

Wie nutzerzentriertes Design das (Entwickler-)Leben vereinfacht

Nadine Kempe, UCDplus GmbH

Agenda

+	Einleitung		00:10
+	Theorie 1:	Usability, User Experience, User Centered Design	00:20
+	Praxis 1:	Konzeption einer App in zwei Schritten	00:35
+	Theorie 2:	Dialogprinzipien	00:10
+	Praxis 2:	Anwendung der Prinzipien auf die App	00:10
+	Abschluss		00:05
			01:30

Was machen wir?

UCDplus GmbH









Maschinensteuerungen (GUI / HMI)

Desktop-, Embedded- & Web-Applikationen

Mobile Apps (iOS, Android, Hybrid)

Webseiten & Portale



Theorie 1

Usability, User Experience, User Centered Design

Definition Usability

Gebrauchstauglichkeit (nach DIN EN ISO 9241 / Teil 210) ist das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder eine Dienstleistung durch:

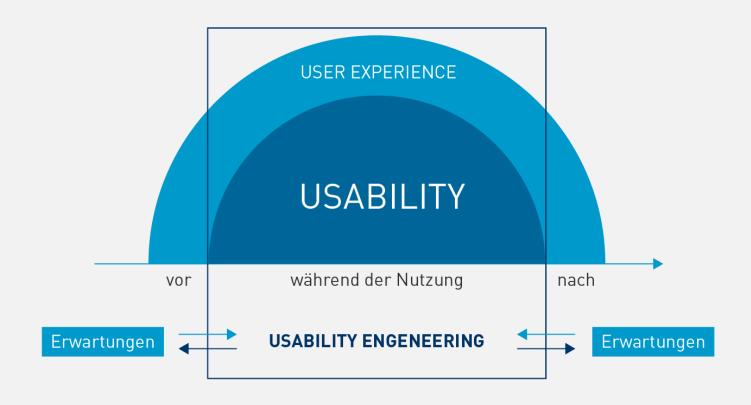
- bestimmt Benutzer
- in einem bestimmten Nutzungskontext

genutzt werden kann, um festgelegte Ziele

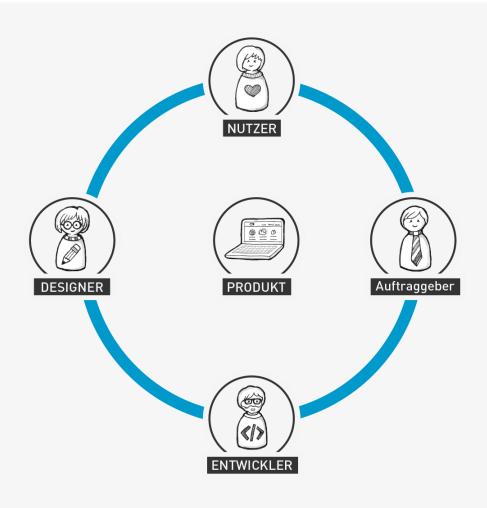
- effektiv
- effizient
- und zufriedenstellend

zu erreichen.

