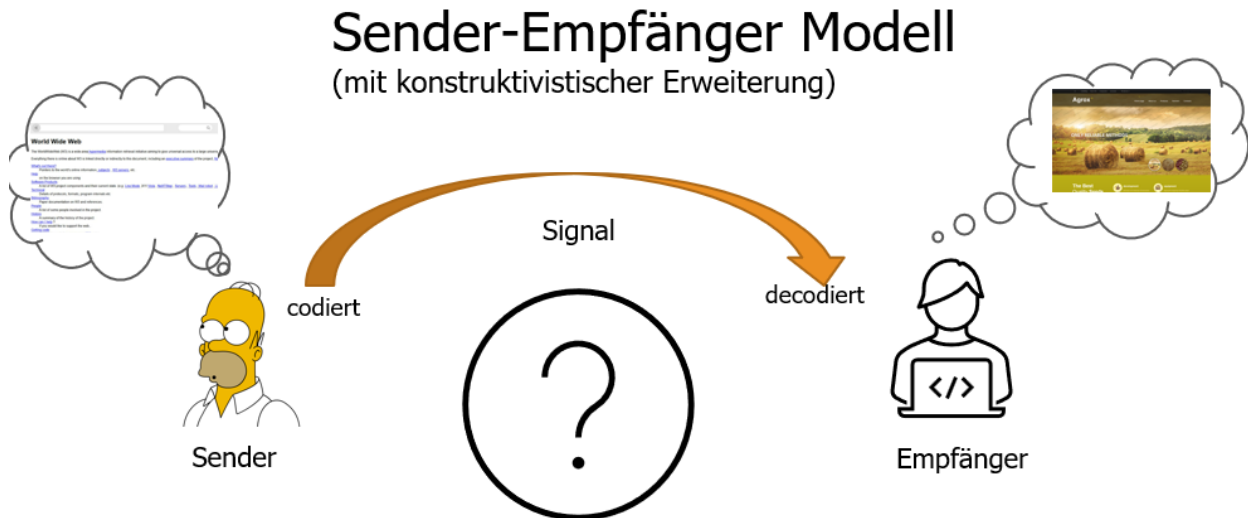


## Einführung UX-Design



### Sender-Empfänger Modell (mit konstruktivistischer Erweiterung)



Jedes Individuum konstruiert seine eigene Wirklichkeit aus der Summe seiner Erfahrungen

Quelle: <https://www.neverest.at/blog/paul-watzlawick-kommunikation-und-konstruktivismus/>

## User Experience (UX)-Design

### Was ist Usability?

Usability übersetzt man am besten mit Gebrauchstauglichkeit oder Benutzerfreundlichkeit.

Usability bezeichnet das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder Dienst durch **bestimmte Benutzer** in einem **bestimmten Anwendungskontext** genutzt werden kann, um bestimmte Ziele **effektiv, effizient** und **zufriedenstellend** zu erreichen.

Gute Usability wird in der Regel gar nicht explizit wahrgenommen, schlechte hingegen schon.

Wichtig ist Usability bei allen Produkten mit einer Schnittstelle zwischen Mensch und Technik bzw. zwischen Mensch und Maschine. Ob Software, Websites, mobile Endgeräte, medizinische Geräte oder komplexe Anlagen zur Maschinensteuerung im Beruf, sie alle profitieren von einer guten Gebrauchstauglichkeit.

1

### Was ist User Experience?

User Experience erweitert den Begriff Usability um ästhetische und emotionale Faktoren wie eine ansprechende, „begehrte“ Gestaltung, Aspekte der Vertrauensbildung oder Spaß bei der Nutzung (Joy of use).

Dieser ganzheitliche Ansatz umfasst das gesamte Nutzungserlebnis, welches man bei der Verwendung eines Produktes erfährt. Die Nutzer sollen nicht nur schnell und reibungslos zum Ziel kommen, sondern - abhängig vom Anwendungsbereich - auch positive Gefühle wie Spaß oder Freude bei der Benutzung erleben.

Wir verfolgen in unseren Projekten grundsätzlich einen ganzheitlichen Ansatz - ob bei der Evaluation oder Optimierung bestehender Produkte oder der benutzerzentrierten Neuentwicklung interaktiver Systeme.

<sup>1</sup> <https://www.usability.de/usability-user-experience.html>



UX-Methode	Erklärung (bitte selbstständig während des Vortrages notieren) <sup>2</sup>
Contextual Inquiry	
Personas	
Storyboards	
UX Prototyping	
Use Cases und User Stories	
Usability Testing	
Fragebögen	

---

<sup>2</sup> Detailinformationen zu den einzelnen UX-Methoden sind den ausgearbeiteten Methodenbeschreibungen in der Dateiablage zu entnehmen.

## Digitale Barrierefreiheit

