

 Mittelstand 4.0
Kompetenzzentrum
Usability

Mittelstand-Digital 

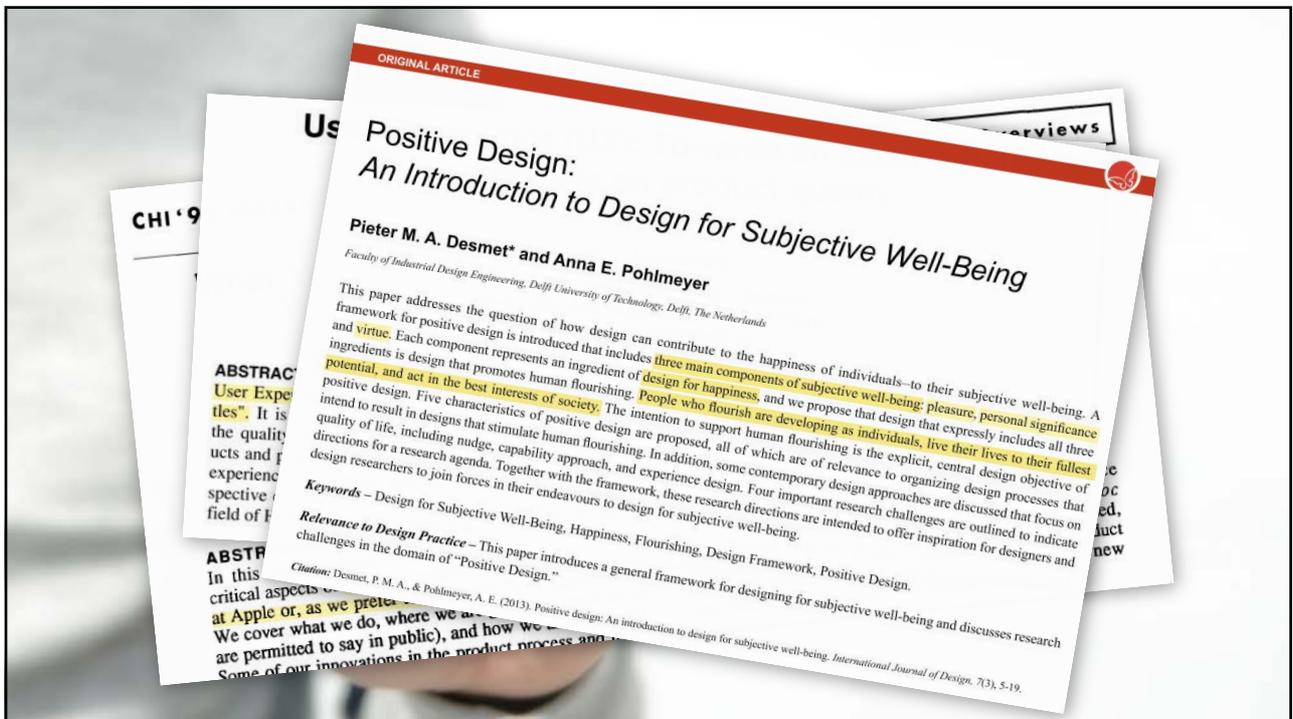
Gefördert durch:
 Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Digitalisierung als Gestaltungsaufgabe für eine positive Zukunft

Prof. Dr. Michael Burmester, Dr. Magdalena Laib,
Nora Fronemann

1



ORIGINAL ARTICLE

Positive Design: An Introduction to Design for Subjective Well-Being

Pieter M. A. Desmet* and Anna E. Pohlmeier
Faculty of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology, Delft, The Netherlands

This paper addresses the question of how design can contribute to the happiness of individuals—to their subjective well-being. A framework for positive design is introduced that includes **three main components of subjective well-being: pleasure, personal significance and virtue**. Each component represents an ingredient of **design for happiness**, and we propose that design that expressly includes all three ingredients is design that promotes human flourishing. **People who flourish are developing as individuals, live their lives to their fullest potential, and act in the best interests of society**. The intention to support human flourishing is the explicit, central design objective of positive design. Five characteristics of positive design are proposed, all of which are of relevance to organizing design processes that intend to result in designs that stimulate human flourishing. In addition, some contemporary design approaches are discussed that focus on quality of life, including nudge, capability approach, and experience design. Four important research challenges are outlined to indicate directions for a research agenda. Together with the framework, these research directions are intended to offer inspiration for designers and design researchers to join forces in their endeavours to design for subjective well-being.

