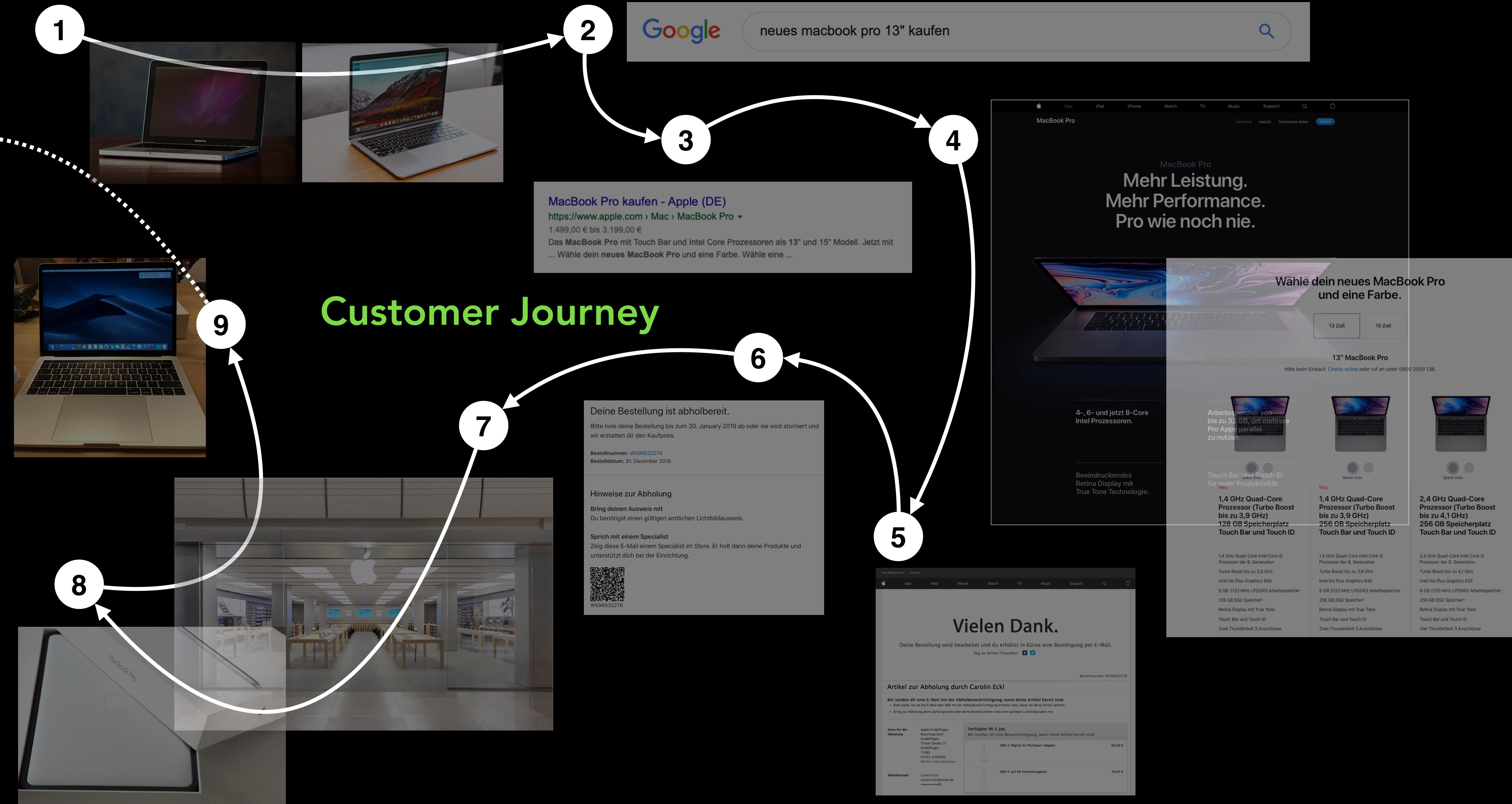


03 Nutzungskontext

Review der letzten Vorlesung



Persona

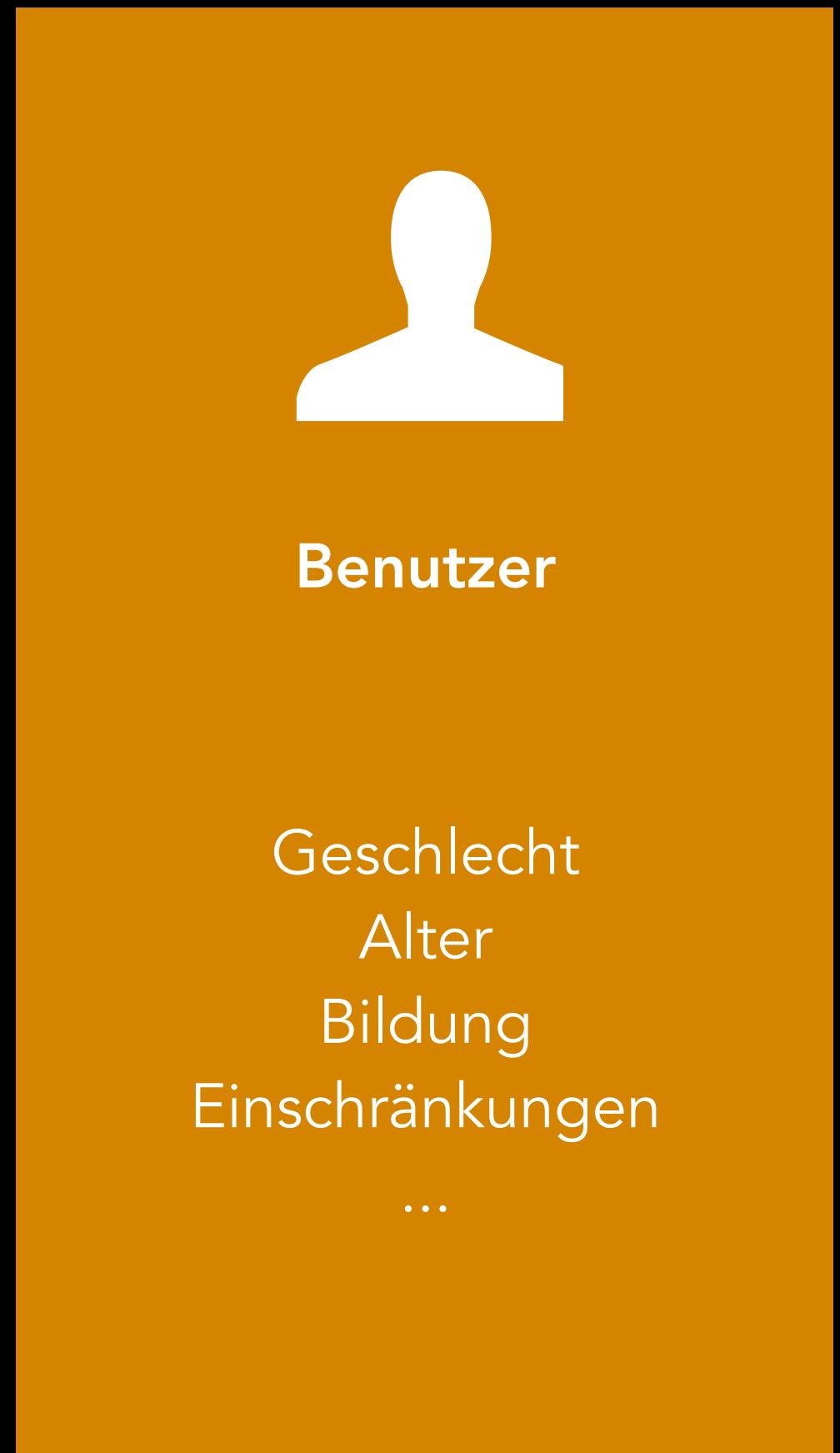
Persona sind abstrahierte, **modellhafte** Benutzerfiguren, die stellvertretend für die realen Benutzer stehen.

Diese sind fiktive Repräsentanten, die typisch für die Zielgruppen sind und einen Großteil ihrer Anforderungen, Bedürfnisse und **Ziele** abdecken.

Nutzungskontext

Dimensionen zur Bestimmung

Nutzungskontext



Nutzungskontext



Nutzungskontext



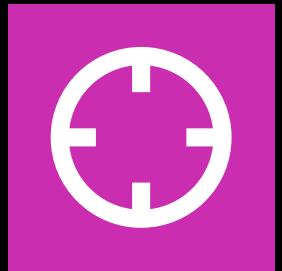
Nutzungskontext



Nutzungskontext-Analyse klärt...



