

# Usability & Ästhetik

Übung I

sommersemester 2021

# vorstellung

Ein paar kurze Informationen zu meiner Person

- **Hannes Feuersenger**

- 2015 – 2018: Bachelor Wirtschaftsinformatik
- 2018 – 2019: Master Wirtschaftsinformatik
- Seit 2019: Wissenschaftlicher Mitarbeiter

- **Organisatorisches**

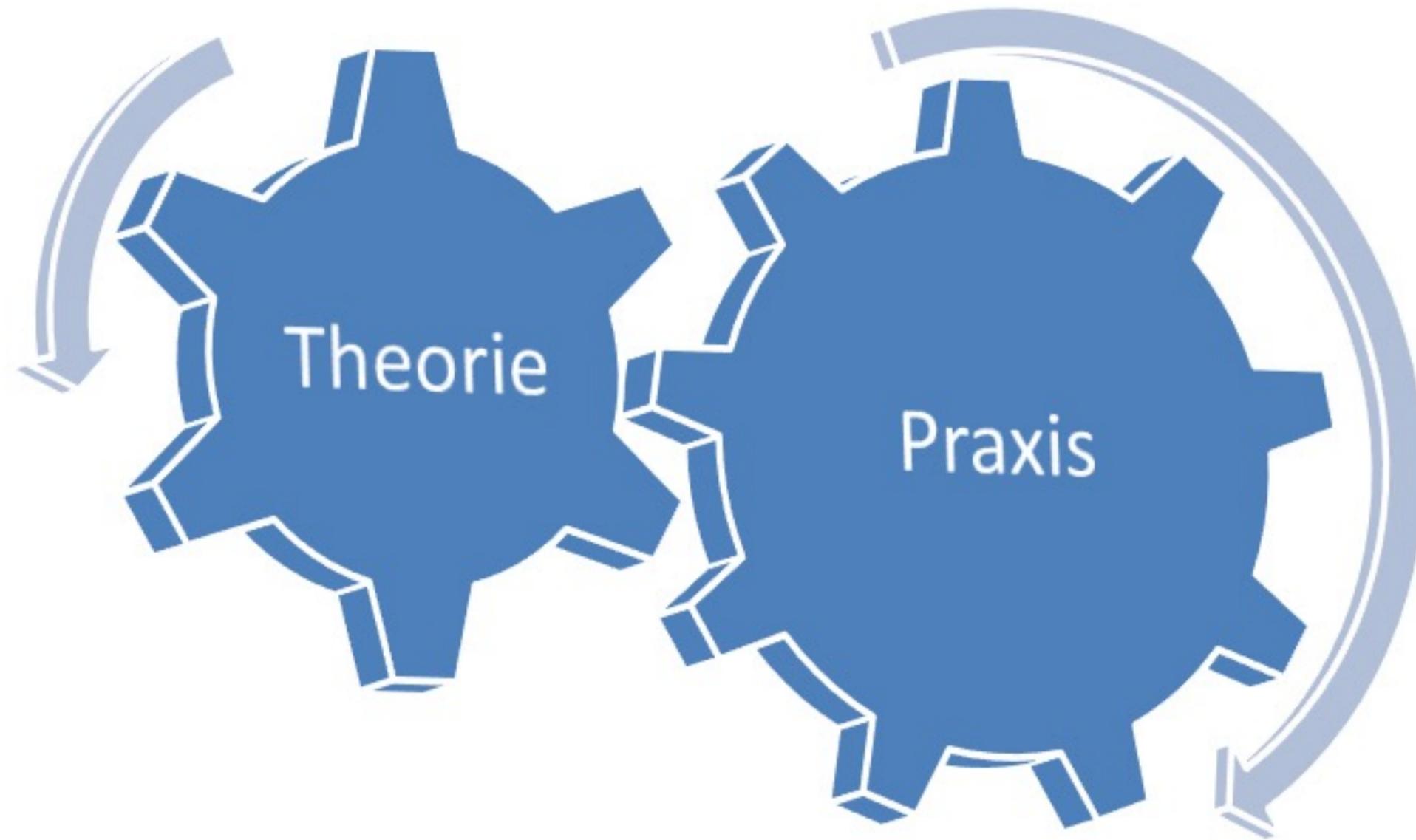
- E-Mail: [hannes.feuersenger@ovgu.de](mailto:hannes.feuersenger@ovgu.de)
- Telefon: 0391-67-51368
- Raum: Gebäude 29 – Raum 034

