

WORKSHOPS

18:30 WO DIE NUTZER BEI WEB-LAYOUTS WIRKLICH HINSEHEN - 3.000 MINUTEN ZUM BLICKVERLAUF AUF WEBSITES UND WAS MAN DARAUS LERNEN KANN ... C. Anders (eResult GmbH)

Wie kommen 3.000 Minuten Blickdaten zusammen? Indem 30 Webnutzer über einen Zeitraum von fast einem Monat dabei beobachtet werden, wie sie die Inhalte von Webseiten wahrnehmen.

Auf diese Weise wurden umfangreiche Blickdaten auf großen deutschen Websites gesammelt. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse zur nutzergerechten Gestaltung zentraler Webseitentypen haben wir für Sie in einem abwechslungsreichen Vortrag zusammengefasst und anschaulich aufbereitet. Kommen Sie mit uns auf eine Reise durchs Web und schauen Sie mit den Augen Ihrer potentiellen Kunden/Seitenbesucher.

19:00 DURCH MUSTERERKENNUNG AUTOMATISIERTE USABILITY-ANALYSEN S. Meißner (seto GmbH)

Mit Hilfe der Mousing-Technologie können enorme Mengen an nicht-reaktiven Interaktionsdaten von Website-Besuchern erhoben werden. Zumeist wird die noch junge Usability-Methode Mousing zur Datenerhebung genutzt. Diese Daten müssen dann von Usability-Experten analysiert und interpretiert werden, um ein aussagekräftiges Bild der Usability einer Website zu generieren.

Dieses Verfahren ist recht zeitaufwendig und birgt zudem immer die Gefahr, dass relevante Nutzer-Sessions nicht vom Analysten gefunden werden. In Frage steht, ob und wenn ja, wie dieses mühsame, da interpretative Verfahren, automatisiert werden kann.

Auf Grundlage von Studien und betreuten Abschlussarbeiten in den Bereichen Usabilityforschung und Informatik können wir mittlerweile relevante Muster von Nutzerinteraktionen automatisiert erkennen:

1. Orientierungslosigkeit
2. Lostness
3. Leseverhalten

In einem Vortrag will ich die Entwicklung unserer Mustererkennung erläutern und anhand von Beispiel den Mehrwert für die Analysen von nicht-reaktiven Mousingdaten darstellen.

19:30 WIR SIND DAS NETZ! - KOMMUNIKATIONSPSYCHOLOGISCHE FAKTOREN FÜR DEN ERFOLG IN SOZIALEN NETZWERKEN Psych. K. U. Weidlich (Medien Institut)

Die sozialen Netzwerke haben dem Internet neue Dimensionen beschert. Die ungeheuren Zuwachsraten an Mitgliedern zeugen von der Erfolgsgeschichte dieser Nutzungsform des Mediums. Doch was macht Communities wie Facebook oder wer-kennst-wen so erfolgreich? Was bewegt Millionen von Menschen so viel Zeit und oft auch große Mühe in dieses Phänomen zu investieren? Was sind die Schlüsselfaktoren des Erfolgs? Diese und weitere Fragen stellt und beantwortet der Vortrag aus der Sicht von Pavlov, Freud, Watzlawick und anderen.

20:00 VERLOSUNG & COME TOGETHER

13:00 Conversion Klinik 2.0 C. Becker, D. Kleine (kuehlhaus AG)

Wie hole ich das Maximum aus meiner Landingpage raus? Wie im letzten Jahr können Sie Ihre Seite mitbringen und von zwei Experten begutachten lassen. Im letzten Jahr war der Zulauf und die Begeisterung groß! Melden Sie sich vorab mit Ihrer Seite an und sichern Sie sich eine kostenlose Live-Beratung.

14:00 Pause

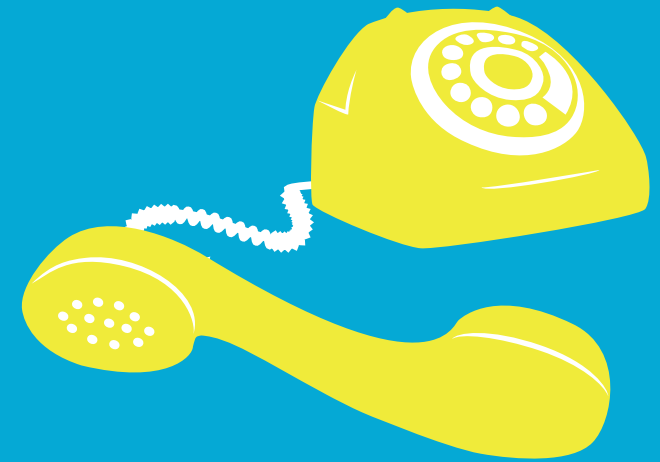
14:30 Aus die Maus: Design für natürliche Interaktion C. Nass-Bauer (Fraunhofer IESE), Prof. K. Kohler (Hochschule Mannheim)

