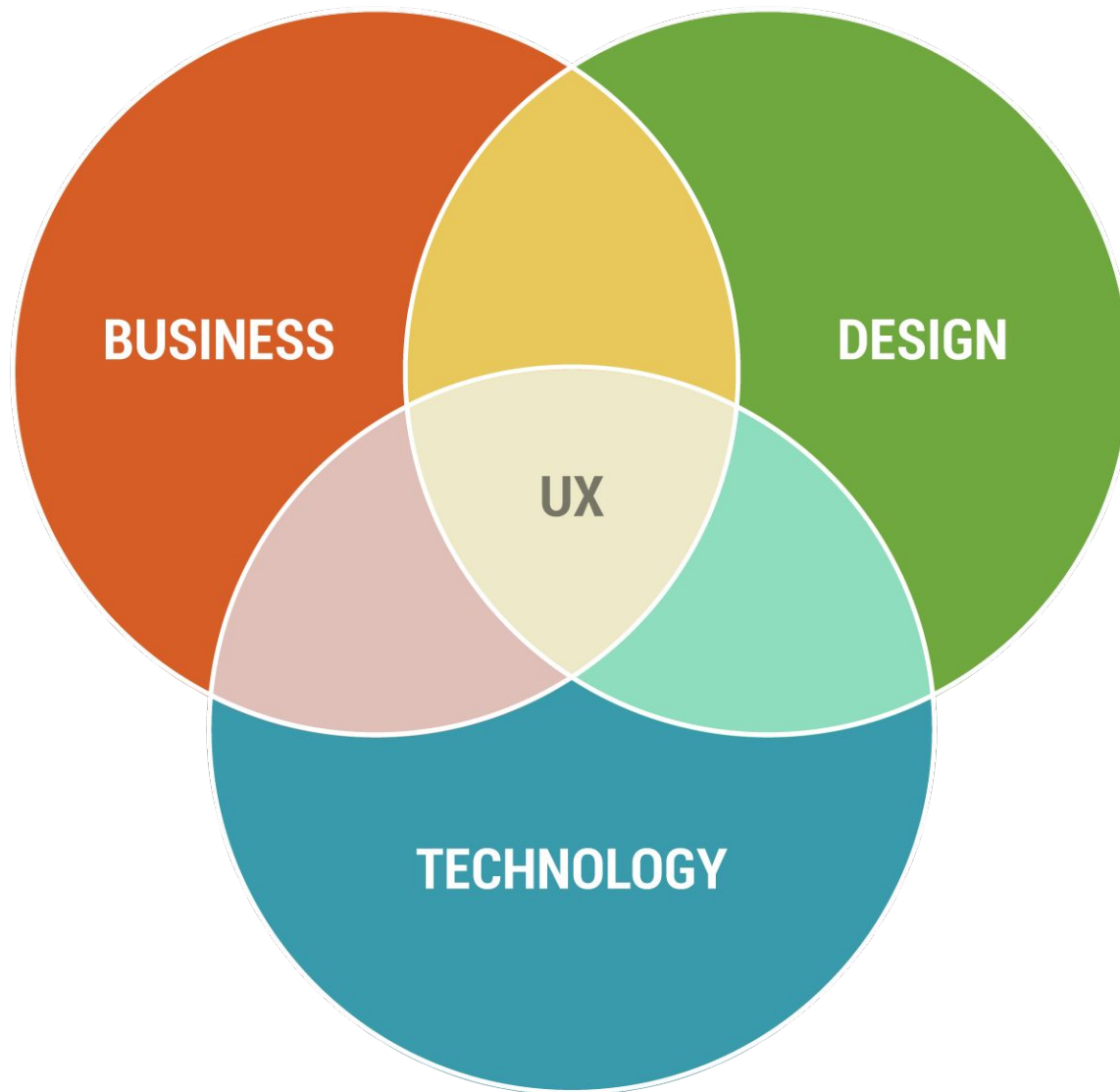


Hallo

Dario Aebersold – UX Designer – Iterativ GmbH

UX DESIGN

User Experience (Nutzererlebnis) umschreibt alle Aspekte der Erfahrungen eines Nutzers bei der Interaktion mit einem Produkt oder Service.