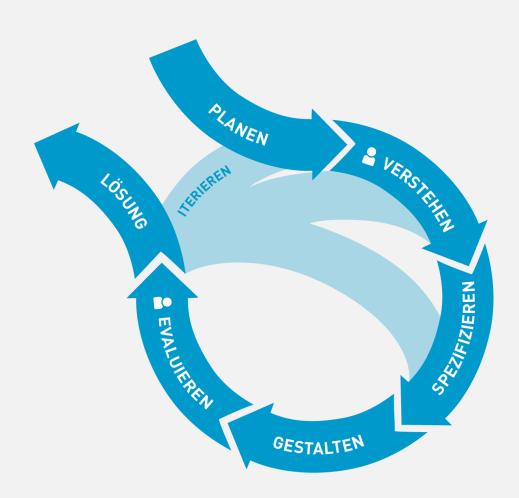
Usability und User Experience



Akteure im Usability Engineering

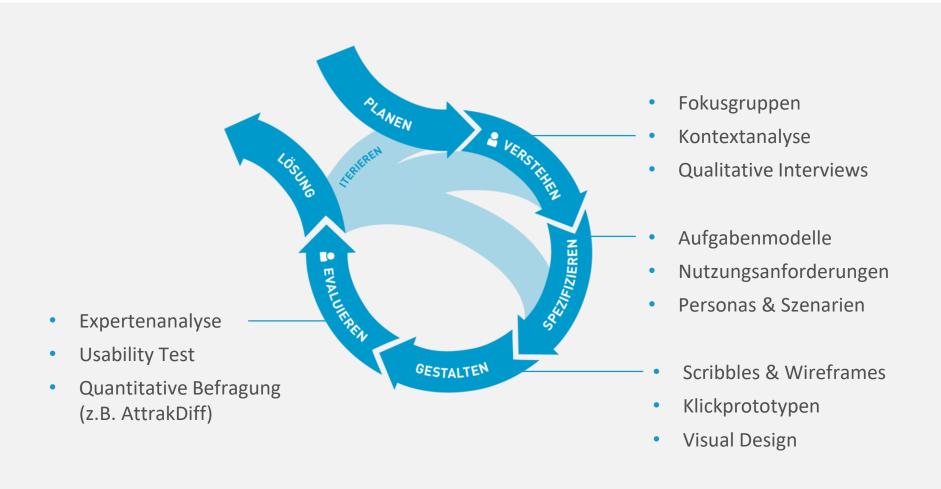


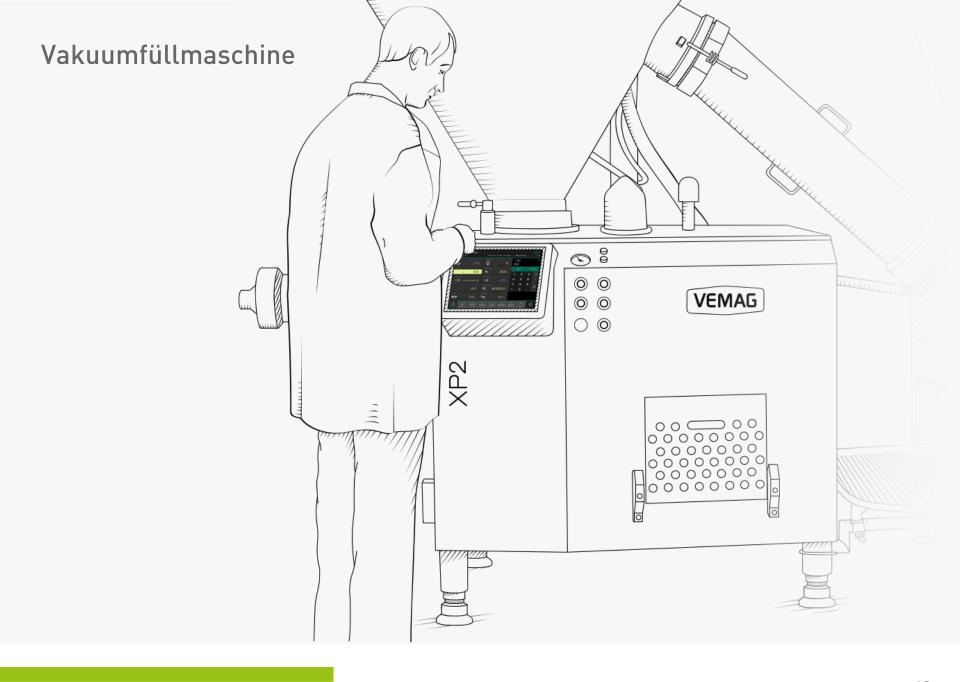
User Centered Design



DIN EN ISO 9241/210

Methodenbeispiele





Vorher



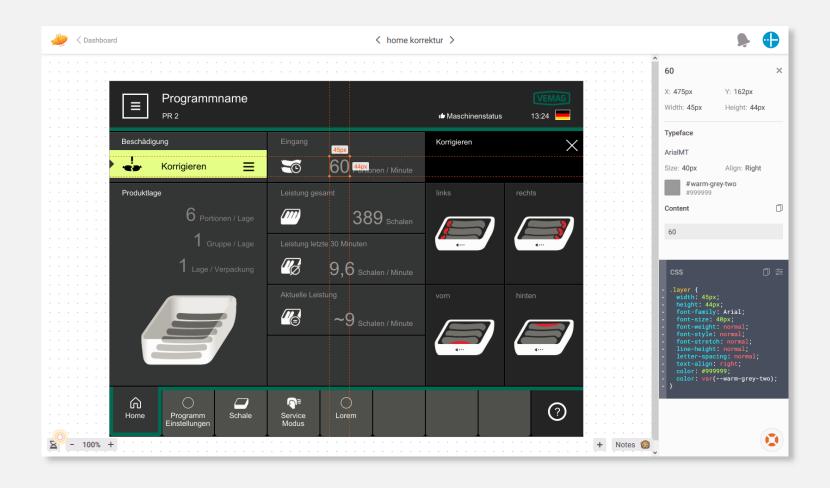
Affinity Diagramm / Scribble Workshop



Klickprototyp



Visual Design: Kollaboration mit zeplin



Fertige Maschine



User Centered Design: Vorteile für den Entwickler

- + Konkrete Anforderungen und evaluierte Konzepte als Grundlage für Architekturentscheidungen
- + Visuelle Definitionen nehmen Arbeit ab
- + Frühe, direkte Zusammenarbeit mit dem Designteam
- + Fundierte Zwischenergebnisse für spätere Test-Cases

Praxis 1

Konzeption einer App

Hintergrund



- + Traditioneller
 Staubsaugerhersteller
- + Neuer Staubsaugerroboter **DusterBuster** wird entwickelt
- + Benötigt App zur Steuerung



Briefing



Technische Spezifikationen:

- + DusterBuster ist umfassend programmierbar
- + u.a. auch Zeitsteuerung
- + Zugriff per Wlan
- + Steuerung per App

Zielgruppe:

- + Jeder, der einen Staubsauger bedienen kann
- + Altersgruppe 14 99

Konzeptionsrunde



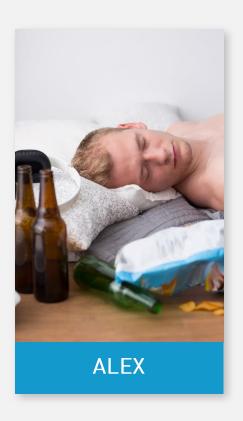
- + Welche **Hauptfunktionen** braucht die App?
- + Wie sehen die **Hauptansichten** aus?
- + Malt, scribbelt, zeichnet eure Ideen!
