



wirtschaftsinformatik
managementinformationssysteme

Usability & Ästhetik

Arbeitsgruppe Wirtschaftsinformatik
- Managementinformationssysteme -
- Übung 1
- Sommersemester 2019

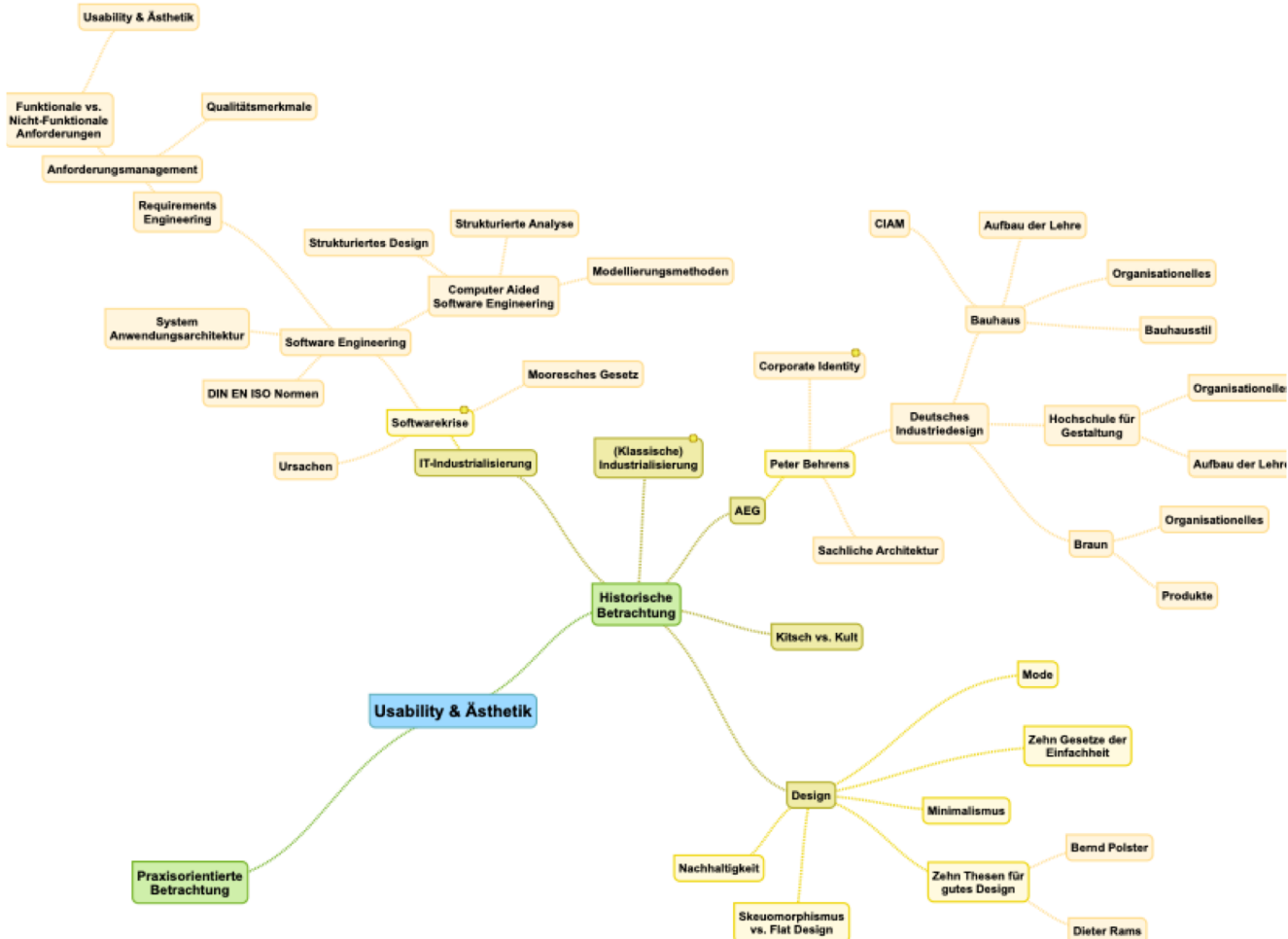


Vorstellung

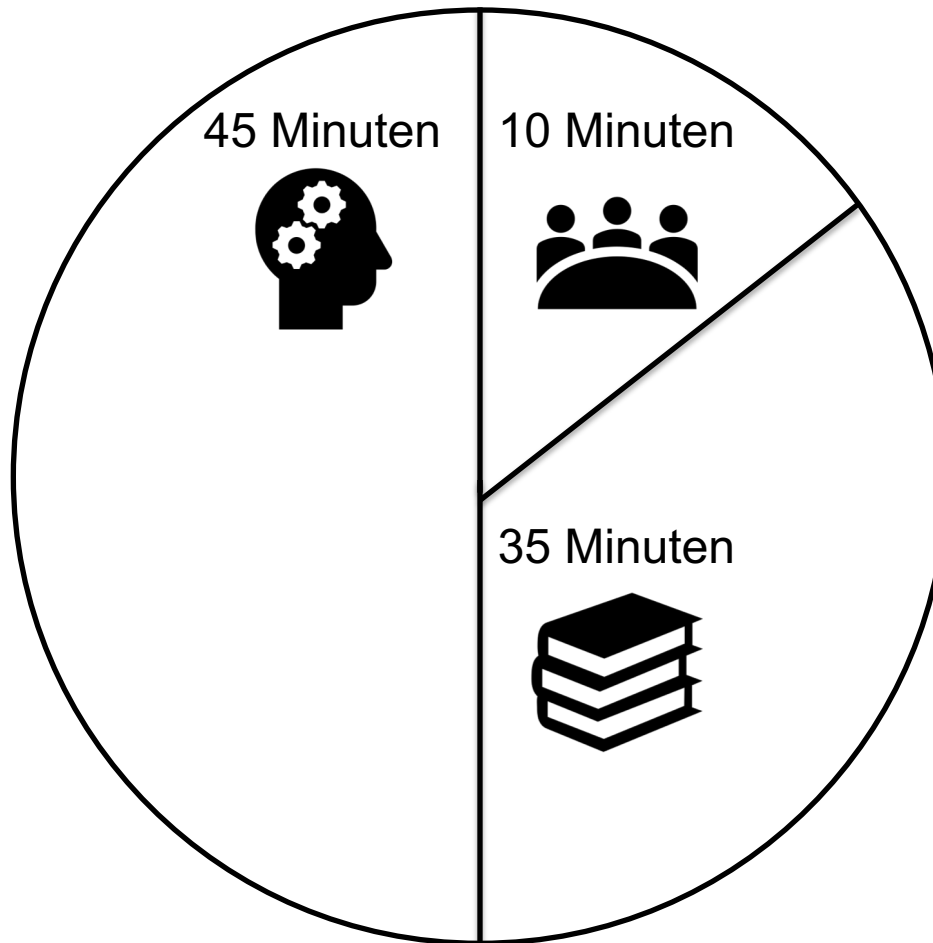
- Hannes Feuersenger
- 2015 – 2018: Bachelor Wirtschaftsinformatik
- 2018– 2019: Master Wirtschaftsinformatik
- Seit 2019: Wissenschaftlicher Mitarbeiter
- Organisatorisches
 - E-Mail: hannes.feuersenger@ovgu.de
 - Telefon: 0391-67-51368
 - Raum: Gebäude 29 – Raum 034



Vorlesung vs. Übung



Aufbau der Übung



Stand Up



Was ist Usability?

- **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, Usability Engineering, User Centered Design, User Experience, Design Thinking



Was ist Usability?

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 ...



Was ist Usability?

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.



Was ist Ästhetik?