USER CENTERED DESIGN

Die zukünftigen Nutzer eines Produktes werden mit ihren Aufgaben, Zielen und Eigenschaften in den Mittelpunkt des Entwicklungsprozesses gestellt.

ARBEITSPROZESS

Ein Beispiel aus der Praxis

ANALYSE



USER INTERVIEW



Filter ▾

Q

NAME ↑

SOURCE ↑

CL

! wwww

www

n

✓ www

www

n

✓ wwww

www

n

! www

www

n

! www

www

n

✓ wwww

www

n

CASE 148



7. 7. 2015



10:22:51 - 10:22:55

Event Overview



Group 1

Group 2

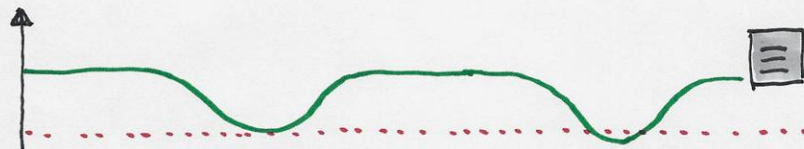
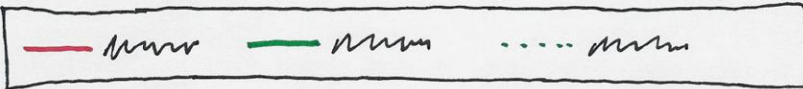
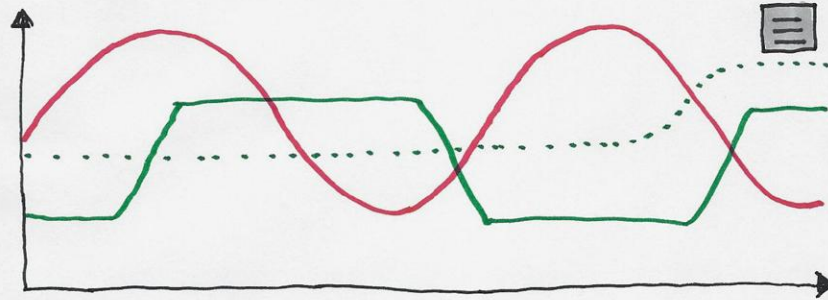