Keywords – Design for Subjective Well-Being, Happiness, Flourishing, Design Framework, Positive Design.

Relevance to Design Practice – This paper introduces a general framework for designing for subjective well-being and discusses research challenges in the domain of “Positive Design.”

Citation: Desmet, P. M. A., & Pohlmeier, A. E. (2013). Positive design: An introduction to design for subjective well-being and discusses research challenges in the domain of “Positive Design.” *International Journal of Design*, 7(3), 5-19.

2

Gestalten für positive User Experience



Bedürfnisse

(nach Hassenzahl, 2010, 2013)



11.11.20

Emotionen

(Desmet, 2012; Yoon et al., 2013)

- Freundlichkeit
- Mitgefühl
- Respekt
- Hoffnung
- Vorfreude
- Verträumt
- Bewunderung
- Liebe
- Sich amüsieren
- Freude
- Euphorie
- Begierde
- Anbängung
- Lust
- Energiegeladene Überraschung
- Vertrauen
- Stolz
- Mut
- Inspiration
- Entzücken
- Faszination



www.kompetenzzentrum-usability.digital

Erlebniskategorien

Zeiner et al., (2018)



3

3

Werkzeugkasten



- Einführung in UUX
- UUX-Methoden mit Materialien zum Download
- „Werkbank“ zur methodischen Begleitung in Projekten

11.11.20

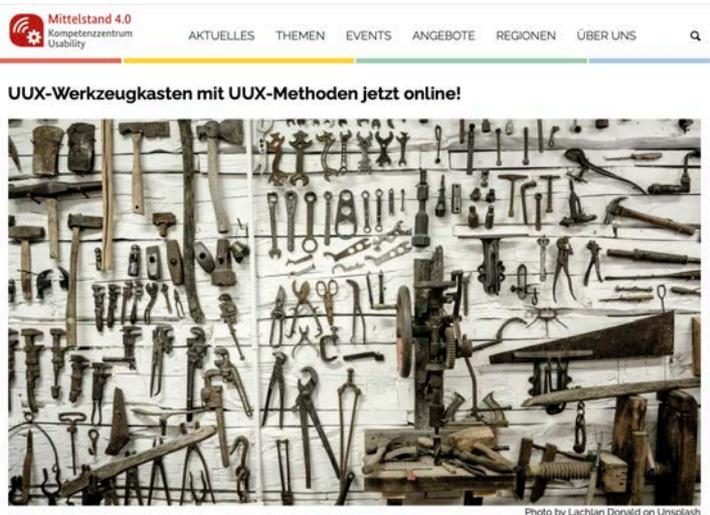


Photo by Lachlan Donald on Unsplash

Mit dem UUX-Werkzeugkasten haben Sie eine Übersicht über viele Usability- und User Experience-Methoden und können diese direkt in ihr eigenes Projektvorhaben integrieren. Entdecken Sie auch zugehörige Hilfsmaterialien und Übungen.

Im Rahmen unserer bisherigen Arbeit haben wir als Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability umfassendes Feedback dazu erhalten, wie wir kleine und mittlere Unternehmen unterstützen können. Eine häufige Methoden festlegen. Die Werkbank umfasst Unterstützung in den drei Gestaltungsphasen **Analyse**, **Entwurf** und **Evaluation**. Viele Methoden beinhalten zudem Zusatzmaterialien, mit denen Sie die Methode

4

Und plötzlich Diskussionen ...



