

DOZIERENDER: PROF. FELIX KLINGMÜLLER

# USER INTERFACE DESIGN

# Wer sind Sie?

- Name
- Arbeitgeber oder Studiengang
- *optional* Funktion bzw. Aufgabe im Unternehmen
- Erfahrung im Bereich User Interfaces Design
- Motivation



## THEMENLANDKARTE

---

**Aufgabenstellung und Vorgehensweise**

1

---

**Briefing und Research**

2

---

**Strategie und Ziele**

3

---

**Strukturelles Design**

4

---

**Visuelles Design**

5

---

**Evaluation**

6

LEKTION 1

# AUFGABENSTELLUNG UND VORGEHENSWEISE



Nach der Bearbeitung dieser Lektion werden Sie wissen, ..

- wie Sie auf Basis des menschzentrierten Gestaltungsprozesses ein Designprojekt planen
- welche Methoden in welcher Phase des menschzentrierten Gestaltungsprozesses angewendet werden können
- wie Sie einen Zeitplan erstellen



1. Worum geht es in diesem Kurs?
2. Wie kann der nutzerzentrierte Gestaltungsprozess zur Entwicklung eines User Interfaces angewendet werden?
3. Was ist ein Gannt Diagramm?

## AGENDA

- Aufgabenstellungen
- Nutzerzentrierte Vorgehensmodelle
- Beispiel Vorgehensmodell und Methodiken
- Beispiel Zeitplanung
- Organisation auswählen

## AUFGABENSTELLUNG 1

### WEBSITE KONZEPTION

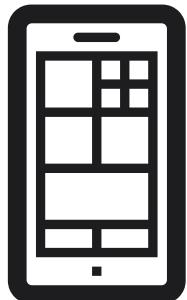
Entwickle für eine Organisation (ein Sportverein, ein lokales Restaurant, eine NGO, ein kleines Unternehmen) ein **Website-Konzept**. Lege den Fokus dabei auf eine benutzerfreundliche Gestaltung und eine hohe Usability.

#### Zu Beachten

- menschzentriertes Prozessmodell
- systematische Analyse der Ausgangssituation
- direkte Auseinandersetzung mit der Zielgruppe
- Iterative Designentwicklung
- Evaluation des Konzeptes

#### Einreichung

- Projektbericht
- 8 statische Mockups im Anhang:  
zwei Designvarianten, jeweils zwei zentrale Seiten in zwei Darstellungsgrößen



## AUFGABENSTELLUNG 2

### WEBSITE RELAUNCH

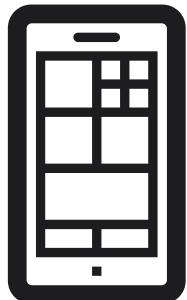
**Optimiere die Darstellung einer bestehenden Webpräsenz** (eines Restaurants, eines Sportvereins, eines Unternehmens, einer NGO) hinsichtlich der Benutzerfreundlichkeit.

#### Zu Beachten

- menschzentriertes Prozessmodell
- Usability- Analyse der bestehenden Website
- Iterative Designentwicklung
- Evaluation des Konzeptes

#### Einreichung

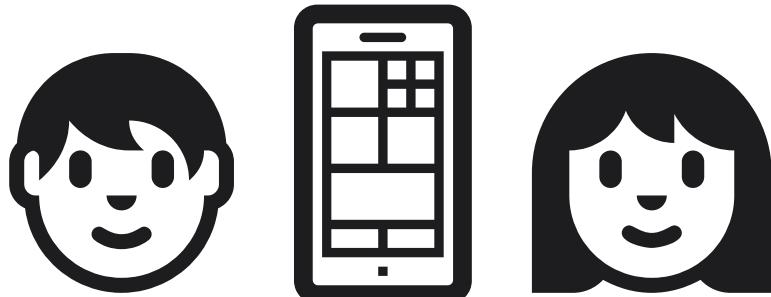
- Projektbericht
- 12 statische Mockups im Anhang:  
zwei Designvarianten, je drei zentrale Seiten in  
zwei Darstellungsgrößen



## AUFGABENSTELLUNG 3

### APP DESIGN

Entwickle für eine Organisation (ein lokaler Verein, eine NGO, ein kleines Unternehmen) eine **mobile App** für Smart Phones. Lege den Fokus dabei auf eine zielgruppengerechte Funktionalität und eine hohe Usability.