ABB TIMELINE

CasesEventsSettings

Time

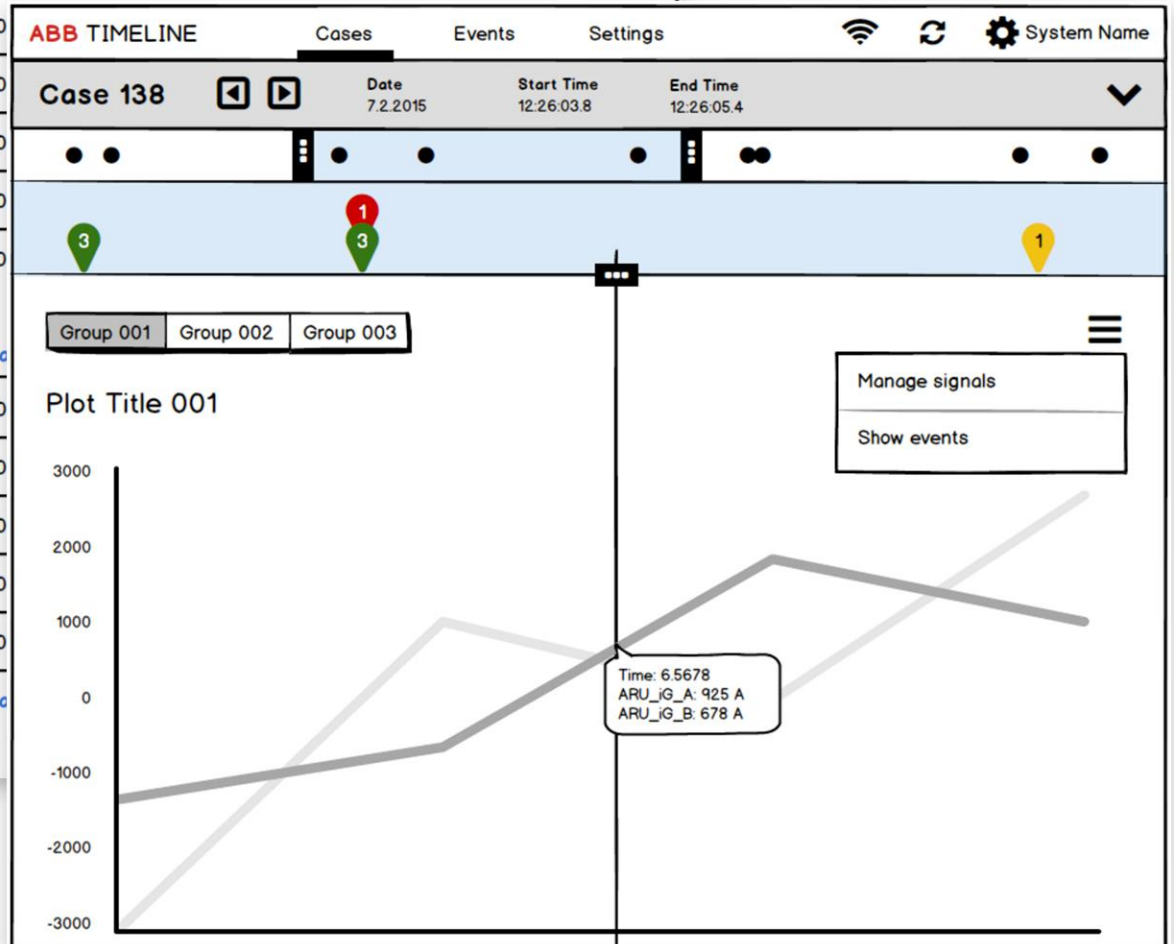
Type

Source

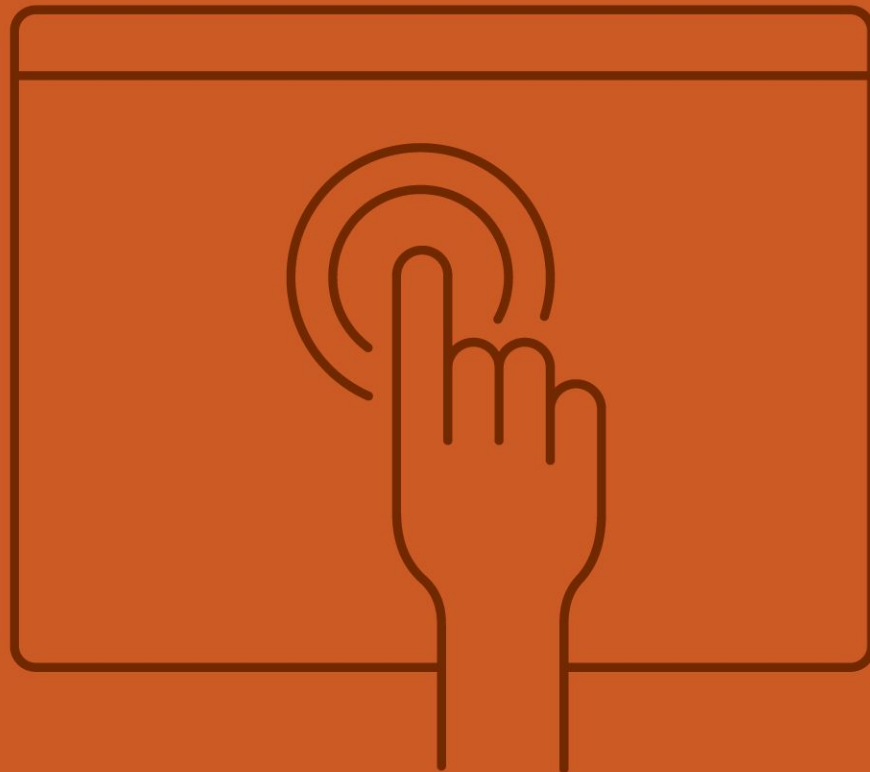
Message

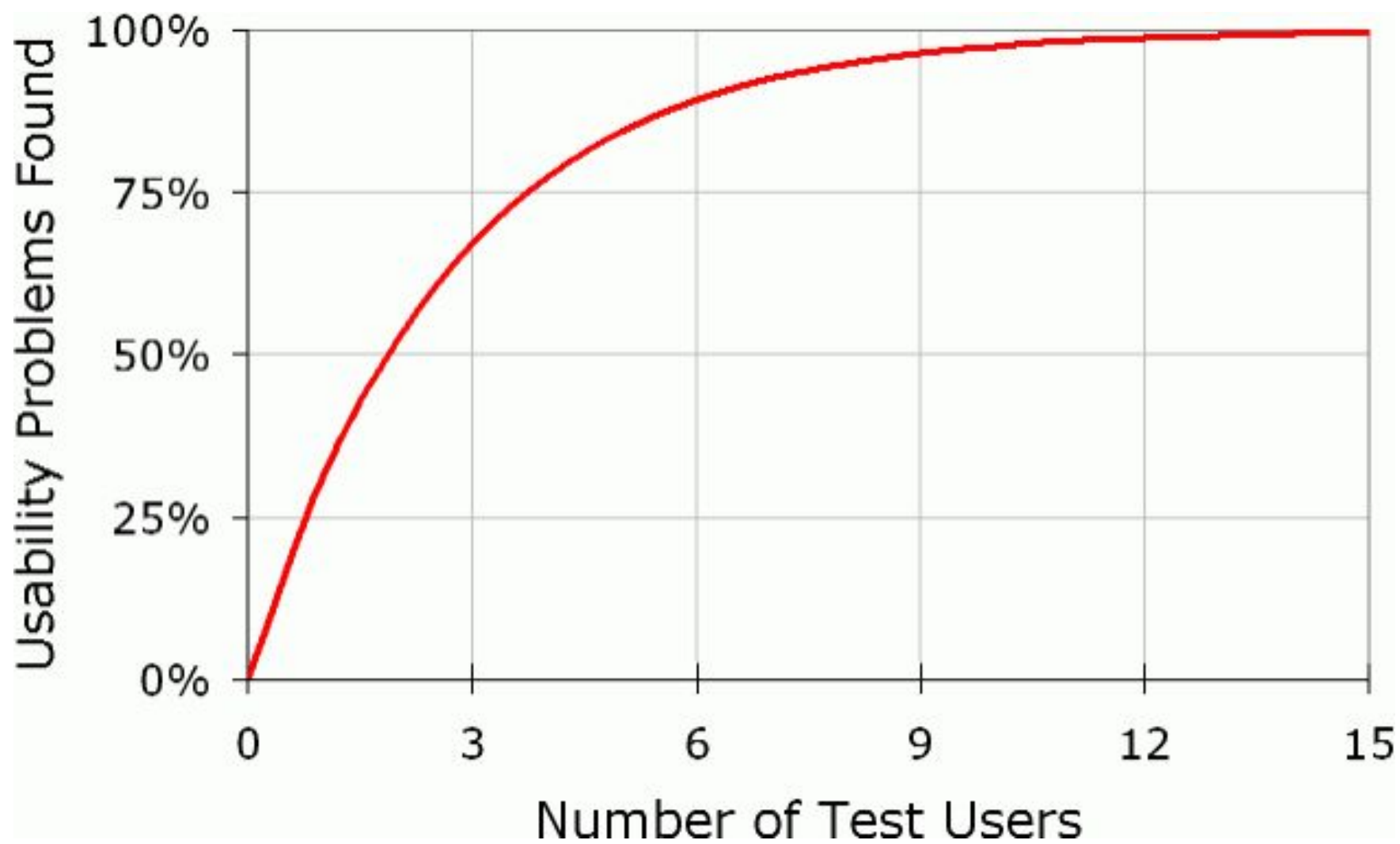
Contition Name

11:33:45.34578	Alarm	1X_SW_INU_D0
11:33:45.34578	Alarm	1X_SW_INU_D0
11:33:45.34578	Trip	1X_SW_INU_D0
11:33:45.34578	Alarm	1X_SW_INU_D0
11:33:45.34578	Warning	1X_SW_INU_D0
11:45:45.9571	Case 123: Start Show this case	
11:45:45.9571	Alarm	1X_SW_INU_D0
11:45:45.9571	Alarm	1X_SW_INU_D0
11:45:45.9571	Trip	1X_SW_INU_D0
11:45:45.9571	Alarm	1X_SW_INU_D0
11:45:45.9571	Warning	1X_SW_INU_D0
11:45:45.9571	Case 123: End Show this case	








USER TEST





HIDE CASELIST

Case	Date	Start Time	End Time			
Case 134	10.09.2015	12:08:26.3645	12:08:26.3645	 2	 14	 3
Case 133	10.09.2015	12:08:26.3645	12:08:26.3645	 2	 5	
Case 132	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 131	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 130	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 129	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 128	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 127	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 134	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 133	10.09.2015	12:08:26.3				
Case 132	10.09.2015	12:08:26.3				

SHOW CASELIST

Case 138










Date
07.02.2015

Start Time
12:26:05.342

End Time
12:26:08.628



					 2						
					 14						
			 2		 3						

Date	Time	Type	Message	Condition Name	Category
10.09.2015	12:08:26.3645	 Trip	heater converter room is on	2X2_GEN_IFS_VEN	ST_NAM(180)
10.09.2015	12:08:26.3645	 Trip	heater converter room is on	2X2_GEN_IFS_VEN	ST_NAM(180)
10.09.2015	12:08:26.3645	 Trip	heater converter room is on	2X2_GEN_IFS_VEN	ST_NAM(180)

