

Jenseits von Usability - Kreativität und User Experience Design

Barino Barsoum, Ann Kathrin Müller

Agenda

1. **Aufgabenstellung**
2. **Kreative Techniken und Methoden**
3. **Strategisches Konzept**
Allgemein, Spezifisch, Idee
4. **Aufgabenanalyse**
5. **Spezifikation der Anforderungen**
6. **User-Interface Design**
7. **Technische Umsetzung**

Aufgabenstellung

Für ein System soll folgendes erarbeitet werden:

- *Aufgabenanalyse**

 - Problem- und Kontextanalyse, Stakeholder

- *Spezifikation der Anforderungen**

 - Personas

- *User-Interface Design**

 - Gestaltgesetze, Dialogverarbeitung, Informationsgestaltung

Bezug

Online- Anmeldesystem für Praktika

Kreatives Denken

Techniken und Methoden I

* Probleme auffinden und filtern

Welche Probleme bringt das Praktikaanmeldesystem mit sich?

1. Bessere Benutzerführung
2. Übersichtlichkeit
3. Ästhetik

* scope erweitern

→ Anwendungsbereich oder Spielraum erweitern

Kreatives Denken

Techniken und Methoden II

* Produkt mit schon vorhandenen Produkten vergleichen bzw. Analyse der Konkurrenz

hier:

- Praktikaanmeldesystem (Prof. Dr. Klocke)
- StudiVZ
- Facebook
- SecondLife
- Die Sims
- Leisure suit Larry



Kreatives Denken

Techniken und Methoden III

*** Kontext beachten**

1. Das Anmeldesystem muss im zukünftigen Produkt eingebunden sein.
2. Website
3. Hochschuleseite, nicht für den kommerziellen Vertrieb

*** Erwartungshaltung/ Wünsche der user beachten**

Was würden wir uns als Studenten wünschen?

1. Etwas neues sehen / erleben
2. Vielfältiges Angebot (mehr als nur Praktikumsanmeldung)
3. Alles Aspekte, die mit den Praktika zu tun haben auf einen Blick
4. Kommunikation mit Kommilitonen

Strategisches Konzept allgemein

Jede Konzeption einer Internet-Präsenz muss Ziele enthalten.

Ziele sollten SMART sein:

Spezifisch

Messbar

Angemessen

Realistisch

Terminiert

Strategisches Konzept allgemein

In immer mehr Unternehmen ist Usability bereits fester Bestandteil der Web-Strategie und wird gezielt eingesetzt, um das Internetangebot auf Erfolgskurs zu bringen

Strategische Ziele

- * Qualitätssicherung
- * Usability als Instrument im Management
- * Effizienz- und Umsatzsteigerung
- * Erhöhung der Benutzerfreundlichkeit
- * Optimierung des Internetangebots
- * Kundenbindung, Imagetransfer

Strategisches Konzept spezifisch

Die Fachhochschule wird als Unternehmung angesehen.

Kunde/Anwender: Studenten

Strategische Ziele

- * Qualitätssicherung, vor allem **Qualitätssteigerung**
- * Erhöhung der Benutzerfreundlichkeit
- * Kundenbindung
- * Anbieten von Kommunikationsmöglichkeiten zwischen den Usern
- * **Nutzungserlebnis schaffen**