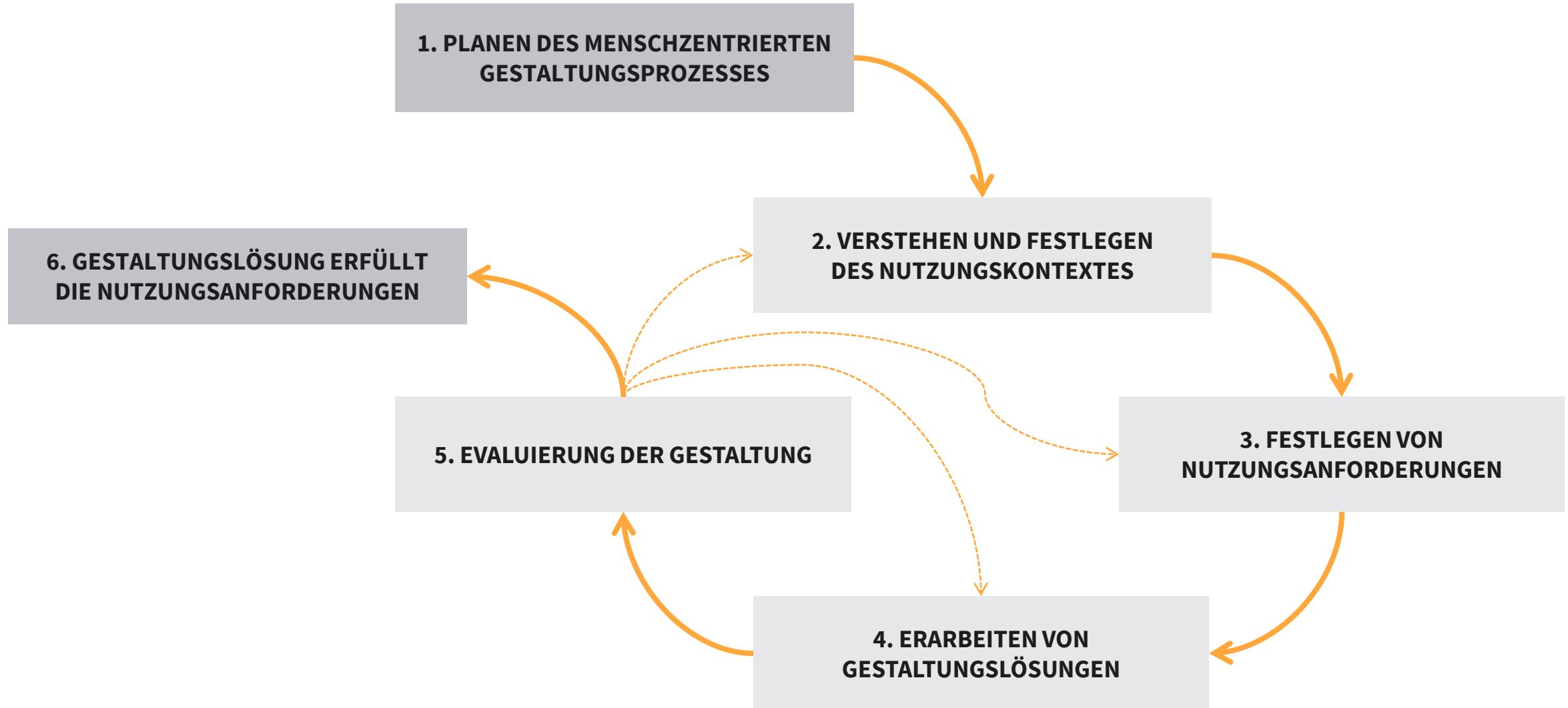
#### Zu Beachten

- initiale Researchphase
- Nutzungskontext verstehen
- Nutzeranforderungen ableiten
- Variantenbildung und Selektion
- Nutzerevaluation