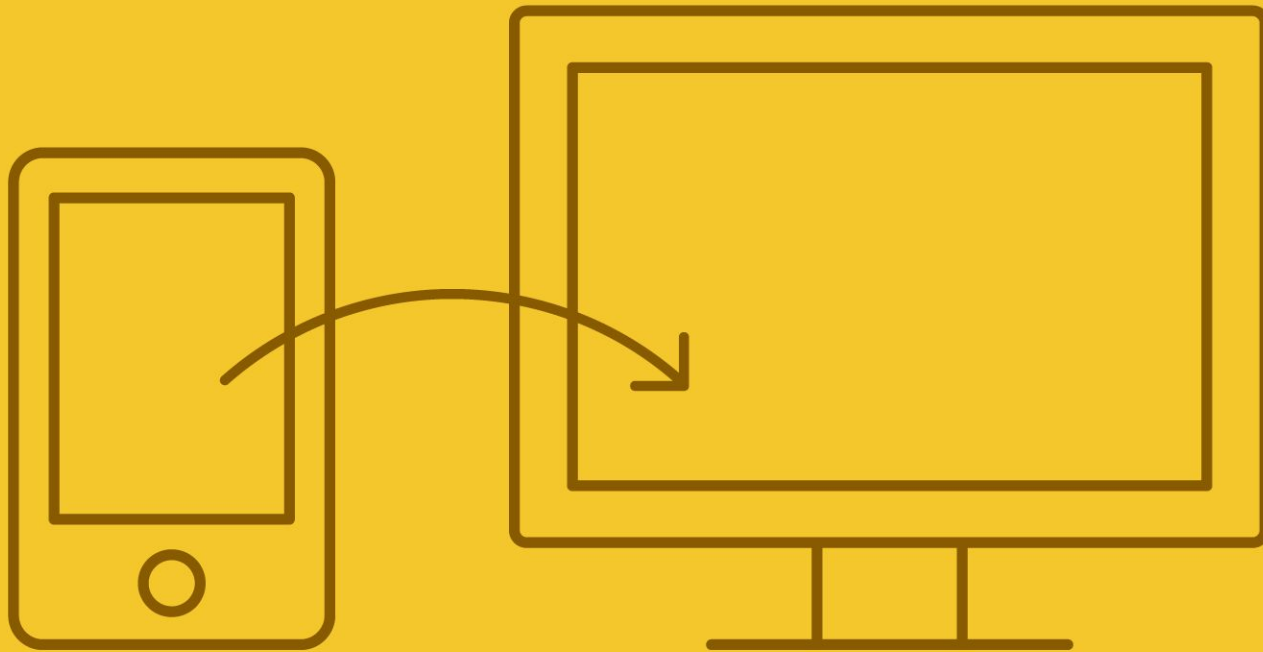
Gruppenarbeit

- 3 Gruppen
- Thema recherchieren und Präsentation vorbereiten