- In diesem, weiterhin von der Corona-Pandemie beeinflussten Semester, gibt es eine Besonderheit: Wir werden dieses Semester eine alternative Prüfungsform für die Veranstaltung Usability & Ästhetik anbieten. Das bedeutet, dass es keine schriftliche Prüfung geben wird. Das finale alternative Prüfungsformat werden wir Euch in Woche 2 der Übungen mitteilen.



# vorlesung vs. übung

Die Inhalte der Vorlesung werden in der Übung praktisch angewendet



# offene fragen

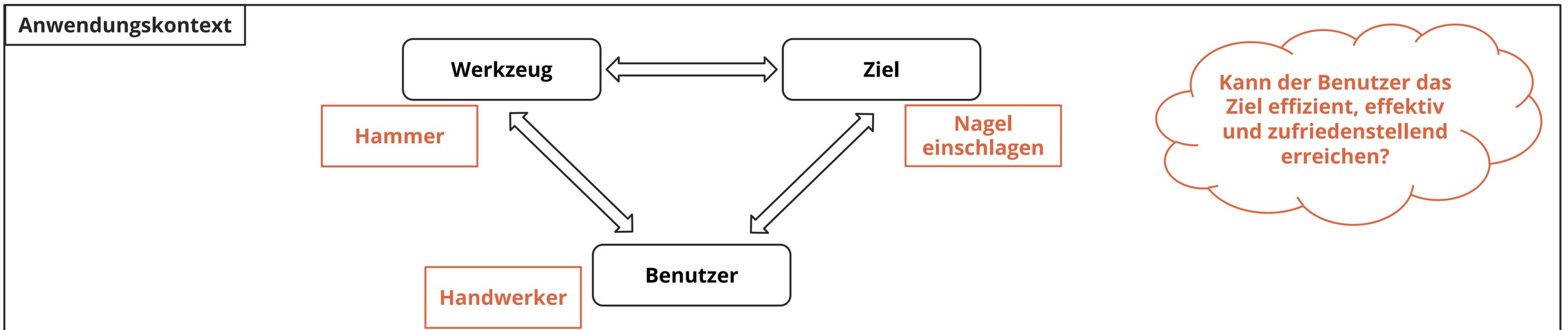
Zu Beginn jeder Übung können offene Fragen zur Vorlesung geklärt werden



# usability

Usability stellt die Nutzer eines Produktes in den Mittelpunkt aller Betrachtungen

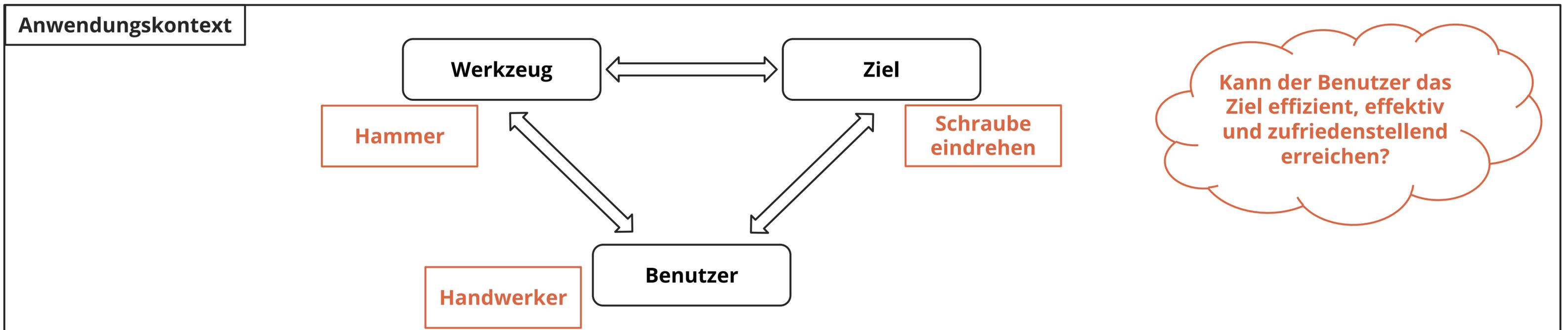
- **Im engeren Sinne:** Gütekriterium für die Gestaltung einer Benutzeroberfläche
- **Im weiteren Sinne:** Benutzbarkeit eines Systems in seinem Gesamtkontext
- **DIN EN ISO 9241-11:** das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder ein Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
- **Diverse Begrifflichkeiten:** Human Computer Interaction, User Centered Design, User Experience, Design Thinking