„Muss Arbeit Spaß machen?“

11.11.20 www.kompetenzzentrum-usability.digital 8

8

Und plötzlich Diskussionen ...



„OK mehr Freude.
Und?
Was bringt das?
Leisten die Leute dann mehr?“

11.11.20 www.kompetenzzentrum-usability.digital 9

9

Und plötzlich Diskussionen ...

Mittelstand 4.0
Kompetenzzentrum
Usability

„Das ist ja Kommunismus!“
UIG-Tagung 2018

11.11.20 www.kompetenzzentrum-usability.digital 10

10



11



Photo by Drew Beamer on Unsplash

12

Vision

Mittelstand 4.0
Kompetenzzentrum
Usability

Vision:
Möglichkeiten der Digitalisierung für die Gestaltung einer positiven Zukunft

Arbeit
Mut
Optimismus
Verbundenheit
Diversität
Nachhaltigkeit
Sinn

11.11.20 www.kompetenzzentrum-usability.digital 14

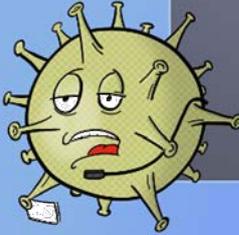
14



Digitalisierung

CLOUD-SCIENCE.DE

Sein Konzept ist wirklich innovativ. Endlich jemand der die Digitalisierung ernsthaft vorantreibt.



COVID-19

- Home Office
- Video Streaming
- Telemedizin
- bargeldloser Zahlungsverkehr
- eLearning

<https://www.cloud-science.de/wp-content/uploads/2020/03/Corona-virus-Covid-19-Digitalisierung-cartoon.png>

11.11.20

www.kompetenzzentrum-usability.digital

16

16



CLOUD-SCIENCE.DE

Remote UUX-Methoden

Bei aller Digitalisierung sind viele der herkömmlichen User Research Methoden sehr analog aufgebaut. Es gibt allerdings Möglichkeiten, die Nutzer auch aus der Ferne besser zu verstehen. Daher werden Ihnen in dieser Artikelserie Remote UUX-Methoden und Tools, die auch ohne persönlichen, direkten Kontakt eingesetzt werden können, vorgestellt. Zudem teilen wir Hinweise und Erfahrungen aus bisherigen und derzeit laufenden Pilot- und Umsetzungsprojekten.

News



24.09.20
Pilotprojekt Hotel Lamm, Pilotprojekt Peakboard, Pilotprojekt Gyrmatrix, Remote UUX-Methoden

Alles kann, nichts muss - Wie funktioniert UUX remote?

Eine schwierige Situation stellt die meisten Unternehmen aktuell auf die Probe. Home Office, Social Distancing, etc. bringen auch für das Kompetenzzentrum Usability neue Herausforderungen mit sich: Wie können Methoden der menschenzentrierten Gestaltung in einem digitalen Rahmen durchgeführt werden? Welche Methoden eignen sich?



23.06.20
Pilotprojekt SportCodex: Nutzer-Einblicke mithilfe einer Online-Studie, Remote UUX-Methoden

Online-Befragungen - bewährtes UUX-Instrument aktueller denn je

Die Online-Befragung gehört seit vielen Jahren zum klassischen Repertoire in der Nutzerforschung. Und das macht sie in der aktuellen Zeit zu einem wertvollen Instrument: Schließlich kommt sie von Vorneherein ohne direkten Kontakt aus und ist darauf ausgelegt, mit möglichst wenig Aufwand eine hohe Anzahl an verwertbaren Nutzerfeedbackdaten zu erhalten. Kein Wunder also, dass auch wir uns in der aktuellen Zeit in Pilotprojekten und Veranstaltungen mit dieser Methode befassen.