- Thema vor der Klasse präsentieren

Themen

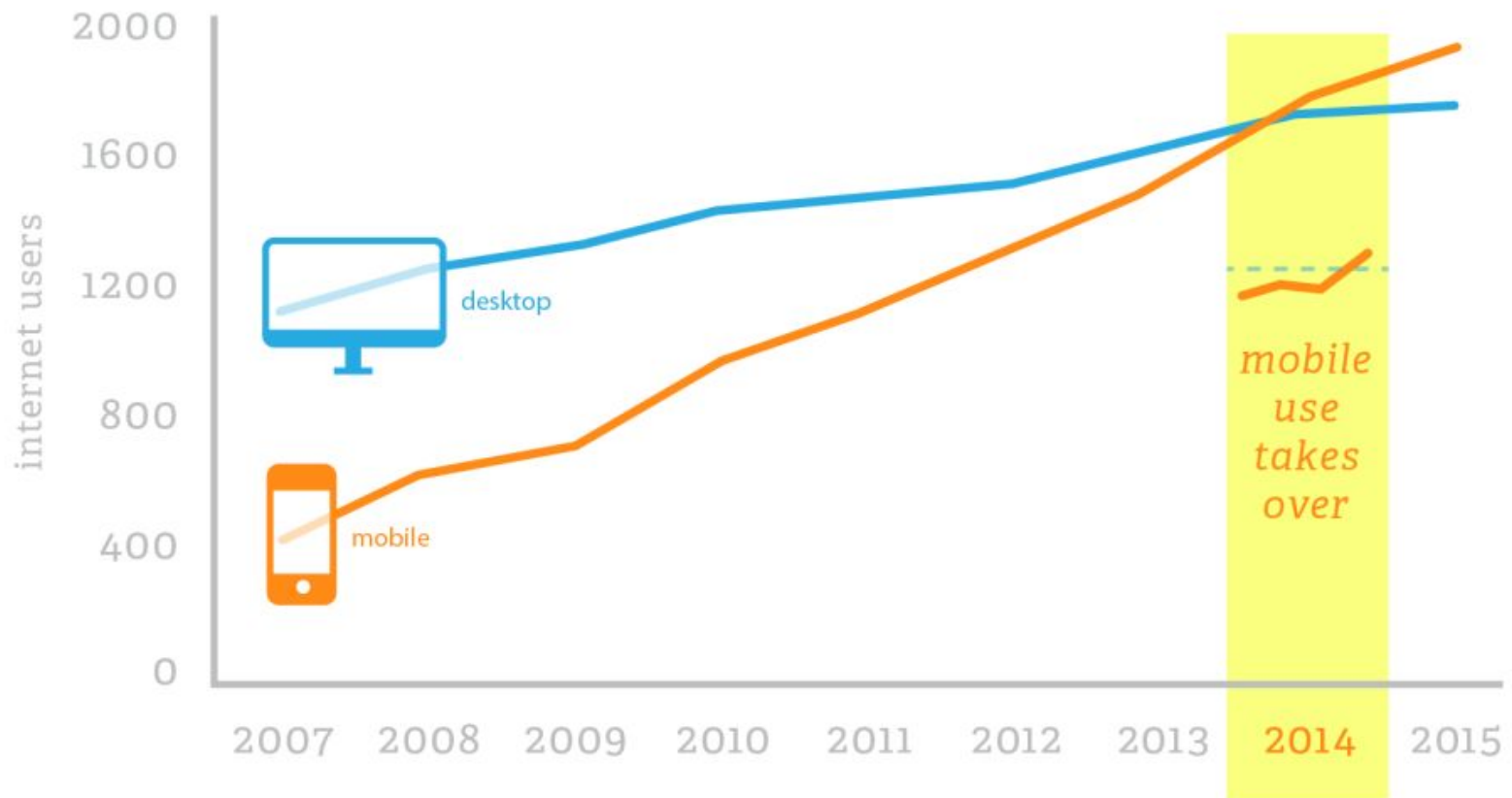
- Mobile First
- Web App
- Responsive Web Design