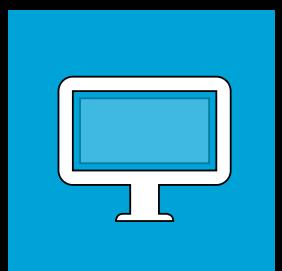
Wer ist der **Nutzer**?



Welche **Ziele** hat der Nutzer?

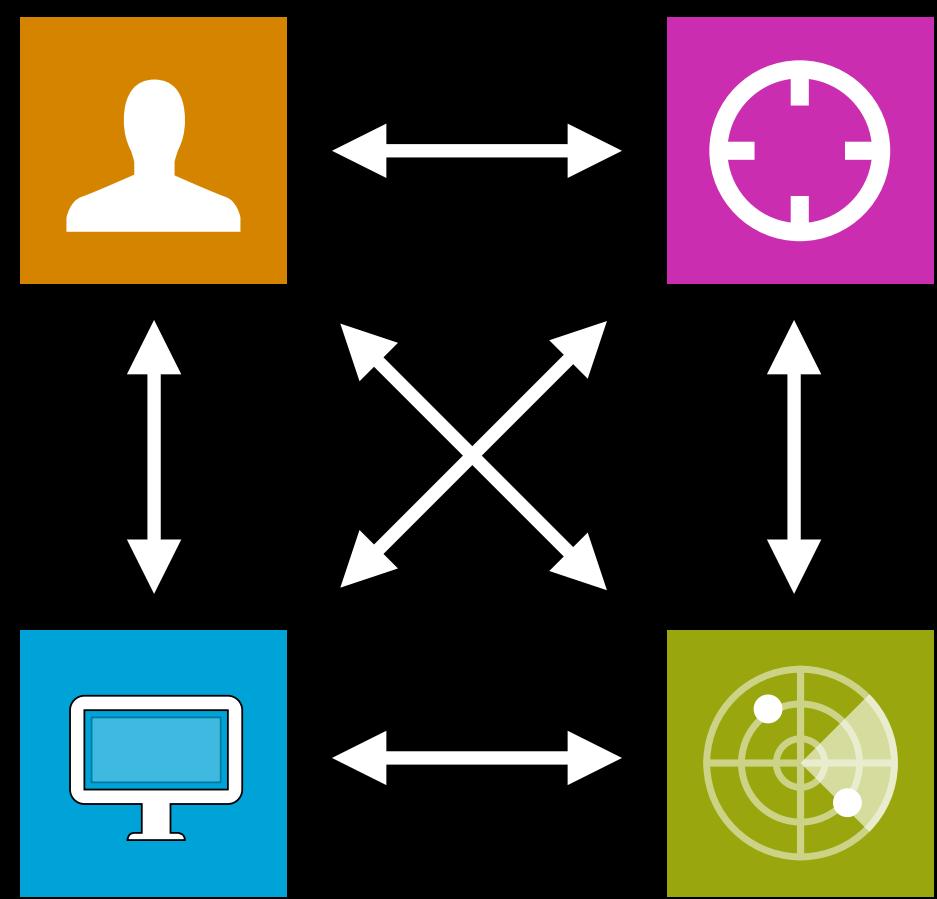


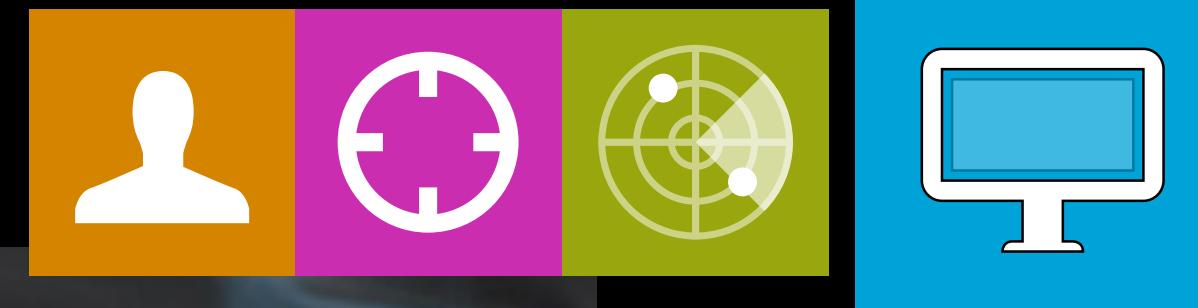
In welcher **Umgebung (physisch und psychisch)** interagiert der Nutzer?



Mit welchem **Objekt** interagiert der Nutzer?