15.04.20
Remote UUX-Methoden, Umsetzungsprojekt Interaktion mit Künstlicher Intelligenz

Remote UUX-Workshop im KI-Umsetzungsprojekt

In diesem Blogbeitrag sollen im Rahmen der Artikelserie zu 'Remote UUX Methoden' der UUX-Workshop des KI-Umsetzungsprojekts und die dabei remote eingesetzten Methoden näher beleuchtet werden.

www.kompetenzzentrum-usability.digital

11.11.20

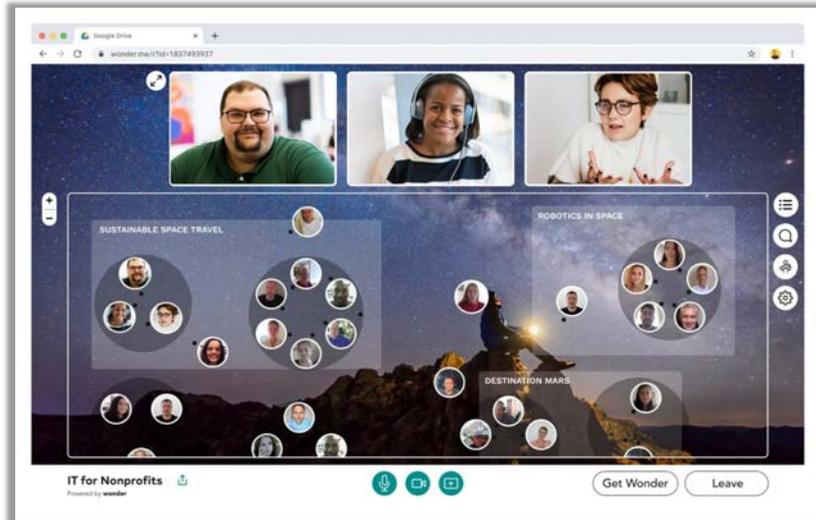
www.kompetenzzentrum-usability.digital

17

17

Arbeit läuft (zu einem guten Teil)

