

Experience Mapping

Die Experience Mapping wurden aus den von uns erstellten Personas und Use Scenarios mit Bezug der Iteration der Zielsetzung aufgebaut. Diese Mapping sind aus der Perspektive unserer spezifischen Personas, die wir als Stakeholders geschaffen haben, in der Situation, dass sie unser Spiel beim ersten Versuch abschließen wollen.

- Bei der Beschreibung von Experiences von unseren Personas bzw. für die Inhalte von der externen Stakeholderseite wurden die folgenden Aspekte berücksichtigt: (Vgl. mit Kalbach, S.24)
 - Physisch: Artefakte, Werkzeuge, Geräte
 - Verhalten: Aktionen, Aktivitäten, Aufgaben
 - Kognitiv: Gedanken, Ansichten, Meinungen
 - Emotional: Gefühle, Wünsche
 - Bedürfnisse: Ziele, Ergebnisse
 - Herausforderung: Pain Point, Einschränkungen
- Für die Inhalte von der internen Stakeholderseite wurden die folgenden Aspekte berücksichtigt: (Vgl. mit Kalbach, S.24)
 - Touchpoints: Geräte, Informationen
 - Angebot: Funktionen
 - Prozesse: interne Aktivitäten, Workflows
 - Herausforderungen: Probleme, Pannen
 - Evaluation: Stärken, Schwächen, Erkenntnisse

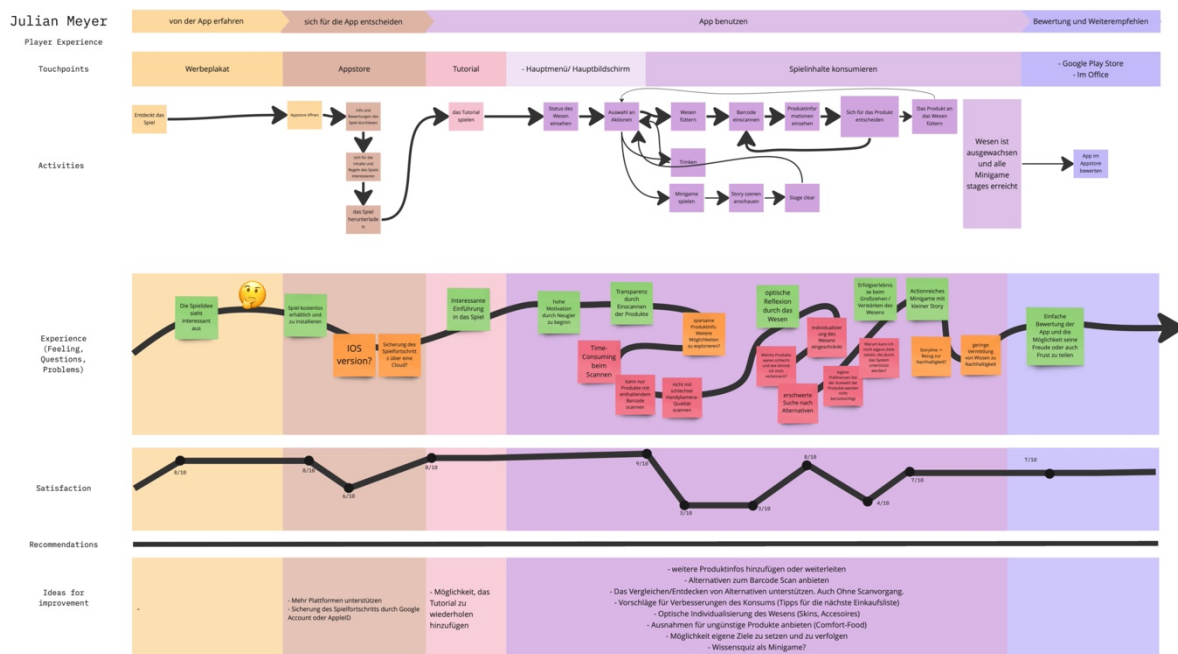
Die beide Experience Mappings in diesem Projekt sind chronologisch von links nach rechts aufgebaut. (Vgl. mit Kalbach, S.25)

Unser Ziel war es, das Gefühl eines Benutzers zu veranschaulichen, während er für das erstes Mal unser Spiel Schritt für Schritt spielt. Positive Gefühle (in grün) zeigen die positiven Gedanken des Nutzers gegenüber dem Spiel, während zweifelhafte Gedanken (in orange) Fragen sind, die der Benutzer bei der Ausführung der Aktivitäten hat. Negative Gefühle (in rot) zeigen die Probleme, die der Benutzer während des Spiels hat. Diese Probleme könnten auf Gründe hinweisen, warum der Benutzer die Aktivität abbricht. Zusammen mit den Erfahrungen wird die Zufriedenheit des Benutzers während der Ausführung der einzelnen Aktivitäten angegeben, wobei 10 der höchste Zufriedenheitswert ist, den ein Benutzer hat, und 0 ist der Punkt, an dem der Benutzer das Spiel abbricht. Die Pfeile im Diagramm zeigen die möglichen sequenziellen Aktivitäten, wenn ein Benutzer das Spiel zum ersten Mal spielt, vom Entdecken des Spiels bis zum Abschließen.

Diese Mappings wurden verwendet, um Probleme zu diagnostizieren, die Lösung dafür zu finden und einen Plan für die Gestaltung und Entwicklung zu erstellen.

[illegible]

Experience Mapping nach der Persona: Julian Meyer



[Kalbach] Jim Kalbach. 2016. Mapping Experiences : A Complete Guide to Creating Value Through Journeys, Blueprints, and Diagrams. O'Reilly Media.