

Zielstellung

Im Rahmen des Pilotprojekts stand der Entwurf einer Applikation im Fokus, welche sich mit dem Lieferantenmanagement in der Automobilbranche beschäftigt. Erste Screens waren hierbei bereits als Klick-Dummy von der ASCon GmbH aufbereitet worden, sodass das Konzept bereits in einem frühen Stadium auf Potenziale für eine gute Usability und eine positive User Experience geprüft werden konnte.

Vorgehen und Methode

Mit dem Ziel die Anwendung für den Nutzer einfach nutzbar und positiv erlebbar zu machen, wurde der klickbare Prototyp zunächst von ASCon vorgestellt und Hintergrundinformationen für das Verständnis des Anwendungskontexts gegeben. Für die Überprüfung der Usability wurde die Methode der Heuristischen Evaluation gewählt, welche ein Produkt oder System anhand von zehn Heuristiken (groben Richtlinien, welche wichtig für eine gute Gestaltung sind) auf die Benutzerfreundlichkeit bewertet. Um zudem das Potenzial für positive User Experience zu identifizieren wurde eine Kopplung der Heuristischen Evaluation mit der Erlebnispotenzialanalyse vorgenommen. So wurden in jedem nachvollzogenen Arbeitsschritt des klickbaren Prototypen einerseits Usability-Probleme, als auch Potenziale für positive Erlebnisse dokumentiert.

Verwendete Heuristiken:

- 1) **Sichtbarkeit des Systemstatus:** Das System sollte den Benutzer immer auf dem Laufenden halten, indem es angemessenes Feedback in einer angemessenen Zeit liefert.
- 2) **Übereinstimmung zwischen dem System und der realen Welt:** Das System sollte die Sprache der Benutzer sprechen und systemorientierte Terminologien vermeiden.
- 3) **Benutzerkontrolle und -freiheit:** Ein System sollte Benutzer nie in Situationen geraten lassen, aus denen sie nicht wieder zurückfinden.
- 4) **Konsistenz und Standards:** Benutzer sollten sich nicht über unterschiedliche Wortwahl für gleiche Situationen oder Aktionen wundern müssen.
- 5) **Fehlerverhütung:** Besser als gute Fehlermeldungen ist ein gutes Design, welches das Eintreten von Fehlern erst gar nicht zulässt.
- 6) **Wiedererkennen statt sich erinnern:** Das Kurzzeitgedächtnis eines Benutzers ist begrenzt. Deshalb sollten sie sich nicht an Informationen erinnern müssen, die in einem ganz anderen Bereich des Dialogs von Bedeutung waren.
- 7) **Flexibilität und Effizienz der Benutzung:** Häufig auftretende Aktionen sollten vom Benutzer angepasst werden können, um Fortgeschrittenen eine schnellere Bedienung zu erlauben.
- 8) **Ästhetik und minimalistisches Design:** Jegliche Information sollte in einer natürlichen und logischen Ordnung erscheinen.
- 9) **Hilfe beim Erkennen, Diagnostizieren und Beheben von Fehlern:** Gute Fehlermeldungen sind defensiv, präzise und konstruktiv. Präzise Fehlermeldungen geben dem User genaue Informationen über die Ursache des Problems.
- 10) **Hilfe und Dokumentation:** Jede kleine Website sollte ohne Hilfe auskommen.

[Heuristiken nach Nielsen \(1994\)](#)

Ergebnisse

Die Ergebnisse der Heuristischen Evaluation und der Erlebnispotenzialanalyse sowie das Vorgehen wurden in einem gemeinsamen Workshop mit der ASCon Systems GmbH besprochen und Anknüpfungspunkte für nächste Schritte diskutiert. Die Ergebnisse zeigten, dass in dem System vor allem die Nutzerführung eine wichtige Rolle spielt. Im Bereich des Maschinenbaus tragen die Mitarbeitenden zudem zu einem höheren Ziel bei - der Produktion von Gütern. Dieses Potenzial für positive Erlebnisse könnte in dem Konzept umgesetzt werden. Die Usability-Probleme und positiven Erlebnispotenziale werden von der ASCon Systems GmbH anschließend an das Projekt in einem weiteren Entwurf iterativ eingearbeitet und mit potentiellen Anwendern getestet.

„UUX ist eine notwendige Sicht auf die Mensch-Maschine-Interaktion.“

ASCon GmbH

Weitere Informationen:

<https://www.kompetenzzentrum-usability.digital/angebote/pilotprojekt-ascon>

Ansprechpartner: Elisabeth Stein,
e.stein@kompetenzzentrum-usability.digital

Über ASCon Systems GmbH

Die ASCon Systems GmbH wurde 2017 gegründet und ist ein Software entwickelndes, kleines Unternehmen. Mit Sitz in Stuttgart beschäftigen sie sich mit Lösungen für die digitale Transformation von Unternehmen im Bereich Industrie 4.0. Hierbei stehen vor allem der Einsatz von Digitalen Zwillingen und der Zusammenführung und Vereinfachung von Softwareanwendungen im Fokus.

„Wir wissen um die Bedeutung von Usability und User Experience und werden mithilfe der Nutzenden herausfinden, welche Anforderungen an eine Softwarelösung in diesem Nutzungskontext bestehen.“

Jürgen Matthes, ASCon GmbH

ASCon Systems 
The Digital Twin Company