Wonder.me



www.kompetenzzentrum-usability.digital

Link: <https://www.wonder.me>

18

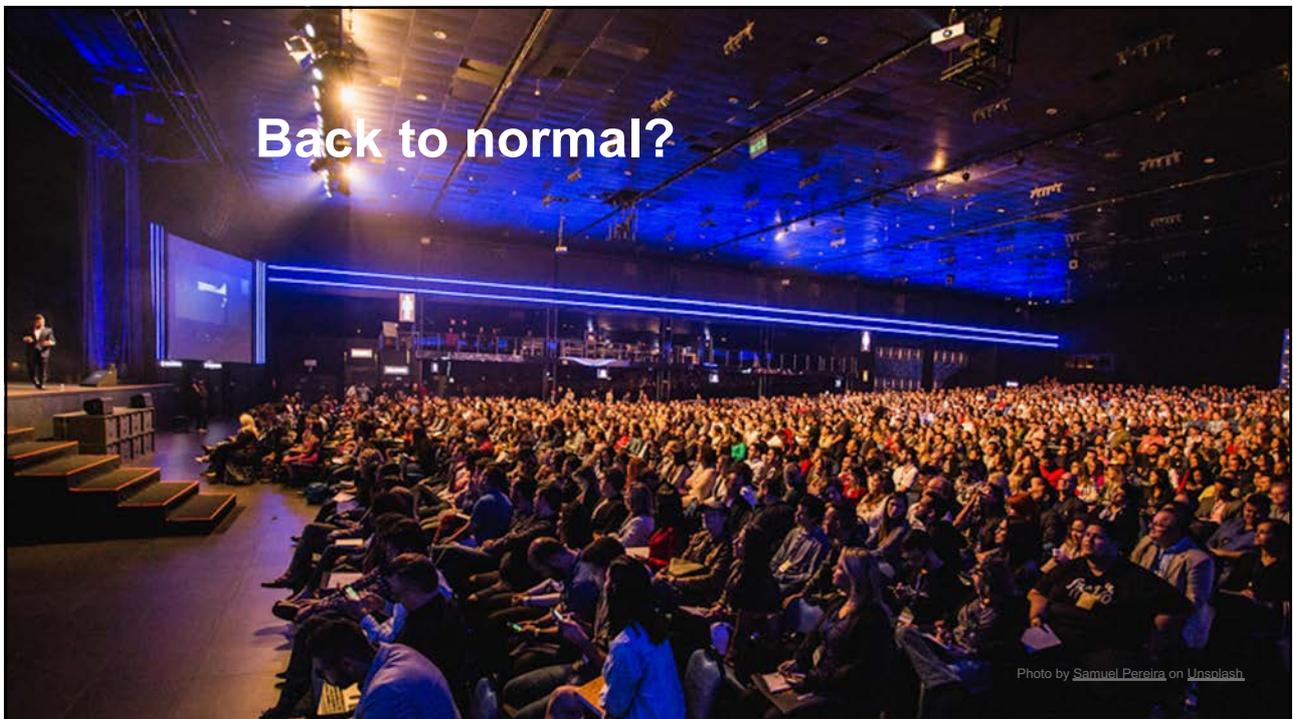


Photo by Samuel Pereira on Unsplash

19

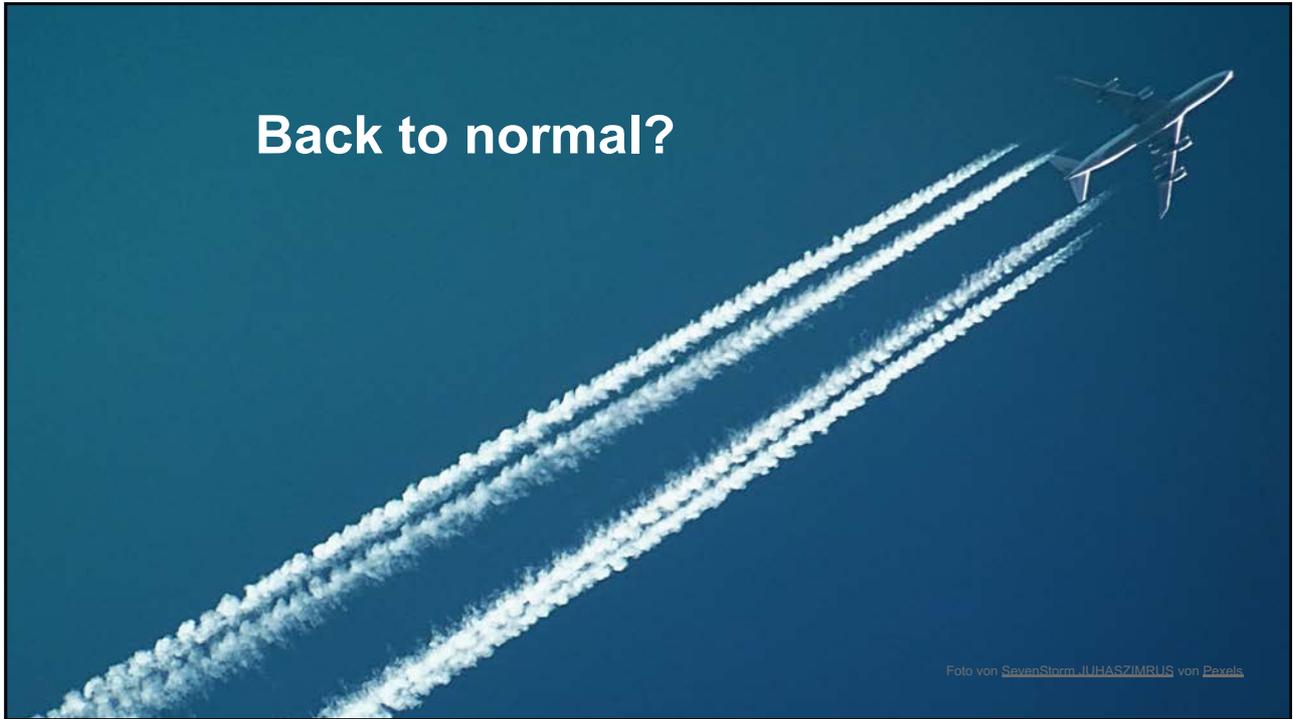


Foto von [SevenStorm](#), [JIJHASZIMRUS](#) von [Pexels](#)

