





Experience our
User Interface Design.
Usability. Software. Design.




User Interface Design GmbH



World Usability Day
8. November 2007 • Making Life easy!

**Was macht ein Usability Engineer -
Eindrücke aus dem Berufsleben**

8.11.2007
Franz Koller
User Interface Design GmbH



User Interface Design GmbH

UID stellt sich vor

- Einer der führenden Dienstleistungs- und Beratungspartner für die benutzerzentrierte Entwicklung interaktiver Systeme in Europa

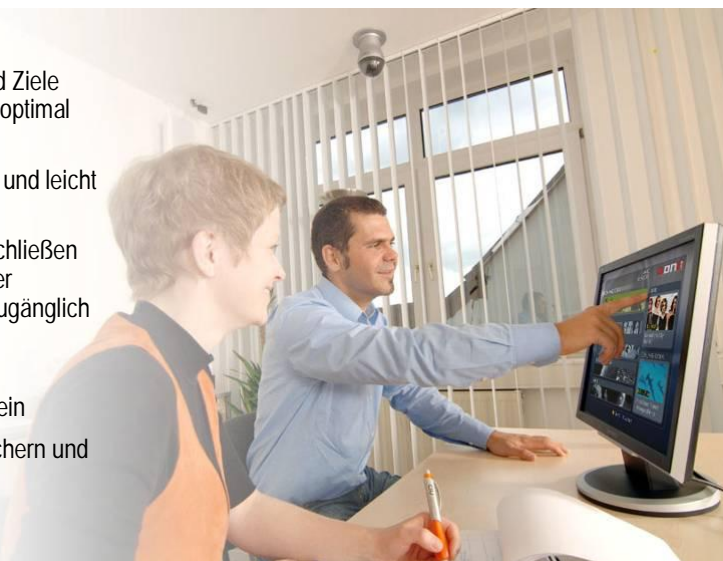


- Geschäftsstellen in Ludwigsburg, Mannheim und München
- Über 45 Experten in einem multidisziplinären Team aus Psychologen, Informatikern, Designern, Ingenieuren, etc.
- Hochkarätige Referenzen

Unsere Vision

Technologie soll

- die Aufgaben und Ziele eines Menschen optimal unterstützen
- intuitiv zu nutzen und leicht zu erlernen sein
- niemanden ausschließen und für alle Nutzer gleichermaßen zugänglich sein
- attraktiv und begehrenswert sein
- das Leben bereichern und verschönern





Anwenderorientiertes Gestalten

- Warum?
- Wie?
- Was machen wir?



DILBERT © UFS. Reprinted by permission.

www.dilbert.com

12/10/07 © 2007 User Interface Design GmbH

5 | Anwender- und aufgabenorientiertes Gestalten | 12.10.2007 | © User Interface Design GmbH | UID

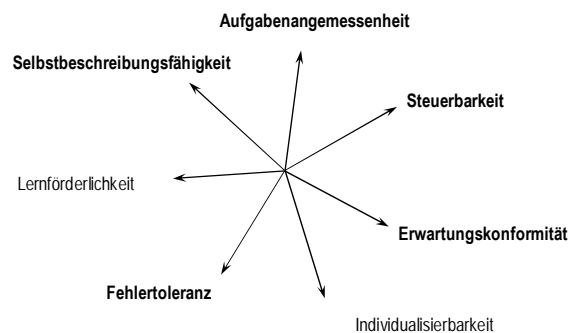
Warum anwenderorientiertes Vorgehen?



bad = broken as designed

Definition Usability (dt.: „Gebrauchstauglichkeit“) nach ISO 9241

- “Das Ausmaß, in dem ein Produkt durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und mit Zufriedenheit zu erreichen.”