# usability

Usability stellt die Nutzer eines Produktes in den Mittelpunkt aller Betrachtungen

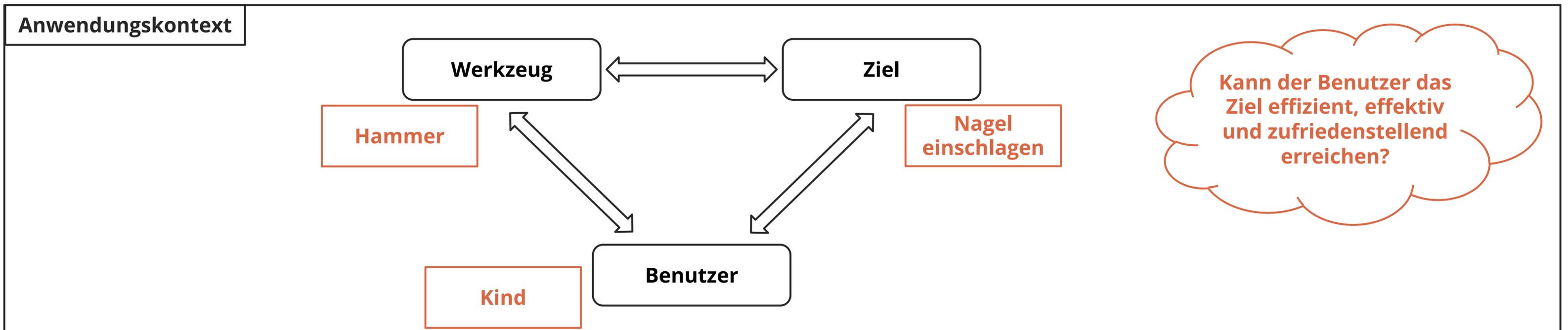
- **Im engeren Sinne:** Gütekriterium für die Gestaltung einer Benutzeroberfläche
- **Im weiteren Sinne:** Benutzbarkeit eines Systems in seinem Gesamtkontext
- **DIN EN ISO 9241-11:** das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder ein Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
- **Diverse Begrifflichkeiten:** Human Computer Interaction, User Centered Design, User Experience, Design Thinking



# usability

Usability stellt die Nutzer eines Produktes in den Mittelpunkt aller Betrachtungen

- **Im engeren Sinne:** Gütekriterium für die Gestaltung einer Benutzeroberfläche
- **Im weiteren Sinne:** Benutzbarkeit eines Systems in seinem Gesamtkontext
- **DIN EN ISO 9241-11:** das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder ein Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen
- **Diverse Begrifflichkeiten:** Human Computer Interaction, User Centered Design, User Experience, Design Thinking



# usability in der praxis

In der Realität gibt es viele Produkte, die wegen einer schlechten Usability den Nutzern einige Probleme bereiten

Der Weltraum – unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2202. Persönliches Logbuch des Captains: Der Computer versteht noch immer nicht, was ihm gesagt wird und reagiert äußerst respektlos. Scotty versucht seit Tagen, die Bedienung des neuen Transporters in den Griff zu bekommen und unser Tricorder liefert immer dieselbe unverständliche Fehlermeldung ...

Der Fahrkartenautomat, der immer gut funktionierte, bis zu dem Zeitpunkt, als ein neues Gerät mit vielen neuen Funktionen eingeführt wurde.

Die Telefonrechnung, nachdem Sie mit dem neuen automatischen Buchungssystem endlich ihre Kinotickets für die Abendvorstellung reserviert hatten.