#### Einreichung

- Projektbericht
- 12 statische Mockups im Anhang:  
zwei Designvarianten, je drei zentrale Screen für  
zwei Nutzergruppen

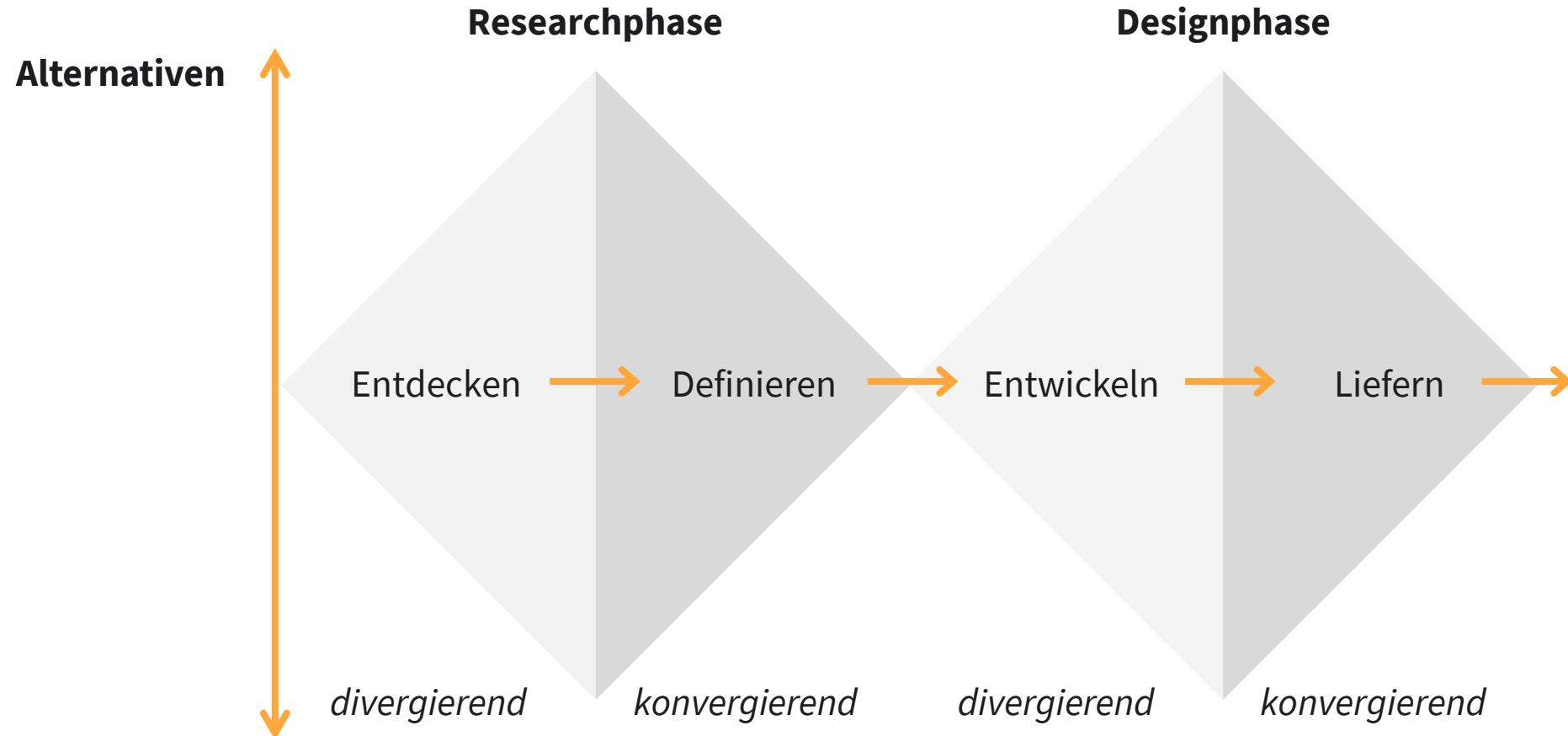
## DER MENSCHZENTRIERTE GESTALTUNGSPROZESS