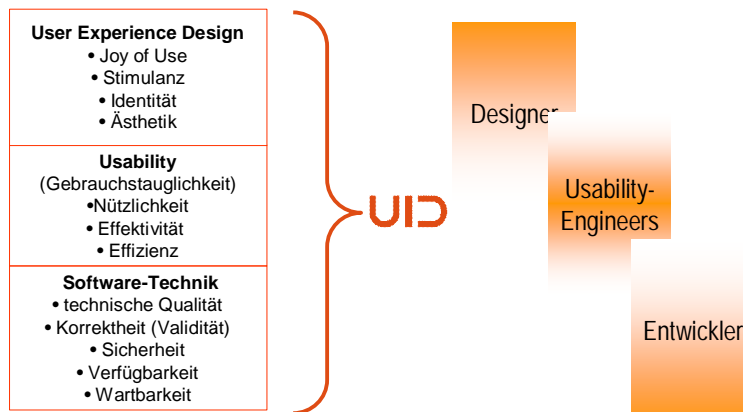


Usability, Eindruck und Vertrauen

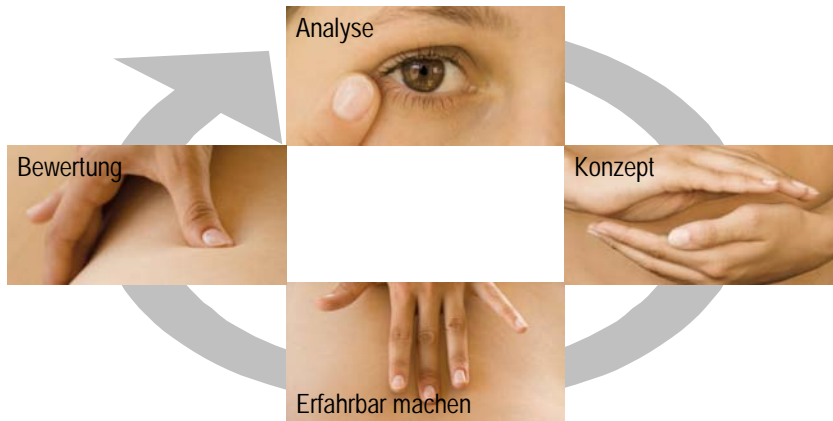
- Schlechte Usability ist häufig unterschwellig
 - Nutzer nehmen sie nicht als solche wahr sondern als allgemeine Mängel „Irgendwie nicht gut“
 - Bsp.: Viele Personen lehnen ÖPV schon ab, bevor sie überhaupt damit gefahren sind → (Fahrkartenbeschaffung, Fahrplanlesbarkeit)
- Usability prägt den Gesamteindruck
 - Interne (unbewusste Kosten/Nutzen-Rechnung): „Da gehe ich gerne hin/Das benutze ich gerne, denn das nützt mir“
- Usability ist notwendige aber nicht hinreichende Vorbedingung für eine emotional positive Verknüpfung



Beteiligte im Entwicklungsprozess



Der iterative, nutzer- und aufgabenzentrierte Prozess nach ISO 13407



Analyse



Nutzungskontextanalyse



Fokusgruppe für Siemens Hörgeräte



Interviews für Bankarbeitsplatz-Software von Fiducia



Beobachtung vor Ort für Apotheken-Kassensysteme von PHARMATECHNIK



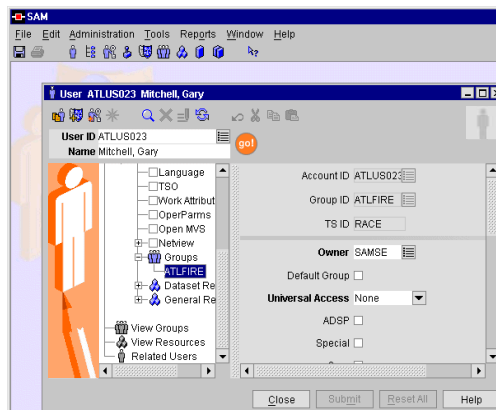
Beobachtungen vor Ort in sechs Ländern für eine neue Generation von WIG-Schweißmaschinen von Fronius

Beispiel: Nutzeranforderungen

- Security Administration Manager Administratoren bevorzugen das parallele Arbeiten in mehreren Fenstern.

→ Fenstergrafik

- Der Administrator kann die verschiedenen Fenstertypen einfach identifizieren, selbst wenn diese überlappt dargestellt werden.