# user experience

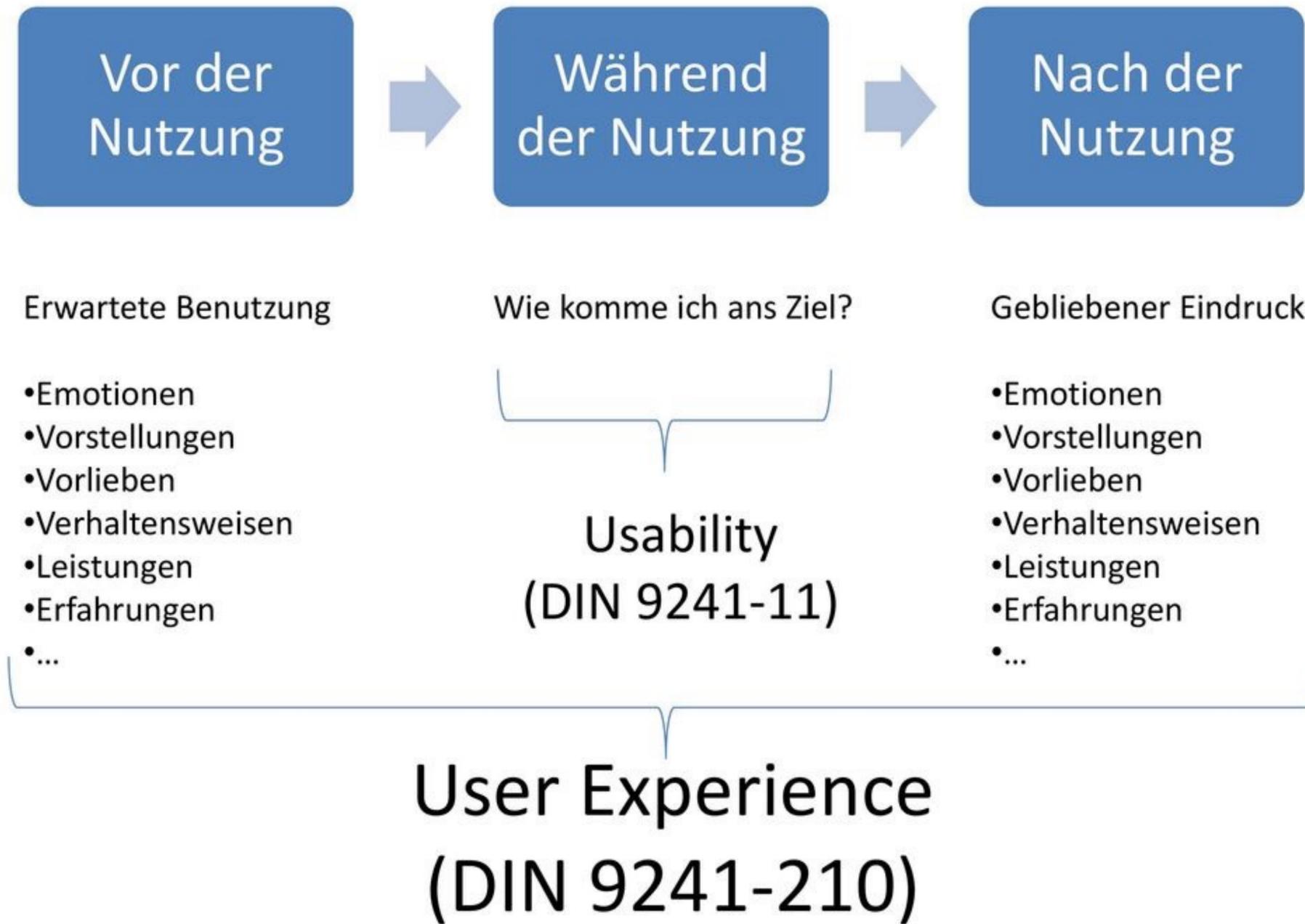
Der Begriff der User Experience berücksichtigt die Ästhetik und das Design eines Produktes noch besser