Wechselwirkung



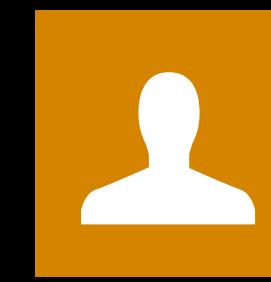


Nutzungskontext

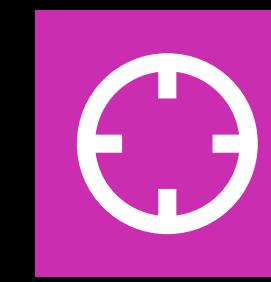
Beispiele



Bestell-Terminal in unserem Bowl-Imbiss



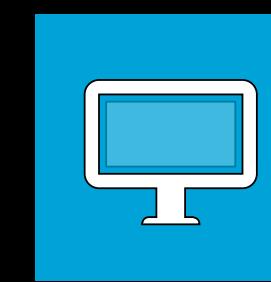
Wer ist der **Nutzer**?



Welche **Ziele** hat der Nutzer?



In welcher **Umgebung (physisch und psychisch)** interagiert der Nutzer?



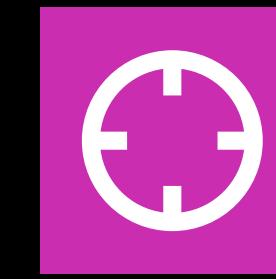
Mit welchem **Objekt** interagiert der Nutzer?



Bestell-Terminal in unserem Bowl-Imbiss



Wer ist der **Nutzer**?



Welche **Ziele** hat der Nutzer?

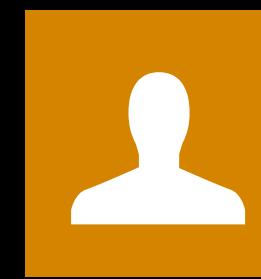


In welcher **Umgebung (physisch und psychisch)** interagiert der Nutzer?

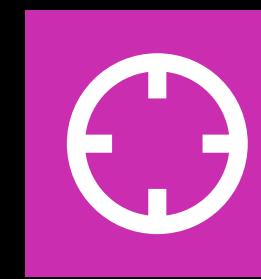
Nutzer: Hungrige Person, ist evtl. gestresst. **Ziel:** Schnelles Mittagessen bekommen
Umgebung: Im Imbiss, ist es dort laut/leise? Viel los? Wie wirkt der Ablauf auf mich?



Head Up Display mit Navigation im Auto



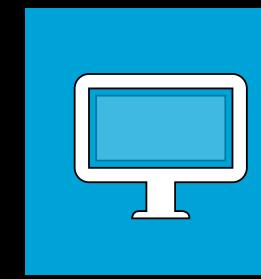
Wer ist der **Nutzer**?



Welche **Ziele** hat der Nutzer?



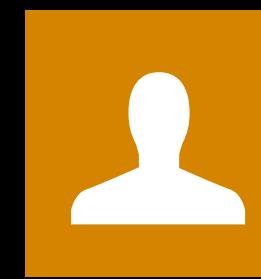
In welcher **Umgebung (physisch und psychisch)** interagiert der Nutzer?



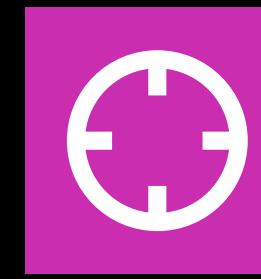
Mit welchem **Objekt** interagiert der Nutzer?



Head Up Display mit Navigation im Auto



Wer ist der **Nutzer**?



Welche **Ziele** hat der Nutzer?



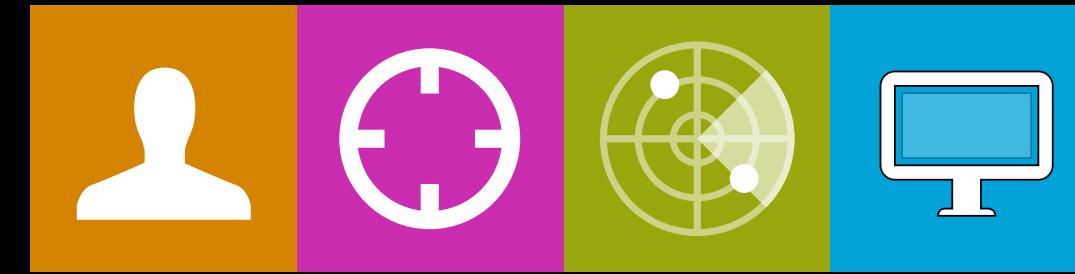
In welcher **Umgebung (physisch und psychisch)** interagiert der Nutzer?