Eine Flut neuer Interaktionsgeräte hat den Markt erreicht. Viele von ihnen sind gesten- und touchbasiert. Maus und Tastatur haben Konkurrenz bekommen. Als prominente Vorreiter sind hier die neueste Smartphone Generation, sowie der Microsoft Surface zu nennen. Damit hat sich auch der Gestaltungsspielraum für Interaktionsdesigner erweitert: Es geht nicht mehr allein um die Gestaltung des Systemverhaltens, sondern auch um die Gestaltung menschlichen Verhaltens. Die Konzeption der Steuerungsgesten kommt als neue Dimension hinzu. Den damit verbundenen Herausforderungen widmet sich unser Workshop. Wir werden die Bandbreite neuer Interaktionsmöglichkeiten aufzeigen und zusammen mit den Teilnehmern eine Technik zur Gestaltung von gesten- und touchbasierter Interaktion ausprobieren.

16:00 Pause

16:30 Usability-Testing im eigenen Unternehmen am Beispiel von verivox.de F. Herberg (Verivox GmbH)

Einfache, selbst durchführbare Usability-Tests sind eine sinnvolle Ergänzung zur Arbeit mit Agenturen. Entwicklungszeit und Kosten können so deutlich reduziert werden. Verivox zeigt in diesem Workshop anhand praktischer Beispiele, wie einfache Usability-Tests in der Praxis durchgeführt werden können. Das Heidelberger Unternehmen nutzt die hieraus gewonnenen Ergebnisse bereits seit einiger Zeit für die Entwicklung neuer Produkte und Funktionen.

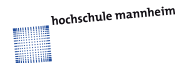


WORLD USABILITY DAY
ABENDAKADEMIE MANNHEIM // 11.11.2010

PROGRAMM

Vorträge, Workshops und Aussteller rund um das Thema Benutzerfreundlichkeit und Interface Design. Für Startups, Marketeers und alle, die gerne staunen, wenn Dinge einfach einfacher sind!

Organisatoren:



Sponsor:



Sponsoren:

Medienpartner: PAGE wecme t3n



VORTRÄGE

12:20 INTRO

Prof. Dr. Winterstein (Fakultät Informatik, Hochschule Mannheim)

12:30 MAY THE APP BE WITH YOU

Dr. M. Trapp (Fraunhofer IESE)

Die "App-Mania" greift um sich. Dank des großen Erfolgs der aktuellen Smartphones sind mobile Applikationen aus dem Apple App Store, vom Google Android Market oder aus dem Nokia Ovi Store erfolgreich wie nie zuvor. Unter den Millionen von Apps gibt es einige sehr gelungene und viele eher weniger gelungene Apps. Dabei hängt die Qualität der App jedoch nicht von der Größe der dahinter stehenden Unternehmen ab. In diesem Vortrag möchten wir anhand einiger Beispiele aufzeigen, worauf man, der Entwicklung einer App achten sollte, um sich aus der Masse hervorzuheben. Dabei zeigen wir insbesondere, dass es nicht nur darum geht, irgendwie eine mobile multi-touch Version einer erfolgreichen Desktop oder Web-Anwendung zu erstellen, sondern vielmehr die Interaktionsmöglichkeiten voll auszuschöpfen, die moderne Smartphones anbieten.

13:00 BEDIENUNG INTERAKTIVER PRODUKTE - EINE FRAGE DES ALTERS?

S. Cieslik (User Interface Design GmbH)

Ob Senioren-Handy oder Fernbedienungen mit extra großen Tasten – immer wieder versuchen Hersteller mit speziellen Produkten für Senioren den Markt zu erobern. Die Annahme, dass ältere Nutzer mehr Probleme bei der Bedienung technischer Geräte haben als Jüngere, ist weit verbreitet.

Doch gibt es tatsächlich altersbedingte Nutzungsunterschiede? Müssen technische Geräte für Ältere anders gestaltet werden?