- **DIN EN ISO 9241-210:** Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen und / oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren
- Gesamterlebnis des Benutzers bei Verwendung von Produkten, inklusive Effekten vor bzw. nach der eigentlichen Nutzung
- Neben funktionalen Aspekten ebenfalls Berücksichtigung von emotionalen und ästhetischen Faktoren → **Joy of Use**
- Betonung der Nutzerperspektive



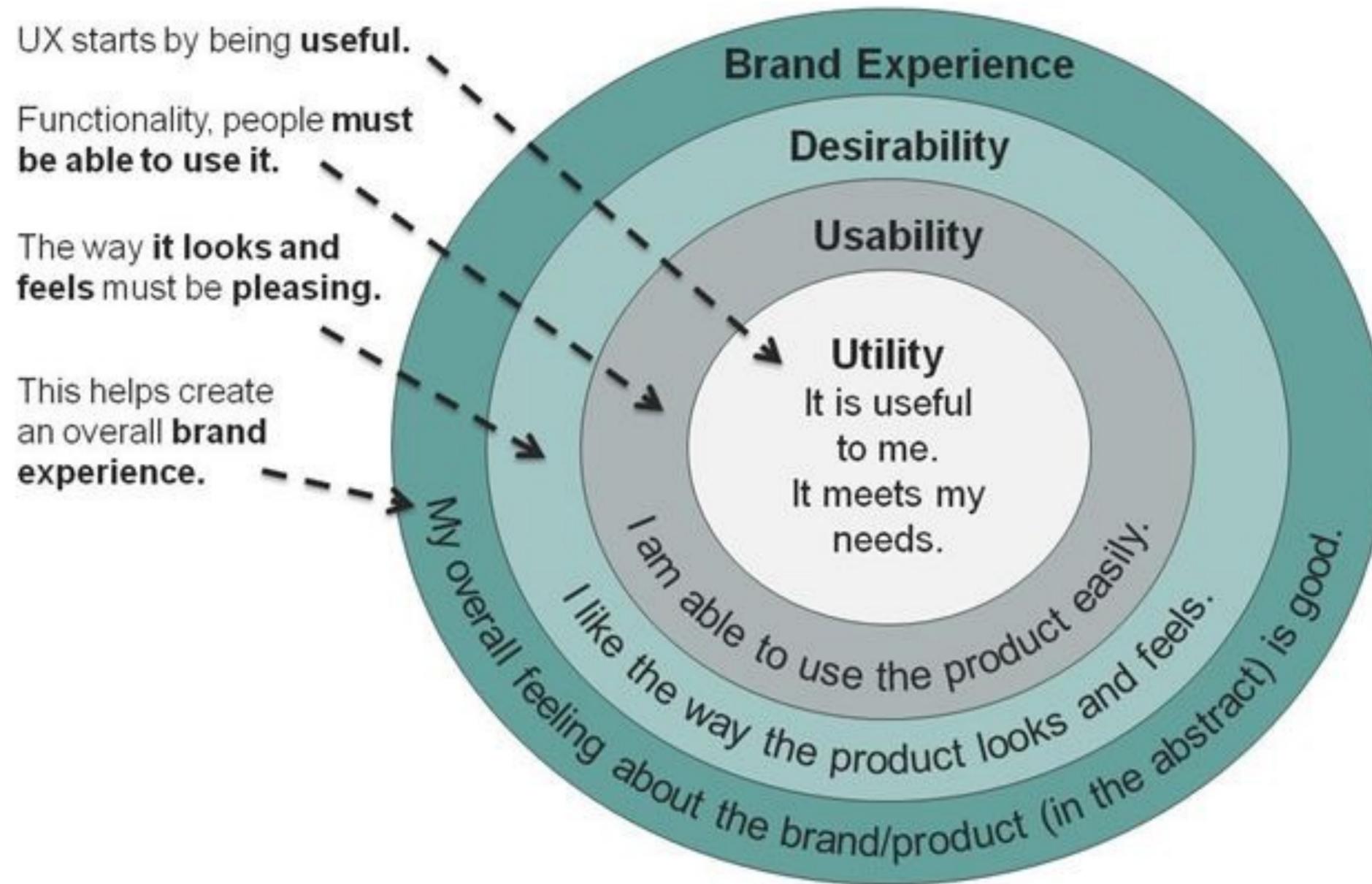
# user experience vs. usability

Die User Experience umfasst das Gesamterlebnis eines Nutzers mit einem Produkt



# faktoren der user experience

Um eine gute User Experience zu erreichen, müssen verschiedene Faktoren eines Produktes berücksichtigt werden