Beispiel: Aufgabenanforderung

- „Schweißen ist doch Handwerk“
- aufgabenorientierte Navigationsstruktur
- Die Navigationsstruktur ist an die Haupttätigkeiten des Schweißers / Einrichters angepasst:
 - 1. Einstellen
 - 2. Probeschweißen
 - 3. Optimieren
 - 4. Als Job speichern



Beispiel: Umgebungsanforderungen

- Fernbedienung
- „Im Dunkeln kann man die Symbole nicht erkennen“
- Beleuchtete Tasten?
- Bedienkonzepte für vernetzte Home-Services
 - Nutzung im Dunkeln
 - Leseabstand
 - Helligkeit
 - Eingabegeräte



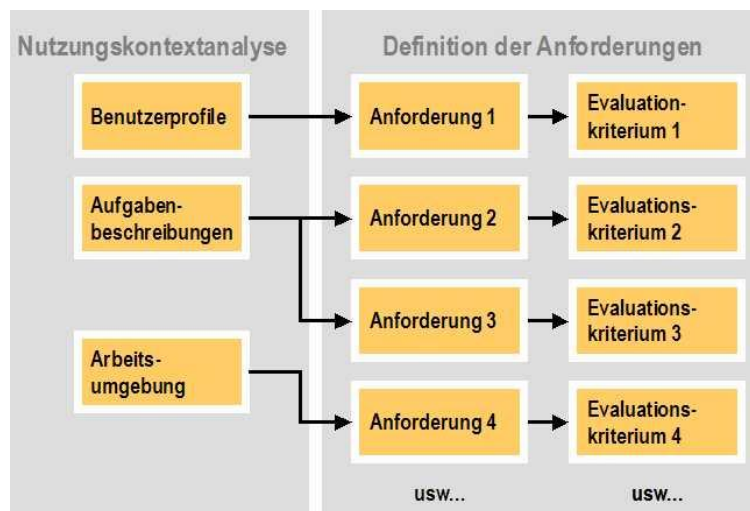
Personas: Reale Nutzer für authentische Lösungen



„Meistens habe ich den Eindruck, dass ich über das Produkt mehr weiß als der Verkäufer.“

- Klaus, 38 Jahre alt, Abitur mit Berufsausbildung, selbständiger Berater
- Haushaltseinkommen über 3.000,00 EUR
- Lebt alleine am Stadtrand
- Kauft Bekleidung, Möbel im Ladengeschäft, weil er es gesehen haben muss.
- Kauft im Internet eher technische Geräte oder Produkte, die er im Laden bereits gesehen hat.
- Legt viel Wert auf Transparenz und Zuverlässigkeit beim Einkaufen (Vertrauenswürdigkeit des Shops, Garantie, Versandbedingungen & -status)

Requirements-Entwicklung aus der Analyse



Konzeption



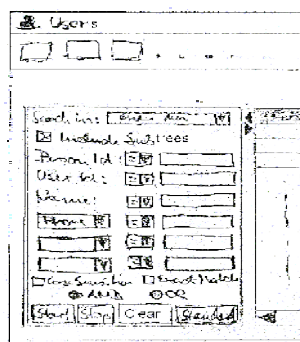
Interaktionskonzept und Screen Design

Zweck

- Kreatives Umsetzen der Anforderungen in ein adäquates Interaktionskonzept, Entwicklung eines angemessenen visuellen Designs.

Methoden

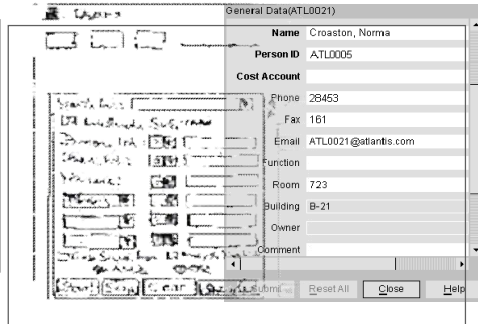
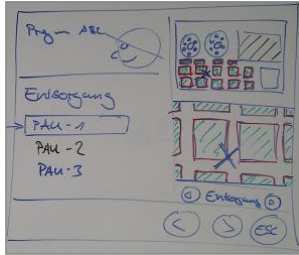
- Kreativitätsmethoden
- Kooperatives Gestalten / Gestaltungsworkshops
- Papierdesign & frühes Visualisieren



Gestalten auf Basis der Analyse und mit Benutzerbeteiligung



- Gestalten mit Vertretern der Interessengruppen
- Genaue Zielvorgabe
- Szenario-basiertes Gestalten
- Moderation sinnvoll
- Visualisieren während und nach dem Workshop
- Verwendung von Personas