- + Es gibt keinen Schönheitspreis

- Teams (ca. 4 5 Personen)
- O 10 Minuten

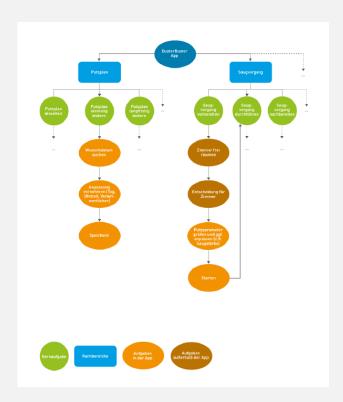
Rebriefing



Das ist euer Nutzer:



Aufgabenanalyse:



2. Konzeptionsrunde



- + Lest euch den Steckbrief durch!
- + Lest euch die Aufgabenanalyse durch!
- + Passt eure Konzepte an!
 - + Welche Funktionen stecken in den beiden Hauptarmen der Aufgabenanalyse?
 - + Wie könnten diese aussehen?
 - + Was könnte Alex noch gebrauchen?

10 Minuten

Theorie 2

Dialogprinzipien

Dialogprinzipien



DIN EN ISO 9241/210

Praxis 2

Dialogprinzipien

Praxis 2: Anwendung Dialogprinzipien



- + Schaut euch die Zusammenfassung der Dialogprinzipien an!
- + Prüft eure Konzepte im Hinblick darauf!
 - + Wo könnt ihr eure Konzepte anpassen um die Prinzipien besser zu erfüllen?
 - + Was könnt ihr weglassen?
 - + Was fehlt?

10 Minuten

Tools

Design:

- Sketch: https://www.sketchapp.com/
- Webflow: https://webflow.com/
- Zeplin: https://zeplin.io/

Konzept:

- Axure: https://www.axure.com/
- InVision: https://www.invisionapp.com/
- Marvel: https://marvelapp.com/

Umfragen:

LimeSurvey: https://www.limesurvey.org/de/

Vielen Dank! Fragen?

Links:

• Berufsverband: https://germanupa.de/

Unser Blog:

- https://www.interaction-design.de/
- Artikel "small usability" https://tinyurl.com/y7wpsc56

Meine Kontaktdaten

- www.ucdplus.com
- nadine.kempe@ucdplus.com