Diesen Fragen geht eine Studie der User Interface Design GmbH (UID) auf den Grund. Sie basiert auf zwei Usability Tests, die das Nutzungsverhalten älterer und jüngerer Testteilnehmer untersuchten. Dabei agierten die Probanden mit interaktiven Alltagsgeräten sowie dem Multitouch-Tisch Surface. Das Ergebnis: Es gibt zwar Unterschiede zwischen Älteren und Jüngeren im Umgang mit interaktiven Geräten. So haben Senioren durchaus mehr Probleme bei der Bedienung. Diese Unterschiede und Schwierigkeiten sind jedoch nicht so gravierend, wie man bisher angenommen hat.

13:30 USABILITY TESTING UND USER EXPERIENCE BEI COMPUTERSPIELEN

S. Kummer, K. Pollmann (Rough Sea Games GmbH)

Der Vortrag versucht, einen Überblick über die Usability-Maßnahmen, die im Zuge der Entwicklung des Browser Games Nox Mortis (www.noxmortis.de) getroffen wurden, zu geben. Trotz wachsender Bedeutung und Verbreitung ist der Bereich Usability in der Spielebranche noch wenig präsent. Im Gegensatz zu anderen Softwareanwendungen, bei denen eine effizienten und effektive Aufgabenbewältigung im Vordergrund steht, muss bei der Entwicklung digitaler, auf die Balance zwischen Benutzerfreundlichkeit auf der einen und der Bereitstellung von Herausforderungen für den Spieler auf der anderen Seite geachtet werden. Der Einsatz von Usability-Methoden aus dem Softwarebereich ist daher nicht ohne Weiteres möglich. Gängige Evaluationsmethoden müssen erst bezüglich ihrer Anwendbarkeit auf digitale Spiele getestet und entsprechend modifiziert werden.

Bei der Evaluation von Nox Mortis wurde vor allem auf qualitative (z.B. Interviews, Fragebögen) aber auch auf quantitative (z.B. Ausführung von Einzeltasks)

Methoden zurück gegriffen. Im Vordergrund standen hierbei die Überprüfung von Benutzerfreundlichkeit und Verständlichkeit des Spiels sowie die Erleichterung des Spieleinstiegs.

14:00 PAUSE

14:30 MULTI-TOUCH: VON MÖGLICHKEITEN UND DEREN GRENZEN

Prof. Dr. D. Wallach (ERGOSIGN GmbH)

(Multi-)Touch Interaktion wird zunehmend — auch durch den Hype der letzten Jahre — als Synonym für intuitive Bedienung gesehen. Im Rahmen des Vortrags werden Vorzüge, aber auch Grenzen der (Multi-)Touch Interaktion diskutiert und anhand von Beispielen illustriert. Hierbei werden sowohl mobile als auch stationäre Systeme und deren Anwendungen in unterschiedlichen Kontexten betrachtet und zukünftige Entwicklungsperspektiven aufgezeigt.

15:00 MOTIVIERTE SOFTWAREANWENDER DURCH NATÜRLICHE INTERAKTION! ERGEBNISSE AUS DEM BMBF-PROJEKT FUN-NI

R. Klein(a3 systems GmbH)

Die heute gängigen grafischen Benutzerschnittstellen von Software adressieren den Sehsinn und verwenden Tastaturen oder PC-Mäuse als Interaktionsmedien. Um die Interaktion mit einer Software so zu gestalten wie die gewohnte Interaktion mit nicht-technischen Objekten, geht der Trend in vielen Bereichen zu natürlicheren Interaktionsformen wie Multitouch, Gesten- oder Sprachsteuerung. Im Projekt FUN-NI (Fun-of-Use with Natural Interactions) wurden Benutzerschnittstellen für Business-Software entwickelt, die natürlichen Interaktionsmethoden Rechnung tragen, intuitiv zu bedienen sind und keine langen Einarbeitungszeiten erfordern. Zwei Evaluationen im Callcenter-Umfeld bei HanseNet Telekommunikation haben gezeigt, dass hierdurch die pragmatische Qualität der Software (Usability), aber auch die Freude am Bedienen (User Experience) gesteigert werden kann. Der gewünschte Effekt: die Anwender benutzen ihre Produkte motivierter, andauernder und öfter.