20

Social Distancing • Social Awareness

Im Rahmen dieser Sammlung stellen wir Ideen, Ansätze und Tools zusammen, wie Social Distancing (Abstand zu anderen) mit Social Awareness (Wahrnehmung der Anderen) über digitale Medien umgesetzt werden kann.

Mittelstand 4.0
Kompetenzzentrum
Usability

Nähe fehlt, Einsamkeit steigt

Wie wirkt Social Distancing?

Arbeit in Zeiten von Corona – positive Erlebnisse ins Homeoffice bringen

ERSTE-HILFE-KIT FÜR VERTEILTES ARBEITEN

Plattformen zur Nachbarschaftshilfe: Gerade jetzt so wichtig wie noch nie

11.11.20

21

21

Das Fenster (Projekt „Nähe auf Distanz“)



www.kompetenzzentrum-usability.digital <https://naeheaufdistanz.com/portfolio/das-fenster/>

24



25



Photo by [Mikey Harris](#) on [Unsplash](#)

26

Home Office





11.11.20



www.kompetenzzentrum-usability.digital



27

27



28



29

Beispiel „Sinn/Bedeutsamkeit“



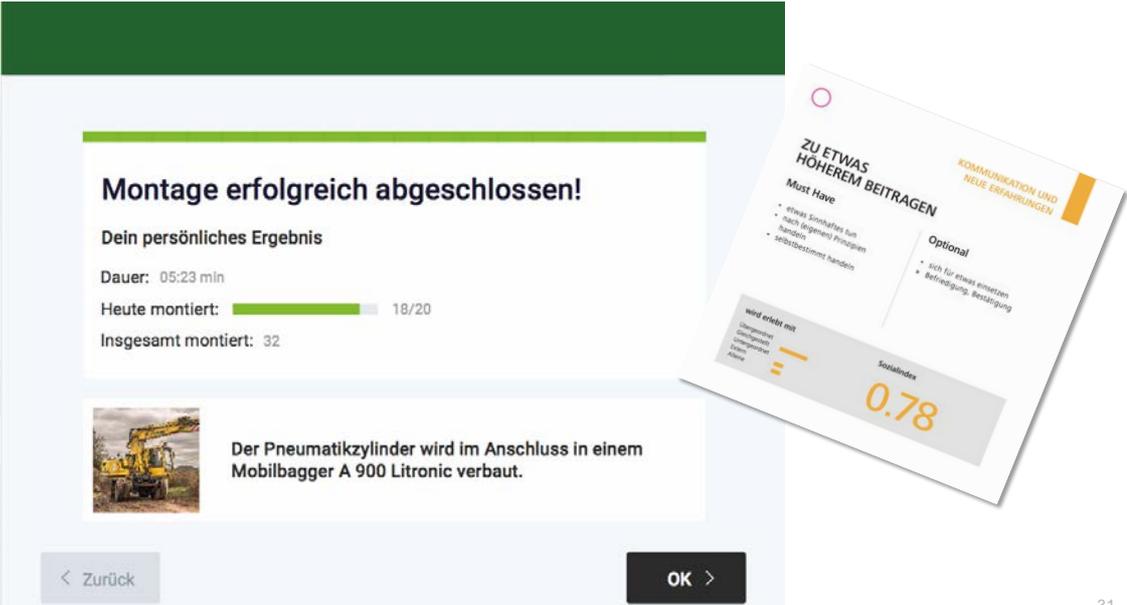
- Kooperation mit dem Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Darmstadt
- Ziel des Projekts: Für positive Erlebnisse in der Interaktion mit einem Werkerassistenzsystem gestalten
- Durchführung der Erlebnispotentialanalyse (Laib, Burmester & Zeiner, 2017)
 - Mit dieser Methode wird ein Produkt oder Service systematisch auf Potentiale für positive Erlebnisse untersucht
 - Basis sind die Erlebniskategorien (Zeiner et al., 2018), die Möglichkeiten für positives Erleben bei der Arbeit kategorisieren (z.B. Herausforderungen bekommen, Etwas austüfteln, Überblick haben)
 - Für die einzelnen Arbeitsschritte (definiert durch eine Nutzungskontextanalyse (Geis und Polkehn, 2018)) wurden Potentiale für positives Erleben identifiziert. Anschließend wurden explizite Gestaltungsvorschläge erarbeitet (Haspel et al., 2020)

