

UX-METHODENKOMPENDIUM

User Experience mit Durchblick

Design4Xperience

Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

WORKSHOPS

UX Workshop



ANNE KRÜGER
MATTHIAS PEISSNER

NORA FRONEMANN

UX Workshop



LEITFADEN:

Empfohlen. Sehr hilfreich für den Moderator.



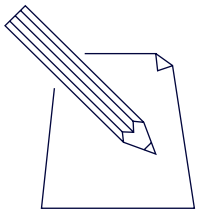
EINVERSTÄNDNIS-ERKLÄRUNG:

Erforderlich



TEILNEHMER:

5-7



KURZBESCHREIBUNG / ZIEL

Der UX Workshop setzt das Thema User Experience sowie das dazugehörige Bedürfnismodell in einen praktischen Kontext. Der Workshop ermöglicht eine effiziente Konzeptentwicklung im Team im Rahmen eines Produktinnovationsprozesses. Er steht für einen ganzheitlichen menschenzentrierten Ansatz, der sowohl die Bedürfnisse der Nutzer als auch das Entwicklungsteam und dessen Mindset in den Fokus der Betrachtungen setzt.

BENÖTIGTE EXPERTISE

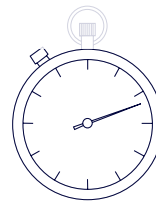
Mittel



Für eine gute Gruppendynamik bei der Ideenfindung werden fortgeschrittene Moderationskenntnisse, sowie UX Fachwissen benötigt.

AUFWAND

Hoch



2-3 Stunden

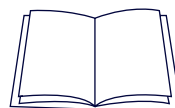
Anschließend Aufbereitung der Ergebnisse.

MATERIAL



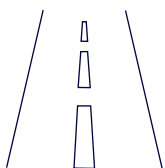
- Empathy Map
- Haftnotizen
- Marker
- Klebepunkte
- Packpapier
- Prototyping-Material

QUELLEN

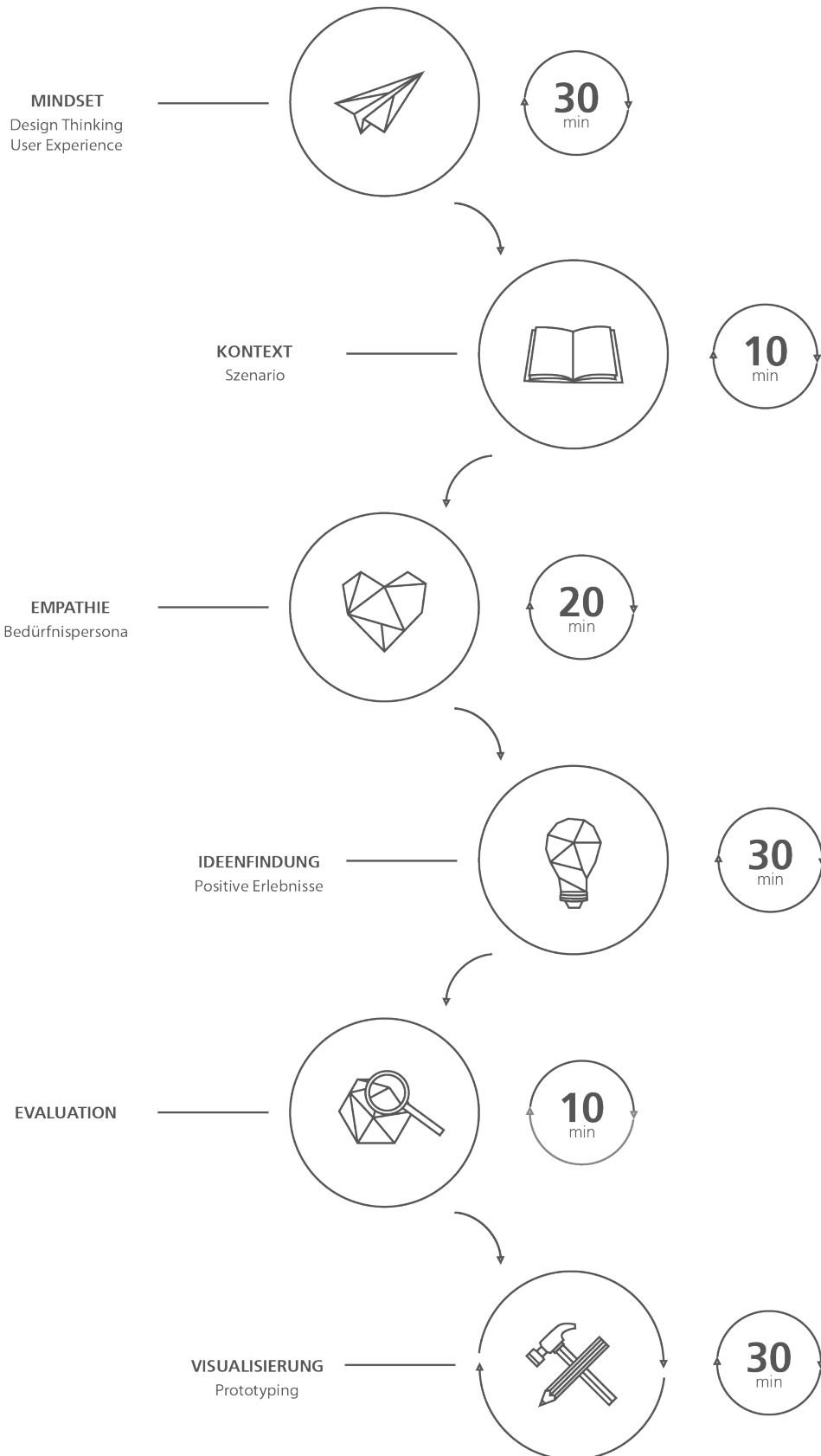


Krüger, Fronemann & Peissner (2015)