MOBILE FIRST



2014: YEAR OF THE Mobile Revolution

MOBILE INTERNET USE WILL OVERTAKE DESKTOPS THIS YEAR.



Source: ComScore

WEB APP



RICH

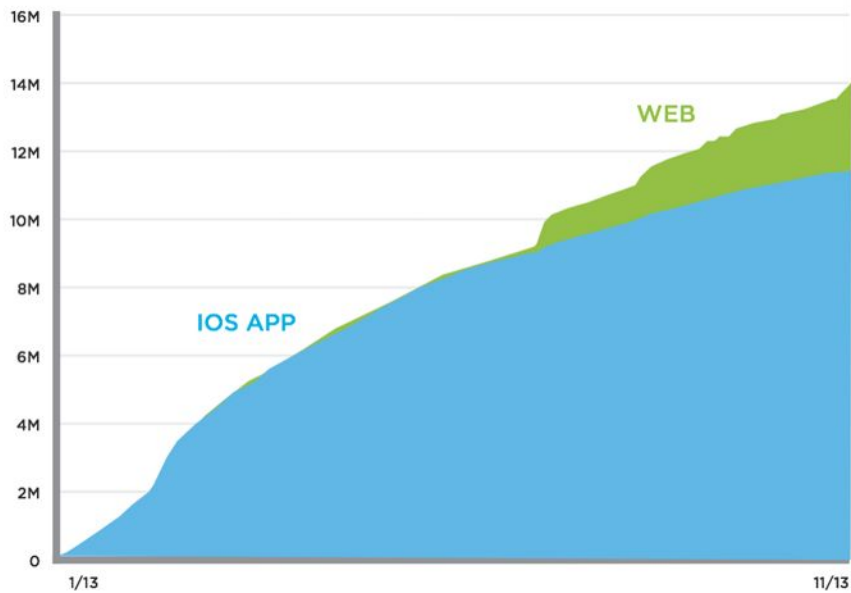


VS

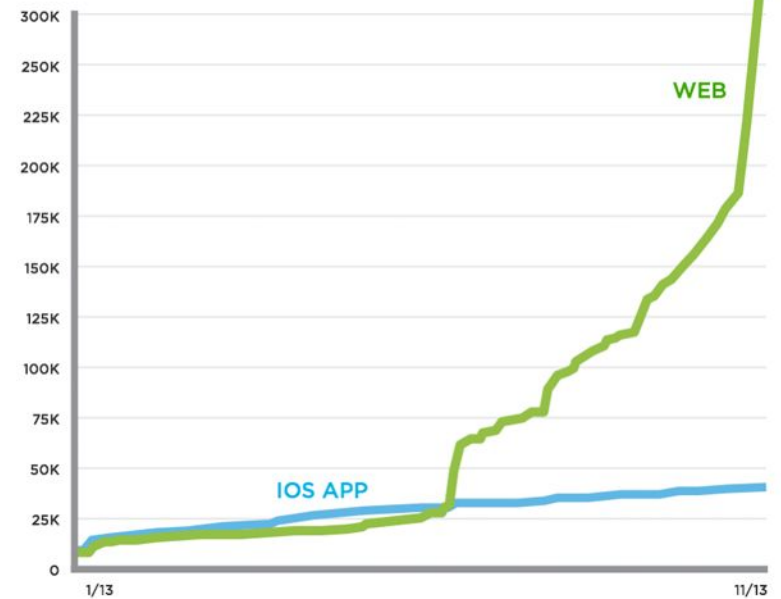


REACH

UNIQUE ACTIONS



UNIQUE USERS



RESPONSIVE WEB DESIGN

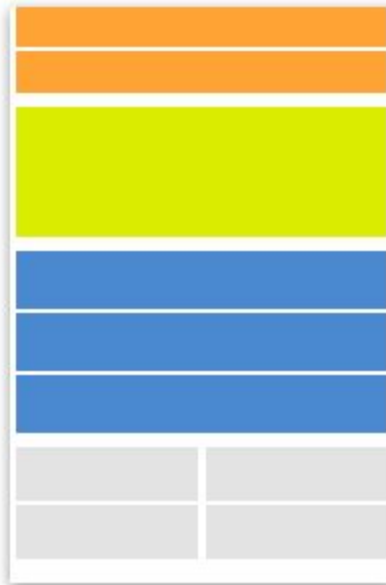




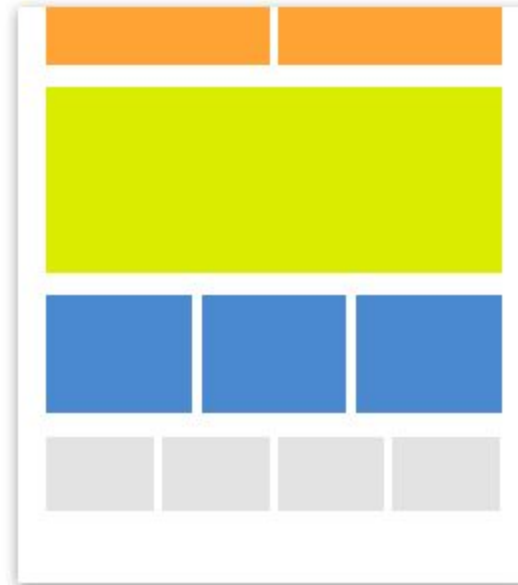
320px



768px



1024px



Usability

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

Usability: Mobile

Für Touch Bedienung die richtigen

Abstände gewählt werden:

Unser Finger sind dick und Kurz.

Usability: Mobile Input

Möglichst wenig Text

Möglichst wenig Formularfelder

Die richtigen Eingabe Typen wählen

Usability: Konsistenz

Benutzer sollten sich nicht fragen müssen, ob verschiedene Wörter, Situationen oder Aktionen dasselbe meinen. Plattformkonventionen sollten befolgt werden.

Usability: Sichtbarkeit des Systemstatus

Ein System sollte den Benutzer jederzeit angemessen darüber informieren, was passiert.

Usability: Nutzerkontrolle und -freiheit

Benutzer wählen Systemfunktionen oft versehentlich und benötigen somit einen klar gekennzeichneten «Notausgang». Die Funktionen Rückgängig und Wiederholen sollten unterstützt werden.

Usability: Fehlervorbeugung

Ein sorgfältiges Design, das das Auftreten von Problemen verhindert, ist noch besser als gute Fehlermeldungen.

Usability: Flexibilität und Effizienz

Ein System soll sowohl von Anfängern als auch erfahrenen Benutzern bedient werden können.