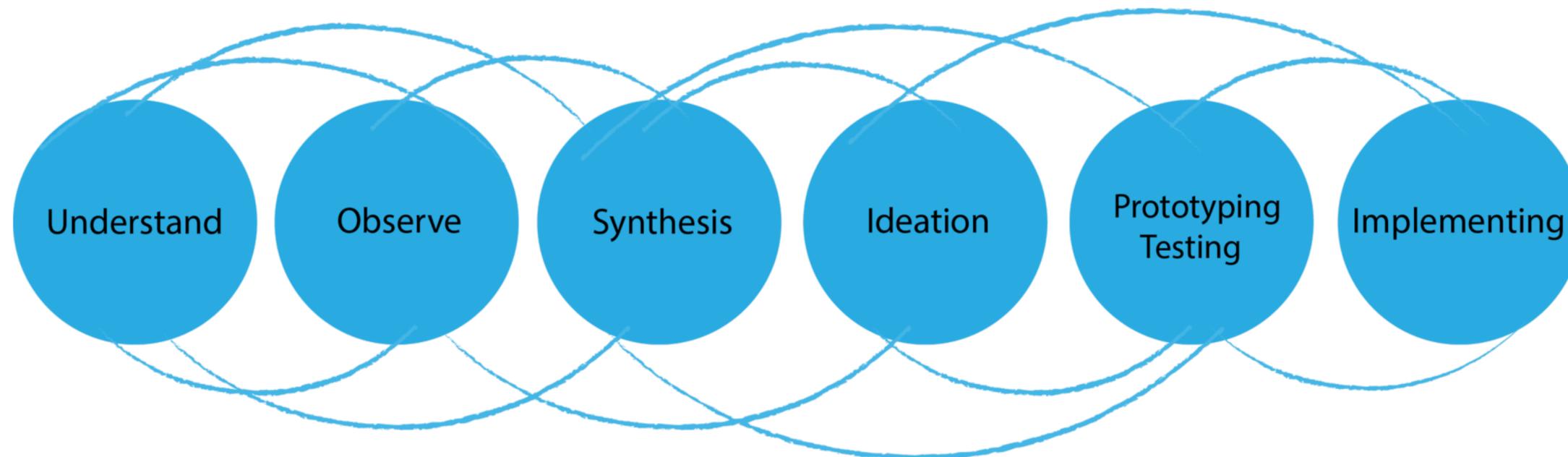
Source: User Experience 2008, nnGroup Conference Amsterdam



# design thinking

Um Produkte mit guter User Experience zu entwickeln, empfehlen sich die Methoden des Design Thinkings

- Ansatz zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen
- Nutzerorientierte Denkweise, die bereits in den frühen Innovationsphasen zu Produktideen verhilft, die sich an den Erfordernissen der Zielgruppe orientieren
- Iterativer Prozess
- Perspektivenwechsel, reale Beobachtung und Anwendung durch zukünftige Benutzer