Nutzer: Muss Führerschein besitzen, ist unwissend, was den Weg angeht, ist evtl. gestresst.
Ziel: Von A nach B gelangen. **Umgebung/Gerät:** Auto mit entsprechender Head Up Funktion.



Apple iCar: Elektrisch betriebenes, autonom fahrendes Auto

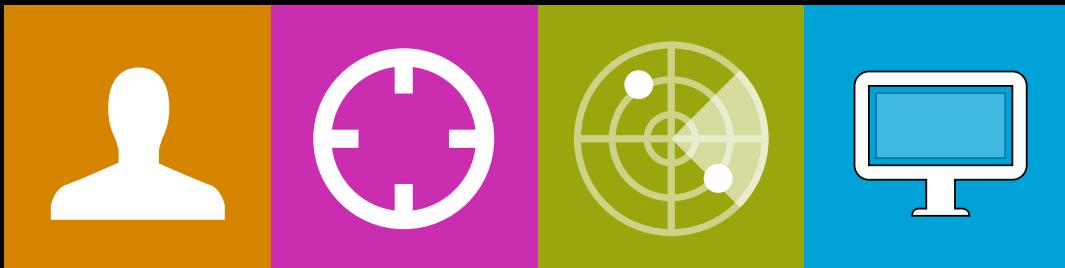
Wodurch verändert sich hier der Nutzungskontext im Gegensatz zum „normalen“ Auto und wie wirkt sich das schlussendlich aus?





Apple iCar: Elektrisch betriebenes, autonom fahrendes Auto

Wodurch verändert sich hier der Nutzungskontext im Gegensatz zum „normalen“ Auto und wie wirkt sich das schlussendlich aus?



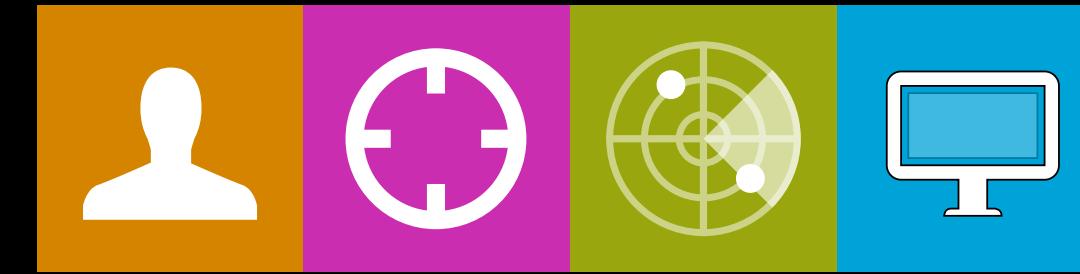
Neues Objekt! **Ziel:** immer noch von A nach B gelangen - aber: neue Möglichkeiten, z.B. Arbeiten im Auto mit Anderen. **Umgebung:** entspannt. Zentrum der Aufmerksamkeit liegt nicht mehr auf die Straße!
Evtl. neuer Nutzer: Der Nutzer muss nämlich gar nicht mehr Autofahren können.



Goodnight Lamp

„Turn a Big Lamp on and it turns on Little Lamps which you've given away, anywhere in the world.“

Wie definiert Ihr hier den Nutzungskontext?

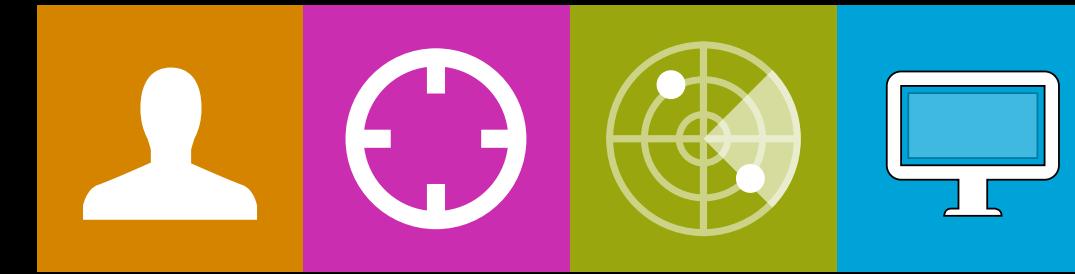




Goodnight Lamp

„Turn a Big Lamp on and it turns on Little Lamps which you've given away, anywhere in the world.“

Wie definiert Ihr hier den Nutzungskontext?