15:30 NACHHALTIGES USABILITY ENGINEERING: VOM NUTZUNGSKONZEPT ZUM INNOVATIVEN GEBRAUCHSTAUGLICHEN PRODUKT

Dipl. Psych. K. Polkehn (artop)

Begriffe wie Usability und User Experience sind in aller Munde, und immer mehr Unternehmen integrieren Aktivitäten zur Berücksichtigung des Qualitätsmerkmals „Gebrauchstauglichkeit“ in ihre Entwicklungsprozesse bzw. stellen entsprechende personelle und finanzielle Ressourcen bereit. Die Implementierung und Anwendung eines benutzerzentrierten Entwicklungsprozesses ist mit Investitionen und Kosten verbunden, was umso schwerer wiegt als Entwicklungszyklen immer kürzer werden und der Bedarf nach regelmäßiger Gestaltung von Benutzungsschnittstellen wächst. Auch wenn bekanntermaßen die Investition in frühe Phasen der Produktentwicklung Kosten in späteren Phasen spart, tun sich Unternehmen schwer, regelmäßig einzuplanende Kosten zu akzeptieren. Besser wäre da schon eine Art „Grundinvestition“ in Usability, von der man langfristig über Releases hinweg profitieren kann. Das scheint auch sinnvoll, da beispielsweise die Verwendung neuer Technologien für die Gestaltung von Benutzungsschnittstellen nicht zwangsläufig auch Änderungen in den dahinter liegenden Fachkonzepten (als Teil eines konzeptuellen Modells) oder in den

relevanten Merkmalen von Zielgruppen, Aufgaben, dem Nutzungskontext zur Folge hat. Als ein aus dieser Sicht wichtigem Ausgangspunkt nachhaltigen Usability Engineerings wird im Vortrag ein systematisches Vorgehen zur Erstellung von Nutzungsmodellen als Ergebnis von Anforderungsanalysen vorgestellt und mit Beispielen illustriert. Derartige Nutzungsmodelle haben sowohl Potential zur Entdeckung innovativer Unterstützungsansätze als auch zur zielgruppenspezifischen Ableitung von Nutzungskonzepten und können entkoppelt von der Entwicklung der eigentlichen Anwendung gepflegt sowie zur kontinuierlichen Weiterentwicklung späterer Releases herangezogen werden.

16:00 PAUSE

16:30 USABILITY IN DER PRAXIS: EIN ALLTAGSBERICHT AUS EINER AGENTUR

C. Reschke (kuehlhaus AG)

Vielen Kunden ist bewusst, dass Webseiten nicht mehr nur statische Informationsdienste darstellen. Teilweise bilden Webseiten oder vielmehr Internetanwendungen komplexe Prozesse ab, sie interagieren und kommunizieren mit Besuchern. Usability ist daher ein wichtiges Thema um Komplexitäten zu minimieren und Interaktionen zu vereinfachen. Speziell im Bereich eBusiness dient Usability als Differenzierungsmerkmal gegenüber der Konkurrenz. Jedoch steht in der Praxis nicht nur die Wirtschaftlichkeit des Entwicklungsprozesses, sondern auch die Wirtschaftlichkeit der späteren Internetanwendung im Vordergrund. Es fehlen häufig die Zeit und/oder das Budget für umfangreiche Tests und Optimierungen. Ein Blick hinter die Kulissen einer Internetagentur zeigt den Umgang mit dieser Problematik.

17:00 SKALIERBARKEIT VON UX AKTIVITÄTEN IN GROSSEN UNTERNEHMEN

B. Hecker (SAP AG)

In diesem Vortrag wird auf die Herausforderung eingegangen, die sich ergibt, wenn große Softwareunternehmen, die von einem klassischen Entwicklungsmodell geprägt sind, die Benutzbarkeit ihrer Software verbessern möchten, indem UCD basierte Methoden zum Einsatz kommen. Es ist ein Erfahrungsbericht, der einige Lösungsansätze zu diesem Thema aufzeigt und beschreibt wie die SAP AG diesem Thema begegnet. Im Speziellen wird auf ein Konzept eingegangen welches es ermöglicht, trotz einem Ungleichgewicht von Entwicklern und UX Experten im Unternehmen die Benutzbarkeit aller Produkte zu verbessern.

17:30 ERLEBNISWELT UID

Dr.-Ing. G. Dubrau (InterComponentWare AG)

Um agile GUI-Entwicklung im Sinne von SCRUM zu ermöglichen, ist die Nutzung eines internen Wiki und eines Issue-Tracking-System unerlässlich. Nur so erreicht man die nötige Flexibilität, Verfügbarkeit und Delegation. Startpunkt in der ICW AG Walldorf sind Projekt-bezogene und in der gesamten Firma verfügbare Wiki-Seiten im Intranet. Diese werden hinterlegt durch Atlassian JIRA, in dem SCRUM-basiert und firmenweit gearbeitet wird. Interessant ist aber die Organisation der regelmäßigen Abstimmungsmeetings, in dem die Wiki-Seiten und andere elektronische Artefakte eine zentrale Rolle spielen - in einer Form, wie sie diese Einleitung es nicht vermuten lässt.

18:00 PAUSE