Vermarktung des Produktes: Mundpropaganda

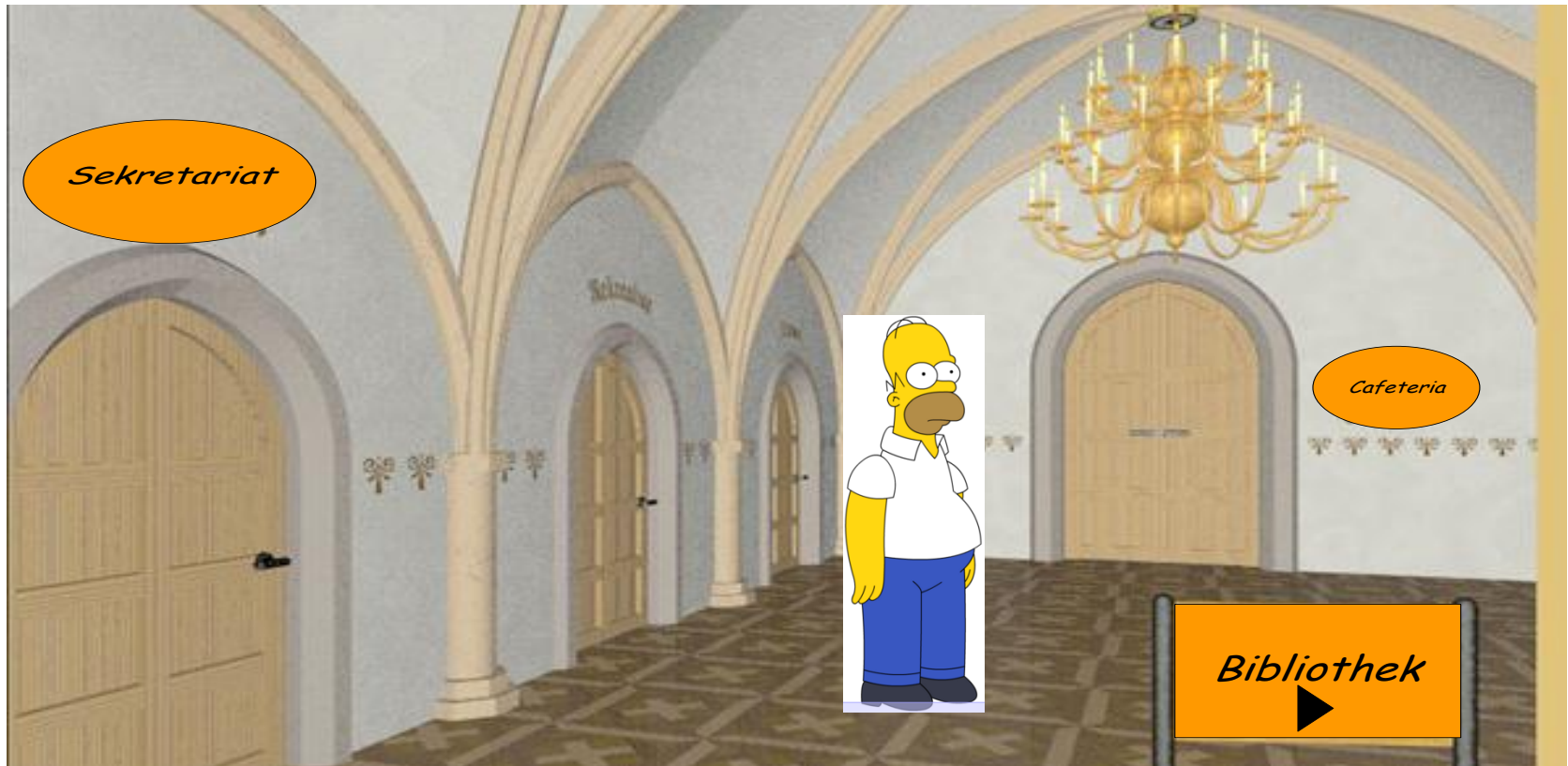
Strategisches Konzept

Idee

- * Internetpräsenz ist **NICHT** nur reine Praktikaanmeldung
 - * alle für einen Studenten interessanten sowie notwendigen Tätigkeiten sollen für diesen auf **EINER** Plattform zugänglich sein
- > Fragen:
1. Was soll diese Plattform an Möglichkeiten beinhalten?
 2. Welche technischen Grundlagen werden benötigt?
 3. Wie gestaltet man diese für den Anwender interessant?

Strategisches Konzept Idee

- * Nutzungserlebnis wird bei der Zielgruppe Student erweitert durch: spielerische Gestaltung



Aufgabenanalyse

Problem- und Kontextanalyse

Benutzer	Student/Studentin
Ziele	1. Erfolgreiche Anmeldung zu Praktika/ Klausuren 2. Freunde treffen 3. Besuch der FH- Bibliothek 4. Stundenplanerstellung 5. Essenbestellung 6. Erfahren von Neuigkeiten
Arbeitsaufgaben	Navigiere Deinen Avatar durch den virtuellen Campus und kommuniziere mit Deinem Gegenüber
Arbeitsmittel	Monitor, Tastatur, Maus, Browser mit Flash-Plugin (stellt die GUI dar) mit Verbindung zum Internet, optional Speaker
Physische Umgebung	Jeglicher Ort mit entsprechendem Arbeitsmittel

