



Exposé zum Praxisprojekt

Designevaluierung

Schwerpunkt: User centered
design

Leah Röser 11114132

Ann-Sofie Witfeld 11114290



Einleitung & Motivation

Im Unternehmen G DATA Service treten im Technischen Support Anfragen zu den Themen: „wo trage ich meine Zugangsdaten ein, wo aktiviere ich eine Lizenz.“ auf. Dies tritt hauptsächlich auf, da das Design nicht sehr aufschlussreich ist.

Um den Usern ein Benutzerfreundliches Umfeld zu bieten und nicht direkt im Support Hilfe suchen zu müssen, kam die Idee, darüber ein neues Design für die G DATA Windows Software zu gestalten.

Da Grafische Oberflächen (GUI: Graphic User Interfaces) heute nicht mehr wegzudenken sind und User jeden Tag damit konfrontiert werden, sollte die Nutzung von Softwaresystemen so Benutzerfreundlich (User Experience) wie möglich gestaltet werden. Dabei ist auch wichtig die psychologische und visuelle Wahrnehmung der User zu berücksichtigen. Wir als angehende Medieninformatiker werden für genau solche Aufgaben im Studium vorbereitet und können deshalb unser erlerntes Wissen sehr gut auf dieses Projekt anwenden.

Problemfeld & Kontext

Da wir im Technischen Support für die Tochterfirma der G DATA CyberDefense AG, G DATA Service im Technischen Support tätig sind, haben wir direkten Kundenkontakt. Dabei ist uns immer wieder aufgefallen, dass das Design der G DATA Software für Windows nicht alle Anforderungen der User Experience erfüllt und somit unerfahrene User im Umgang mit dem derzeitigen Design Schwierigkeiten haben. Mit der Verbesserung durch Anwendung des user centered design Ansatzes, sehen wir eine eindeutige Minimierung der Supportanfragen, die durch das derzeitige Design der Software verursacht werden.

Unser Ziel

Unser Ziel ist es, das durch die Überarbeitung des Designs, den Usern eine Benutzerfreundliche Software präsentiert werden kann. Somit wird ein leichter Umgang für alle Altersklassen geboten. Dadurch sollen auch Werte und Individualität der G DATA CyberDefense AG vermittelt & Supportanfragen reduziert werden.

Aufgabenstellung

Unsere Aufgaben werden im Bereich Analyse der bestehenden Design-Oberfläche der G DATA Software für Windows bestehen. Dies soll anhand von Umfrage-Ergebnissen und psychologischen Aspekten, wie UX-Methoden und visueller Wahrnehmung geschehen.

Vorteile	Nachteile
Durch die Umfrage-Ergebnisse erhalten wir außenstehende Bewertungen des aktuellen Designs.	Nicht genügend Teilnehmer an der Umfrage, bzw. nicht genügend unterschiedliche Altersgruppen.
Reduzierung der Support-Anfragen.	Neues Design nicht an aktuellem Design angelehnt und User müssen deshalb die Komfortzone verlassen, welches Support-Anfragen auch wiederum Maximieren kann.
Durch Berücksichtigung der Umfrage-Ergebnisse, ist ein effizientes und Benutzerfreundliches designen möglich.	Designlösung am Ende nicht sehr effizient, bzw. Benutzerfreundlich genug.

Chancen & Risiken

Mit dem neuen Design der G DATA Software soll ein Grundstein für die weiterführende Evaluierung der gesamten G DATA Software gelegt werden.

Lösungsansätze

Es wird auf Grundlage der Analyse und den Umfrage-Ergebnissen die Neugestaltung der Software, bzw. Teil-Bereiche der G DATA Software vorgenommen, sodass Benutzerfreundlichkeit gewährleistet werden kann.

Prägnante Merkmale der Software sollen aus dem aktuellen Design ins neue übernommen werden, damit der Wiedererkennungswert gegeben ist.

Forschungsfrage

Wie könnte sich ein neues Design für die G DATA Windows Software, unter der Berücksichtigung von User Experience auf die User auswirken?

Setup, Abhängigkeiten & Meilensteine

Für das Praxisprojekt brauchen wir Kooperationspartner, einerseits aus der TH Köln, im besten Fall jemanden mit dem Fachbereich der Mensch-Computer-Interaktion, oder Kommunikationsdesign. Andererseits auch Betreuer/Mitarbeiter aus der G DATA CyberDefense AG für das erfolgreiche Umsetzen

Arbeitsergebnis

Am Ende haben wir ein Design entworfen, das für alle Altersgruppen leicht nutzbar und plausibel bedienbar ist. Dies wollen mithilfe von Umfragewerten unter Beweis stellen, um die Forschungsfrage beantworten zu können.

Ressourcen

Erste Ideen und Ansätze zu Literatur, Technologie, Kooperationspartnern

Literatur:

- Wie Design wirkt: Prinzipien erfolgreicher Gestaltung – Werbe-Psychologie, visuelle Wahrnehmung, Kampagnen (Monika Heimann, Michael Schütz)
- Human Centered Design: Innovationen entwickeln, statt Trends zu folgen (Martin Ludwig Hofmann)
- Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion (Markus Dahm)
- Praxisbuch Usability und UX: Bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt (Jens Jacobsen, Lorena Meyer)

Technologie:

- Figma
- Invision
- Google Formulare (Umfragen)

Kooperationspartner:

- G DATA CyberDefense

Ansprechpartner: Daniel Buch (Produktmanagement)

& Kevin Paarmann (Head of Quality Assurance Research and Development)