

Selfie-Dokumentation mit Bildübersicht & Zeitraffer-Sequenzen
"Wie wirkt sich die Gestaltung der Benutzeroberfläche auf die regelmäßige Nutzungsmotivation einer Selfie-Tracking-Anwendung aus?"

Psychologische Grundlage der Nutzer motivation

- Innere vs. äußere Motivation
- Gewohnheit
 - Habit-Loop-Theorie
- Langfristige Motivation
 - Autonomie
 - Kompetenz
 - Soziale Eingebundenheit
- Bestätigung & Fortschritt

Motivationsfördernde Gestaltungselemente

- Visualisierung von Fortschritt
- Gamification-Elemente (z.B. Level)
- Animationen
- Wiedererkennung & Vertrauen
- Personalisierungsmöglichkeiten

UX-Prinzipien & Gestaltungsrichtlinien

- Nutzerzentrierung
- Klares Design statt zu viele Optionen
- Barrierefreiheit
- Performance

Emotionale Wirkung der UI

- Farben, Schriftarten, Formen
- Sprache
 - Vermeidung von Druck & Kontrolle

Langzeitnutzung

- Trigger-Mechanismen
 - Erinnerungen
 - Benachrichtigungen
- Routinen & Rituale
- Virtuelles Feedback über Zeit (z.B. Monatsübersichten)
- Vermeidung von Frust

Zielgruppen- & Nutzungskontext

- Nutzertypen
- Nutzungsmuster (mobil vs. Desktop)
- Technischer Kontext
- Unterschiedliche Erwartungen & Bedürfnisse

Methoden zur Untersuchung

- Heuristische Evaluation
 - Systematische Untersuchung der Benutzeroberfläche
 - Schwächen/Probleme im Design finden
- Nutzerbefragung
- Usability-Tests