## GRUNDSÄTZE DES MENSCHZENTRIERTEN GESTALTUNG

- die Gestaltung beruht auf einem **umfassenden Verständnis** der Benutzer, Aufgaben und Arbeitsumgebungen
- die **Benutzer** sind während der Gestaltung und Entwicklung **einbezogen**
- das Verfeinern und Anpassen von Gestaltungslösungen wird fortlaufend auf der Basis **benutzerzentrierter Evaluierung** vorangetrieben
- der Prozess sieht **Iterationen** vor
- bei der Gestaltung wird die **gesamte User Experience** berücksichtigt
- das Gestaltungsteam vereint **übergreifende Kompetenzen** und Gesichtspunkte

## DER DOUBLE DIAMOND DESIGNPROZESS



## BEISPIEL VORGEHENSMODELL UND AKTIVITÄTEN



	<b>PLANEN</b>	<b>ENTDECKEN</b>	<b>DEFINIEREN</b>	<b>DESIGNEN</b>	<b>EVALUIEREN</b>
<b>Aktivitäten*</b>	Kooperationspartner gewinnen, Zeitplan erstellen.	Briefing, Interviews Wettbewerbsanalyse, Desk Research	Marktanforderungen, Organisatorische Anforderungen, Nutzungsanforderungen	Card Sorting, Tree testing, Prototyping, Entwicklung des visuellen Designs	Usability Testing, A/B Testing und Expert Review.
<b>Ergebnis*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitplan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafische und textuelle Dokumentation</li> <li>• Personas</li> <li>• User Journey Map</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem Statement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sitemap</li> <li>• Wireframes</li> <li>• Styleguide</li> <li>• Mockups</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafische und textuelle Dokumentation</li> </ul>

# FALLBEISPIEL ZEITPLANUNG

## ORGANISATION AUSWÄHLEN

### Für alle Aufgaben gilt

Wählen Sie eine real existierende Organisation mit professionellem Interesse. Es sollte einfach möglich sein, in Kontakt mit Vertretern der Organisation und potentiellen Nutzern der Website/App zu treten.

#### Aufgabe 1 Website Konzeption

- Organisation nimmt die Rolle des Auftraggeber ein
- keine Website vorhanden

#### Aufgabe 2 Website Relaunch

- Organisation nimmt die Rolle des Auftraggeber ein
- Website muss vorhanden sein

#### Aufgabe 3: App Design

- Organisation nicht zwingend in der Rolle des Auftraggeber
- keine App vorhanden



Nach der Bearbeitung dieser Lektion werden Sie wissen, ...

- wie sie auf Basis des menschzentrierten Gestaltungsprozesses ein Designprojekt planen
- welche Methoden in welcher Phase des menschzentrierten Gestaltungsprozesses angewendet werden können
- wie Sie einen Zeitplan erstellen

EINHEIT 1

# TRANSFERAUFGABE 1

## TRANSFERAUFGABE 1

**Rollenspiel:** Sie rufen eine/einen potentielle/n Kooperationspartner:in an und versuchen, sie/ihn für Ihr Projekt zu gewinnen. Ein Gruppenteilnehmer nimmt die Rolle des potentiellen Kooperationspartners ein.  
Teilen Sie ihre Eindrücke im Plenum.

EINHEIT 1

# TRANSFERAUFGABE 2

## **TRANSFERAUFGABE 2**

Skizzieren Sie in einem Fallbeispiel die Vorgehensweise für eine der drei Aufgaben und schätzen Sie die benötigte Zeit für die einzelnen Phasen ein.

## QUELLENVERZEICHNIS

British Design Council (2019). *The Double Diamond*. (URL: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>[letzter Zugriff: 09.04.2019]).

DIN-Normenausschuss Ergonomie (NAErg) (2011): *DIN EN ISO 9241-210:2011*. Beuth, Berlin.

© 2022 IU Internationale Hochschule GmbH

Diese Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Inhalte dürfen in jeglicher Form ohne vorherige schriftliche Genehmigung der IU Internationale Hochschule GmbH nicht reproduziert und/oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.