Klares Ziel: „Ich möchte in Kontakt bleiben, aber nicht ständig mit meinen Telefonanrufen nerven“ führt zu einem neuen Produkt. Das verändert die UX ganz entscheidend!



Smarter Nivea-Kinderschutz am Strand

- Nivea bietet für Eltern anhand eines Funk-Armbands und einer hierfür angefertigten App Schutz für ihre Kinder
- Das Armband können Eltern aus einer Print-Anzeige in Magazinen und Zeitschriften heraustrennen
- Das wasserfeste Armband sendet z.B. am Strand ein Signal an das Smartphone der Eltern, sobald sich das Kind zu weit von ihnen entfernt und ermittelt den Standort des Kindes

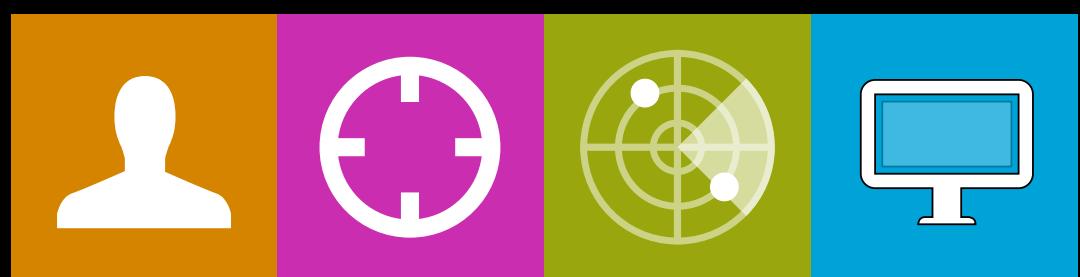
- Nivea unterstreicht mit der Kampagne, wie wichtig ihnen der Schutz von Kindern ist
- Die Anzeige funktioniert nur in Verbindung mit der Nivea-App



NIVEA Sonnenschutz am Strand

Ein Armband für den Strand - NIVEA schützt nicht nur die Haut, sondern auch die Kinder.

Wie definiert Ihr hier den Nutzungskontext?
Was gehört neben dem eigentlichen NIVEA-Produkt, der Sonnencreme, zum Nutzungskontext am Strand?





↗TWT

Smarter Nivea-Kinderschutz am Strand

- Nivea bietet für Eltern anhand eines Funk-Armbands und einer hierfür angefertigten App Schutz für ihre Kinder
- Nivea unterstreicht mit der Kampagne, wie wichtig ihnen der Schutz von Kindern ist

NIVEA Sonnenschutz am Strand

Ein Armband für den Strand - NIVEA schützt nicht nur die Haut, sondern auch die Kinder.

Wie definiert Ihr hier den Nutzungskontext?
Was gehört neben dem eigentlichen NIVEA-Produkt, der Sonnencreme, zum Nutzungskontext am Strand?

Einfache und emotionale Lösung: **Mutter/Vater** möchte sein Kind nicht nur vor der Sonne schützen, sondern auch vor sonstigen Gefahren am Strand (Ziel). **Objekt:** Armband in Verbindung mit App.

Das ist sogenannte **Useful Brand Experience**: Der Marke NIVEA wird neben Ihrer eigentlichen Funktion ein weiteres nützliches Objekt ergänzt, wodurch das Nutzererlebnis ein ganz anderes wird.