Lehre von der Wahrnehmung bzw. vom sinnlichen Anschauen
- Etymologie

Wissenschaft vom Schönen
- Allgemeine Bedeutung bis ins 19. Jahrhundert

Wie eitel ist doch die Malerei, welche zur Bewunderung reizt,
indem sie Abbilder von dem schafft, was man nicht einmal im
Original bewundert!
- Blaise Pascal

Schönheit ist, was in einem Subjekt Wohlgefallen auslöst
- Immanuel Kant

Schönheit ist etwas Objektives
- Friedrich Schiller



Ästhetik in der heutigen Zeit

- **Traditionelle Ästhetik:** Es existieren universelle und zeitlose Kriterien zur geschmacklichen Bewertung von Kunstwerken
- **Wissenschaftliche Ästhetik:** gesamte Palette von Eigenschaften und zeitlosen Kriterien, die darüber entscheiden, wie Menschen wahrgenommene Gegenstände bewerten
- Geringere Auseinandersetzung mit der Frage „Was ist Schönheit?“
- Beobachtung der Auswirkungen auf die Gesellschaft
- Ausweitung von der Kunst auf die Alltagswelt



Was ist Gestaltung?

- Kreativer Schaffensprozess
- **Im engeren Sinne**
 - Bewusste, verändernde Einflussnahme auf die ästhetische Erscheinung von Dingen und Zusammenhängen
 - Einflussnahme auf unmittelbar sinnlich wahrnehmbare Phänomene
 - Beispiel: Gestaltung von Grafik und Architekturen
- **Im weiteren Sinne**
 - Bewusster Eingriff in die Umwelt mit dem Ziel, diese in eine bestimmte Richtung zu verändern
 - Ästhetische Gestaltung von unmittelbar Wahrnehmbaren und Gestaltung von mittelbar Spürbarem
 - Beispiel: Lebensgestaltung und Politik



Was ist Design?

- Keine einheitliche Begriffsdefinition
- **Form folgt Funktion**
 - Gestaltung als Produkt des Designprozesses
 - Designprozess geprägt von Methodik und Wissenschaftlichkeit
- **Design nähert sich der Kunst an**
- **Design als Problemlösung**
- Definition abhängig von gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und technologischen Umständen
- Durch Vielzahl an Design Definitionen können schnell Trugschlüsse entstehen



Semesteraufgabe

- Durchführung eines in der Praxis typischen UX-Projektes
- (i.d.R.) Bearbeitung der Aufgaben innerhalb der Übungen

- **Aufgabenbeschreibung:**

Eine Organisation plant die Erneuerung ihrer Webseite. Hierzu wurden Webdesign-Unternehmen eingeladen, die in Form eines „Castings“ ihre Kompetenzen unter Beweis stellen sollen. Aus diesem Grund durchlaufen die Unternehmen gemeinsam die ersten Phasen des Projektes. Durch eine Abschlusspräsentation, die die bisherigen Ergebnisse zusammenfasst, versucht jedes Webdesign-Unternehmen die Organisation zu überzeugen und den Projektauftrag zu erhalten.



Semesteraufgabe - Ausgangssituation

- Organisation: Tennis-Sportverein (MISV)
- **Ausgangssituation**
 - Verein stark abhängig von Mitgliedsbeiträgen
 - Beste Zeiten des Vereins sind vorbei
 - Sinkende Mitgliedszahlen
 - Wenige Teilnehmer bei “Schnuppertrainings“
 - Viele Personen besuchen Startseite des Webauftritts
 - 90% springen daraufhin jedoch ab
- Es soll eine neue Webseite programmiert werden!



Semesteraufgabe - Ablauf

Übung(en)	Aufgaben
2 & 3	Personas, Empathy Maps, Pain/Gain-Modell
4 & 5	Funktionen ermitteln
6 & 7	Customer Journeys
8 & 9	Sitemap
10 & 11	Entwurf Startseite
12	Erstellung Abschlusspräsentation
13	Abschlusspräsentation