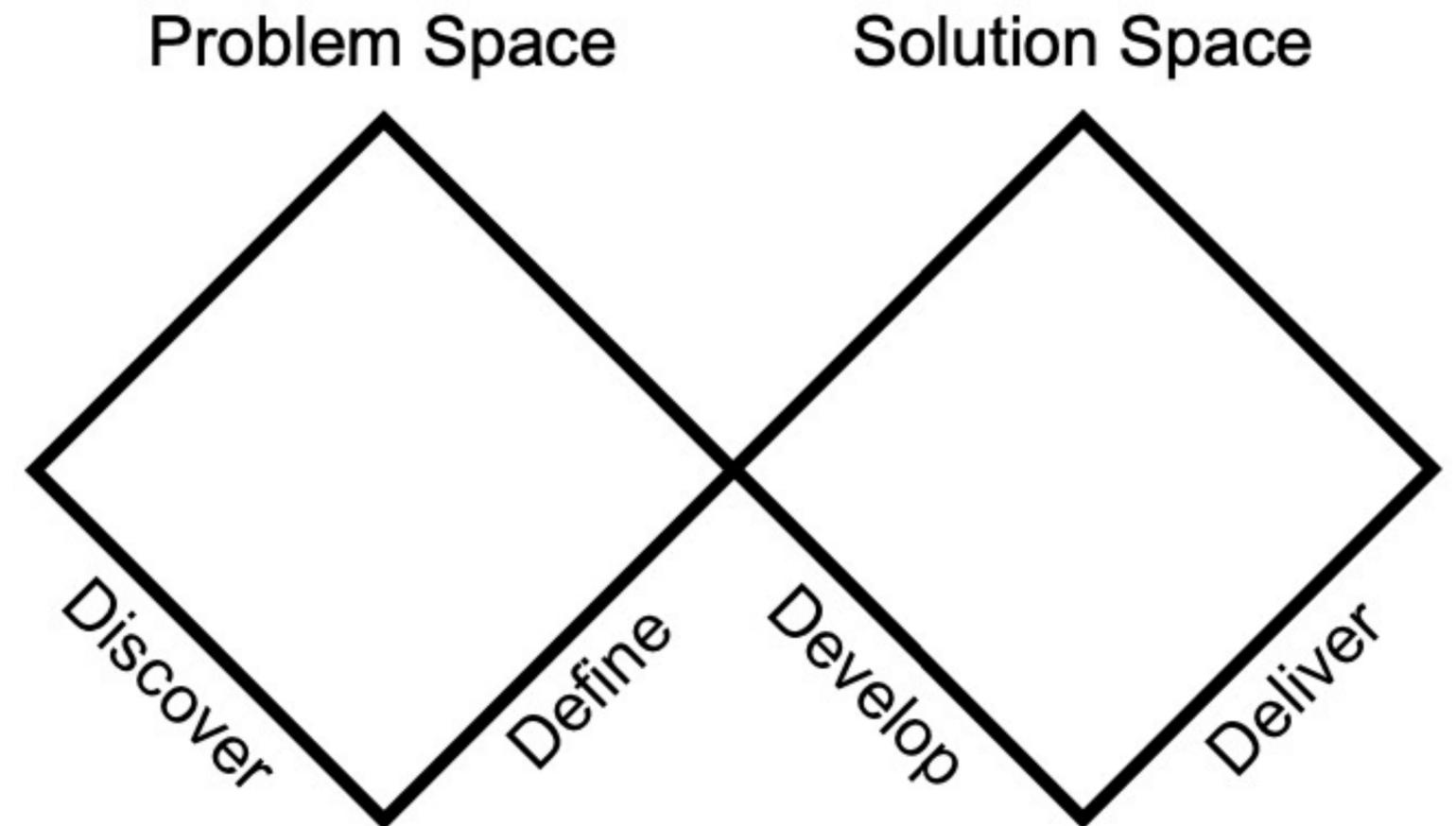


# design thinking

Ein bekanntes Modell zur Beschreibung der Vorgehensweise beim Design Thinking ist der Double Diamond

## double diamond model of design

- 1. Discover:** Hinterfragen des gegebenen Problems, durch individuelles Erforschen der einzelnen Aspekte des Problems
- 2. Define:** Erarbeitung einer neuen Problembeschreibung, zur Fokussierung der Lösungsfindung auf die relevanten Aspekte
- 3. Develop:** Finden möglichst vieler unterschiedlicher Lösungen, basierend auf der erarbeiteten Problembeschreibung
- 4. Deliver:** Vereinigung aller Lösungsvorschläge durch Kombination und Synthese zu einer finalen Lösung



# werte des design thinking

Mit dem Design Thinking gehen Werte einher, die auch für die Semesteraufgabe berücksichtigt werden sollten

**arbeite visuell**

**stelle kritik zurück**

**fördere verrückte ideen**

**baue auf den ideen anderer auf**

**nur einer spricht**

**quantität ist wichtig**

**bleib bei dem thema**