Aufgabenanalyse

User Profile

Rolle	Student
Körpl. Charakteristiken	Können sehen, ist in der Lage eine Hand benutzen
Alter	im studentischen Alter
Kenntnisse	PC- Kenntnisse, der deutschen oder englischen Sprache mächtig
Einstellungen/ Wünsche	Neugier, Schüchternheit, Kommunikation
Motivation	Mal was neues erleben, dabei sein, alle hochschulrelevanten Themen auf einen Blick
Technologie	PC, Internet, Browser, Flash Plugin, Maus/Touchpad, Bildschirm
Information zum Unternehmen	Kann für jegliche Hochschule/ Schule verwendet werden

Aufgabenanalyse Stakeholder

Primäre Stakeholder

- * Studenten

Sekundäre Stakeholder

- * wissenschaftliche Mitarbeiter
- * Professoren
- * wirtschaftliche Unternehmungen
- * Schnellrestaurants
- * Hochschulbibliotheksmitarbeiter

Antiuser

- * Kinder
- * Blinde

Anforderungsanalyse

- * Was für Ziele hat der Benutzer?
- * Wie sieht der Benutzer aus?
- * Wie arbeitet der Benutzer?
- * Welche Wünsche und Erwartungen hat der Benutzer?

Personas

Lena Becker ist 26 Jahre alt und kommt aus Köln. Sie ist Studentin in der Wirtschaftsinformatik im 4. Semester und arbeitet aushilfsweise in einer Videothek. Sie nutzt den Computer und das Internet intensiv für ihr Studium und auch privat.

Lena ist sehr kommunikativ, doch kann sie dies nicht richtig ausleben, da das Studium sie zeitlich fast völlig beansprucht. Sie hält viele versprochene Termine mit ihren Freunden und ihren Praktikumsgruppen ein, da sie den Überblick verloren hat [...]

User Interface Design

- * **Gestaltgesetze**
- * **Scenario**
- * **Paperprototyping mit Analyse**
- * **Informationsgestaltung**
- * **Produktattribute**
- * **Technische Umsetzung**

User Interface Design

Paperprototyping

Scenario

Scenario

Bitte logge dich im virtuellen Campus mit folgenden Daten ein:

Matrikelnr: 1234567

Geb.Datum: 12.1.1980

Und melde dich zum Praktikum WPF: 10 Usability in einem Team mit noch freien Plätzen an.

User Interface Design

Informationsgestaltung

- * Entspricht das Informationsangebot den Erwartungen des Benutzers?
- * Ist die angebotene Informationsmenge ausreichend, angemessen oder gar zu umfangreich?
- * Ist das Angebot an Informationen sinnvoll - für den Benutzer nachvollziehbar - strukturiert?
- * Sind die Bezeichnungen der Menüpunkte (das »Wording«) verständlich und eindeutig?

User Interface Design

User Experience

Definition:

Der Begriff User Experience umschreibt alle Aspekte der Erfahrungen eines Nutzers bei der Interaktion mit einem Produkt.

Das Produkt ist in dieser Form einmalig und vorerst **nur** für die Studenten der FH Köln bestimmt

- > dadurch erhält das Produkt einen exklusiven Charakterzug (ähnlicher Effekt damals beim iPod von apple)
- > das Nutzungserlebnis wird psychologisch gesteigert nicht nur durch die direkte Interaktion mit dem Produkt, sondern man möchte auch Teil dieser Exklusivgruppe und Community sein bzw. bleiben.
- > Positive Gefühle, da man sich wie in einem Computer-Spiel fühlt und alle damit verbundenen Emotionen werden bei der Benutzung wieder hervorgerufen

User Interface Design

Produktattribute

pragmatische Attribute Zielerreichung

- Gute Übersicht über alle Funktionsmöglichkeiten (Raum mit beschrifteten Türen)
- Praktikumsanmeldung ist ein geführter Dialog mit einer eindeutigen Menge an Input-Möglichkeiten
- Interaktionselemente (Dialog) sind über zwei Frames die immer an der gleichen Stelle sind abgebildet

hedonische Attribute Stimulation, Identität kommunizieren und Symbolisieren

- Avatar individualisierbar
- Nostalgie trifft Innovation
- Durchgängige visuelle Stimulation (Bei bedarf auch auditiv)
- Spieltrieb / Neugier durch freies Bewegen in der virtuellen Welt
- Ehrgeiz durch Easter Eggs

Technische Umsetzung

- Studenten aus der MI gestalten den virtuellen Campus z.B. mit Maya oder 3D Studio MX
- Web- und Datenbankserver müssen zur Verfügung stehen.
- Programmierung in Flash (Actionscript)

ENDE

Fragen ?

Hinweise ?



Feedback ?