Personalisierung

Von Produkten und Anwendungen

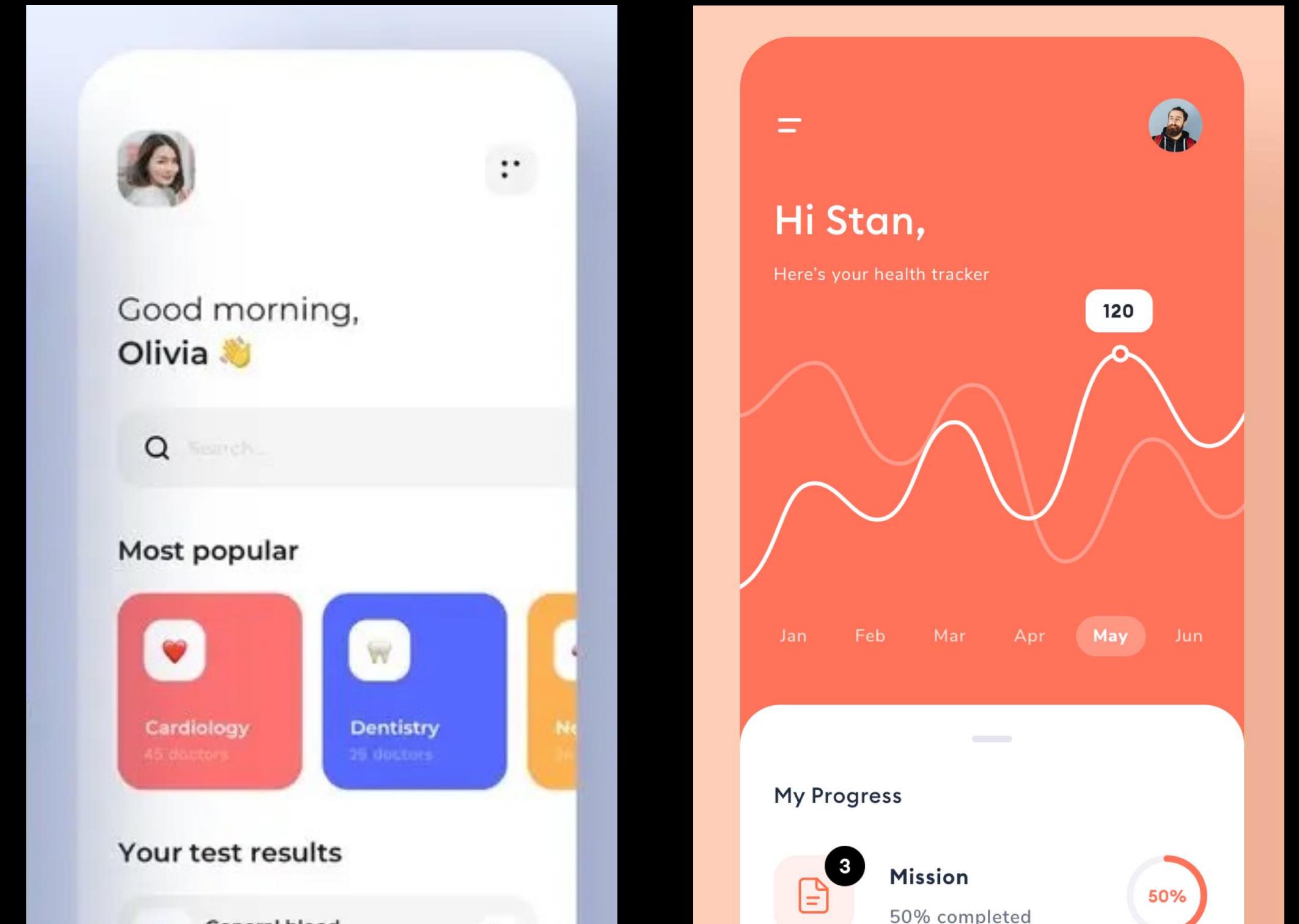
Nutzungskontext



Personalisierung bei digitalen Produkten

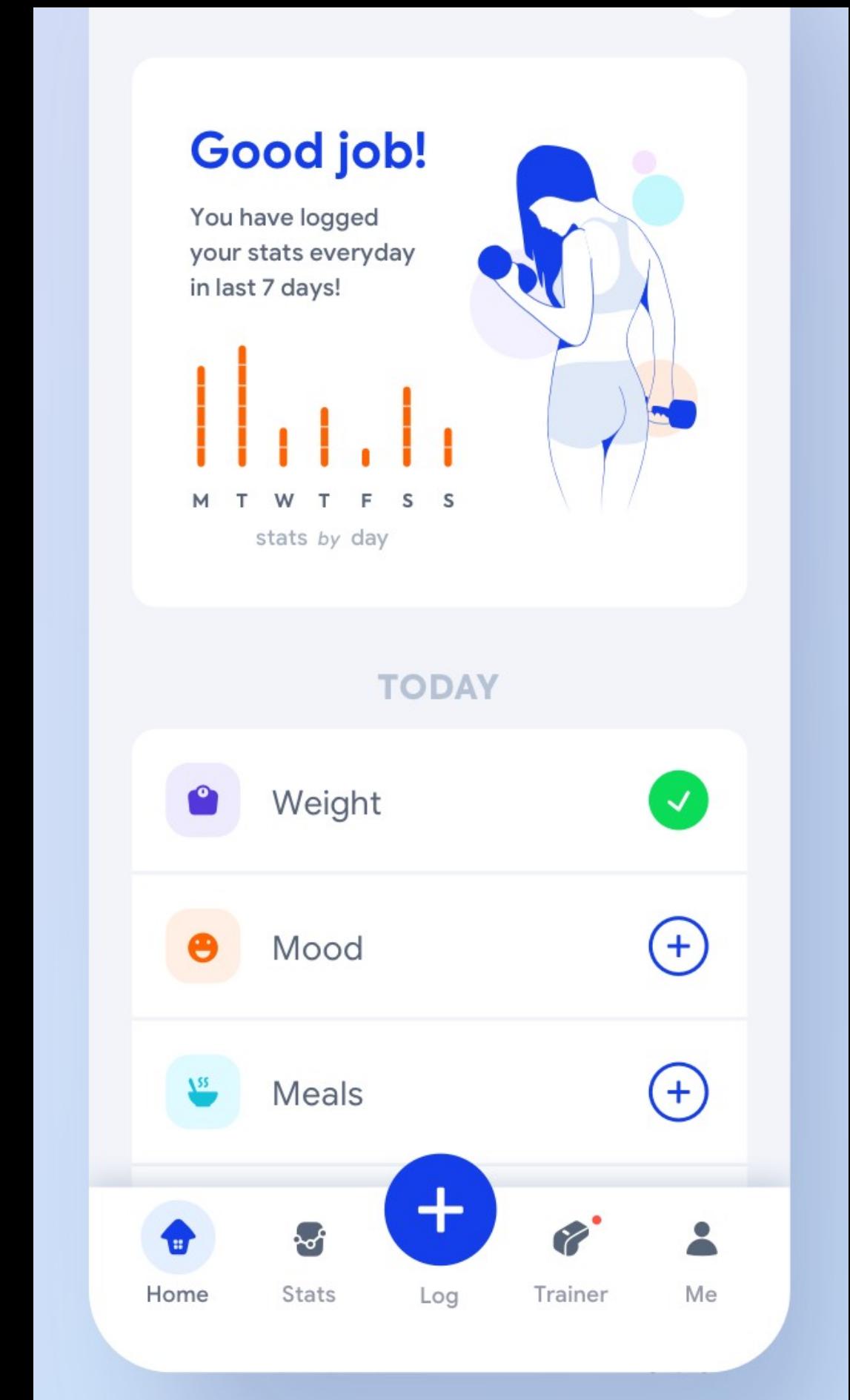
z.B. durch die Registrierung bei Erstnutzung einer App gebe ich der Anwendung Zugriff auf meine persönlichen Daten. Ich erwarte dadurch eine auf mich zugeschnittene Anwendung.

- Persönliche, namentliche Ansprache zur Begrüßung
- Abfrage von Kontakten, Terminen, Vorlieben (z.B. über Social Media Profile)



Personalisierung bei digitalen Produkten

- Motivation zu erreichten Zielen, die ich mir gesetzt habe
