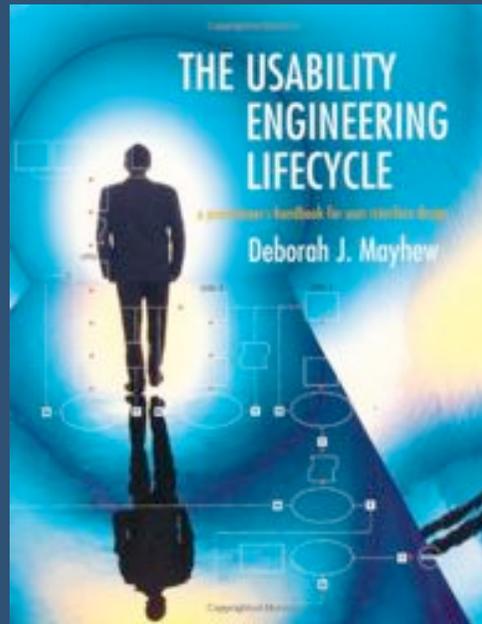
5 Wie kann ich das in meine Entwicklung integrieren?

Produktvision	Usage Step	Usage Step	Usage Step
Persona 1	Epic	Epic	
Persona 2		Epic	Epic
	User Story	User Story	User Story
	User Story	User Story	User Story
	User Story		User Story

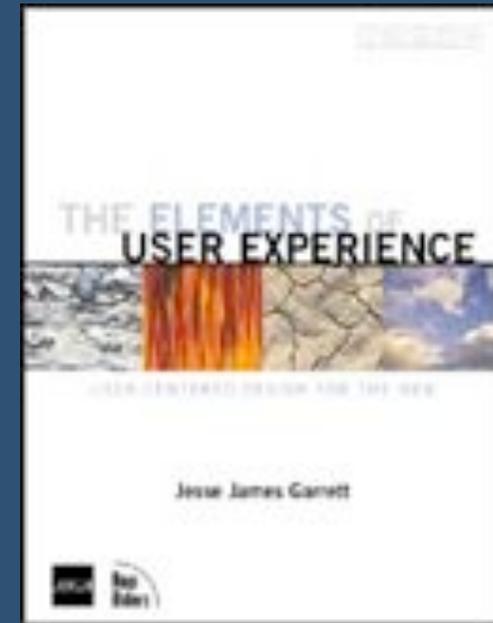
Bücher für den Einstieg



User Experience Design
Christian Moser



The Usability Engineering Lifecycle
Deborah J. Mayhew



The Elements of User Experience
Jesse James Garrett

Quellen des Vortrages:

- <http://uxmag.com/articles/usability-tip-dont-rely-on-color-to-convey-your-message>, Recherchedatum: 27.04.20154
- Jesse James Garrett: Die Elemente der User Experience, 2012
- Christian Moser: User Experience Design, 2012

Wie itCampus unterstützen kann



Consulting

- User Experience Design
- Requirements Engineering
- Usability Test
- Expert Review
- Usability benchmark study
- Graphical Recording
- User Experience Strategy

Trainings

- Think different – create innovation (Design Thinking)
- Communicating ideas and solutions (Sketching)
- Form follows users (UCD)
- About spread cheese in software projects
- Test for success

Coaching/Facilitation

- Ideation – Generating ideas
- Prototyping – Create user interfaces for your product
- Design Thinking for your project – Create innovation for your product
- Service Design

Referentin



Anja Endmann, Diplom-Kommunikationspsychologin, arbeitet als User Experience Researcher bei der Software AG Tochter itCampus GmbH. Ihr Aufgabenspektrum umfasst die Bereiche Requirements Engineering, Evaluation von Prototypen und Softwarelösungen mit Experten und realen Nutzern sowie User-Centered Design, Design Thinking, Projektmanagement und Trainings. Während des Studiums an der Hochschule Zittau/Görlitz und ihrer darauffolgenden Tätigkeit an der TU Chemnitz beschäftigte sie sich intensiv mit verschiedenen Methoden zur Erhebung von Anforderungen und Evaluation. Seit 2012 arbeitet sie zusätzlich als Dozentin an der HTWK Leipzig und der HTW Dresden. Darüber hinaus ist sie Mitbegründerin und Leiterin des Arbeitskreises User Research der German UPA.

Kontakt: a.endmann@itcampus.de