Aus Anforderungen werden Lösungen



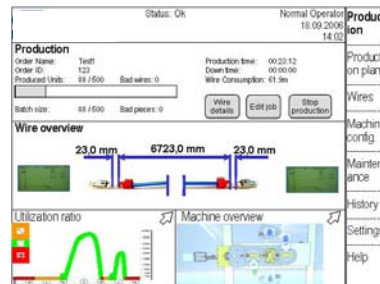
- Projektteam**
- „Problem Owner“
 - Fachwissen
 - Budget
 - Projektziele

Kontext- und Anforderungsdaten

Transformation

Gestaltungskonzepte für das User Interface

- Usability Experte**
- UI Spezialist
 - Vermittler
 - Coach
 - Moderator



Erfahrbar machen



Beispiel – Hauptmenü für Handy

- Welches Handy hat das „beste“ Menü?



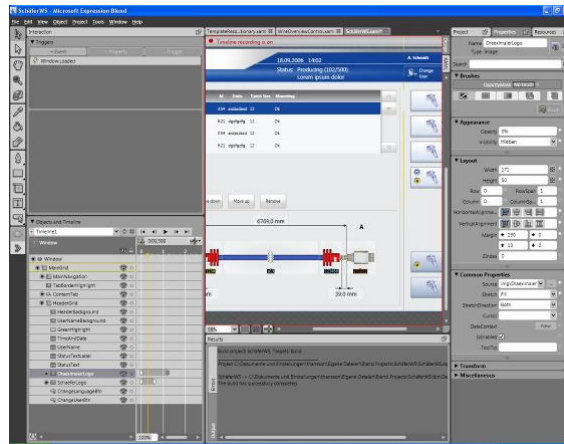
Konzeptvisualisierung und Prototyping

Zweck

- Interaktionskonzepte und Design in einer frühen Phase erfahrbar machen.
- Voraussetzung für die Durchführung eines Usability Tests.

Methoden

- Storyboards
- Wire Frames
- Papierprototypen
- Interaktive Prototypen
- Rapid Prototyping



Bewertung



Evaluieren und Testen

Zweck

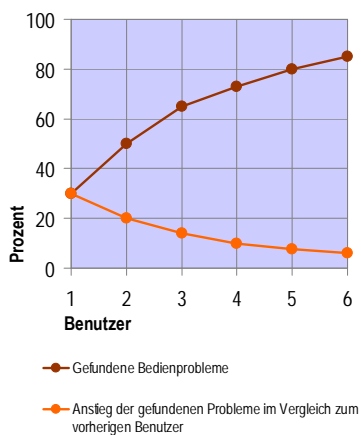
- Überprüfung und Bewertung der Konzepte und Lösungen aus Sicht realer Benutzer. Identifikation von Schwachstellen und Optimierungspotentialen.

Methoden

- Experten Evaluation
- User Guided Walkthrough
- Usability Testing



Wie viele Teilnehmer?



- Empfehlung: in der Regel genügen 6-8 Teilnehmer (Nielsen, 1994)

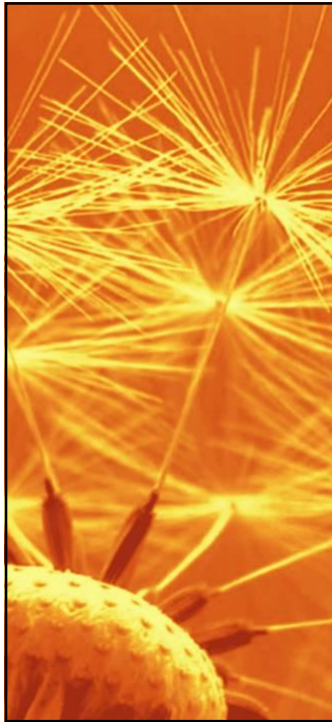


Fazit

▪ Usability Engineer

- abwechslungsreiche anspruchsvolle Aufgaben
- Interessante Themen

- Braucht Einfühlungsvermögen und gesunden Menschenverstand
- Muss gut moderieren können



Besuchen Sie uns!
www.uidesign.de



Ansprechpartner:
User Interface Design GmbH
Franz Koller
Martin-Luther-Straße 57-59
71636 Ludwigsburg
07141 377 00 21
franz.koller@uidesign.de

UID
User Interface Design GmbH