11.11.20
www.kompetenzzentrum-usability.digital
30

30

Beispiel „Sinn/Bedeutsamkeit“





Montage erfolgreich abgeschlossen!

Dein persönliches Ergebnis

Dauer: 05:23 min

Heute montiert: 18/20

Insgesamt montiert: 32

 Der Pneumatikzylinder wird im Anschluss in einem Mobilbagger A 900 Litronic verbaut.

ZU ETWAS HOHEREM BEITRAGEN
 KOMMUNIKATION UND NEUE ERFAHRUNGEN
0.78
 Socialindex

< Zurück
OK >

31

31

Beispiel „Sinn/Bedeutsamkeit“


Mittelstand 4.0
 Kompetenzzentrum Usability

Montage erfolgreich abgeschlossen!

Dein persönliches Ergebnis

Dauer: 05:23 min

Heute montiert: 18/20

Insgesamt montiert: 32



Günther wird mit deinem montierten Produkt weiterarbeiten.

< Zurück
OK >

11.11.20



ZU ETWAS HÖHEREM BEITRAGEN

KOMMUNIKATION UND NEUE ERFAHRUNGEN

Must Have

- etwas Sinnhaftes tun
- nach (eigenen) Prinzipien handeln
- selbstbestimmt handeln

Optional

- sich für etwas einsetzen
- Bewegung, Bestätigung

Sozialindex **0.78**

32

Digitalisierung positiv gestalten


Mittelstand 4.0
 Kompetenzzentrum Usability

1800
Erste industrielle Revolution

Nach der Erfindung des ersten funktionstüchtigen Computers steht ab 1970 die weitere Automatisierung durch Elektronik und IT im Fokus. Das führt zu einer Automatisierung der Produktionsabläufe in den Volkswirtschaften vor allem der reichen westlichen Länder.

1900
Zweite industrielle Revolution

In der zweiten Phase der Industrialisierung wurden neue Energieformen wie beispielsweise Elektrizität erschaffen. Erfindungen wie die der Glöhbirne, des Generators, des Verbrennungsmotors und insbesondere von Fließbändern waren bahnbrechend für die großindustrielle Massenproduktion.

Heute
Industrielle Revolution 4.0

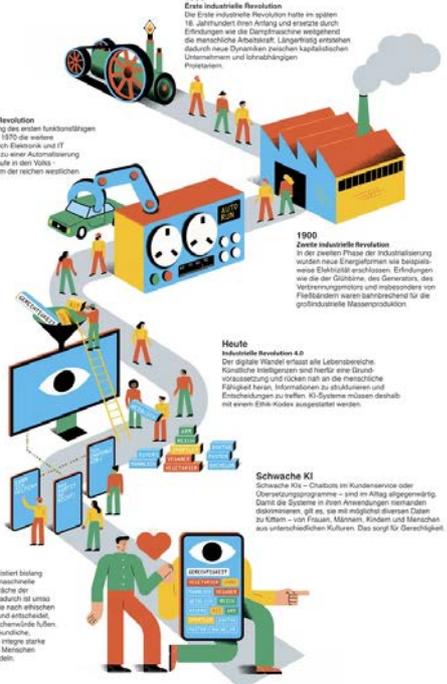
Der digitale Wandel erfasst alle Lebensbereiche. Künstliche Intelligenzen sind hierfür eine Grundvoraussetzung und rücken sich an. Die menschliche Fähigkeit, Informationen zu aktualisieren und Entscheidungen zu treffen. KI-Systeme müssen deshalb mit einem Ethik-Kodex ausgestattet werden.