DURCHFÜHRUNG



Nach einem kurzen Input zum Thema User Experience wird in einem gruppendynamischen Prozess eine Persona mithilfe des Persona-Templates entwickelt. Anschließend wird das vorab definierte Anwendungsszenario vorgestellt und die Teilnehmer des Workshops entwickeln Ideen, wie man bei der erarbeiteten Persona mithilfe bestimmter UI-Eigenschaften positive Erlebnisse erzeugen kann. Diese werden auf den vordefinierten Templates festgehalten.



1. Mindset

Zu Beginn erhalten die Teilnehmer einen kurzen Einblick in die Prozesse und Hintergründe des kreativen Arbeitens in Form eines interaktiven Vortrags. Es ist relevant, dass die Teilnehmer dabei einen aktiven Part einnehmen und so über die hierdurch gemachten Erfahrungen Erkenntnisse für sich ableiten. So dient die hier häufig verwendete Methode „Nachbarn zeichnen“ dazu, den Begriff des kreativen Potentials für jeden persönlich zu definieren sowie evtl. vorhandene Kommunikationshindernisse zwischen einzelnen Teilnehmern durch Humor abzubauen. Darüber hinaus werden in dieser Phase Regeln für die Zusammenarbeit und das allgemeine Vorgehen während des Workshops vorgestellt.

2. Kontext

Der vorab definierte Nutzungskontext wird mithilfe eines typischen Anwendungsszenarios der Gruppe kommuniziert.

3. Empathie

Daraufhin entwickeln die Teilnehmer gemeinsam im Team mittels der Empathy Map ihre Bedürfnispersona. Hierbei sollen für das Bedürfnis typische sowie für den Kontext relevante Charakterzüge und exemplarische Verhaltensweisen, Aussagen, Denkansätze sowie Gefühlswelten herausgearbeitet werden.

4. Ideenfindung

In der nächsten Phase werden Ideen entwickelt, wie die zu entwickelnde Schnittstelle der Persona helfen kann, etwas Positives zu erleben. Hierzu erfolgt zunächst ein Silent Brainstorming, um offensichtlichen Ideen Raum zu geben sowie eine hohe Diversität an Ideen als Ausgangslage zuzulassen. Dabei haben die Teilnehmer fünf Minuten Zeit, um die Frage für sich zu beantworten und dies dann auf Haftnotizen zu visualisieren. Anschließend stellen die Teilnehmer ihre Ideen vor, wobei sie auf andere Ideen aufbauen, diese zusammenfügen sowie darin Muster erkennen. Diese Phase ist meist sehr interaktiv, da die Teilnehmer angehalten sind gemeinsam alle Ideen auf einer Kreativfläche zu diskutieren und festzuhalten. Dies erfordert daher häufig eine sehr enge Begleitung durch die Moderation.

5. Evaluation

Es folgt eine Bewertung der Ideen. Es ist hilfreich die Punkte aus dem magischen Dreieck (Qualität, Kosten, Zeit) zu diskutieren und gemeinsam im Team Bewertungskriterien zu definieren. Jeder Teilnehmer erhält anschließend eine Anzahl an Klebepunkten, um damit abzustimmen, welche Ideen in der nächsten Phase weiterverfolgt werden sollen.

6. Visualisierung

Bei der Visualisierung der ausgewählten Ideen geht es nicht um den perfekten Prototypen, sondern darum, mit einfachen Materialien wie Knete, Papier oder Lego in Kombination mit z.B. Wizard-of-Oz-Prototyping oder Rollenspielen ein gemeinsames mentales Modell der Idee sowie eine Kommunikationsbasis für weitere Prozessschritte zu schaffen. Außerdem hilft die „Reflection-in-Action“ (Schön, 1983) neue Ideen zu generieren und langwierige Diskussionen zu vermeiden.

7. Quellen

Krueger, A. E., Fronemann, N., & Peissner, M. (2015). Das kreative Potential der Ingenieure – menschenzentrierte Ingenieurskunst. In *Stuttgarter Symposium für Produktentwicklung, SSP 2015 Entwicklung smarterer Produkte für die Zukunft* (S. 1–10). Stuttgart: Fraunhofer Verlag.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner. How professionals think in action*. Basic Books, New York.



IMPRESSUM

UX-METHODENKOMPENDIUM

Das Projekt Design4Xperience war von Januar 2014 bis Dezember 2016 Teil der Förderinitiative "Einfach intuitiv - Usability für den Mittelstand" die im Rahmen des Fördererschwerpunkts "Mittelstand-Digital - IKT-Anwendungen für die Wirtschaft" vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) gefördert wird. Im Kompetenzzentrum Design4Xperience wird diese Arbeit nun fortgesetzt.

KONTAKT

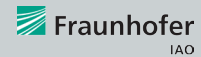
www.design4xperience.de
kontakt@design4xperience.de

LAYOUT

Maximilian Georgi
Benedikt Hilscher
Manuel Kulzer

AUTOREN

Anne Krüger
Nora Fronemann
Matthias Peissner



baden
württemberg:
connected