 - Auf mich angepasste Empfehlungen, persönliche Statistiken etc.
 - Die Anwendung soll mit meiner Nutzung „lernen“ und mich immer besser verstehen können
- Eine Anwendung kann nicht **smart** sein, wenn sie meine Daten nicht kennt.



Abschluss

Kernaussage & Ebenenmodell

Kernaussage der heutigen Vorlesung

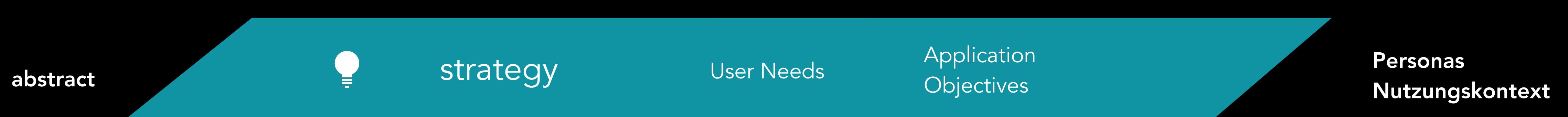
Um eine gute User Experience zu schaffen...

...sollte die Anwendung auf den Kontext, in dem sie genutzt wird, angepasst sein.

... sollte die Anwendung den Nutzer bestmöglich kennen und smart agieren.

UX Design

Ebenenmodell nach J.J. Garret



Vielen Dank.

Bis zum nächsten Mal.