Schwache KI

Chatbots im Kundenservice oder Übersetzungsprogramme – sind im Alltag allgegenwärtig. Damit die Systeme in ihrer Anwendung nicht aus dem Rahmen rutschen, gilt es, sie mit möglichst diversen Daten zu füttern – von Frauen, Männern, Kindern und Menschen aus unterschiedlichen Kulturen. Das sorgt für Gerechtigkeit.

Starke KI

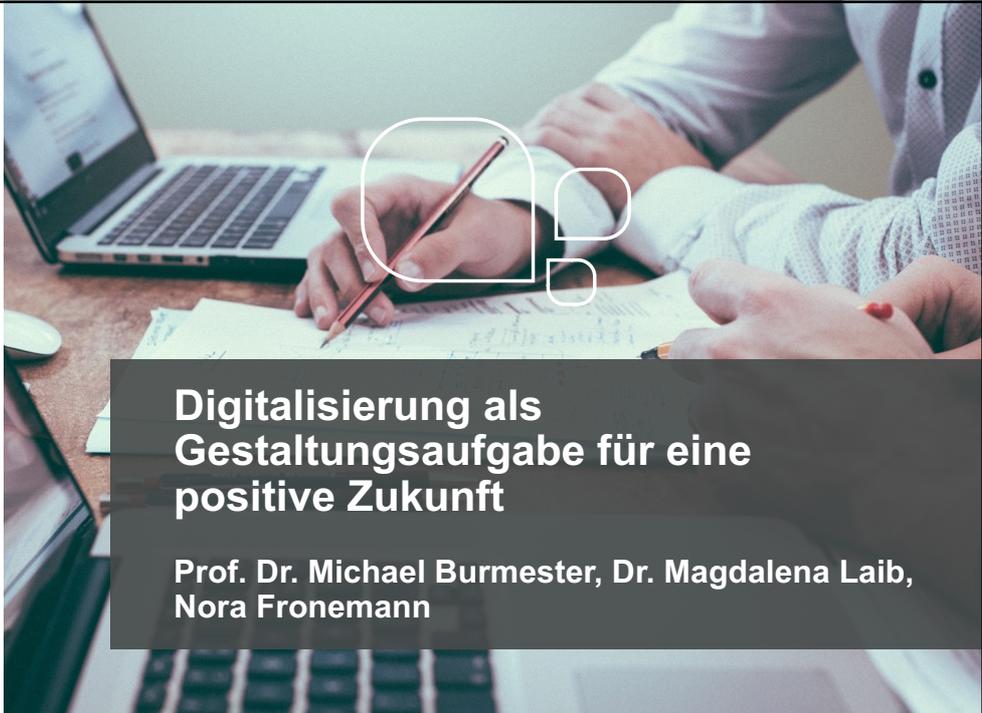
Eine starke KI existiert bislang nicht, doch ihre maschinelle Intelligenz ermöglichte die menschlichen. Dadurch ist umso wichtiger, dass sie nach ethischen Richtlinien leitet und entscheidet, die auf der Menschewürde fußen. Die Idee: Eine heuristische, also eine ethisch integrierte starke KI wird auch den Menschen heuristisch behandeln.



11.11.20

© zeit.de 33

33



 **Mittelstand 4.0**
Kompetenzzentrum
Usability

Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:

 Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Digitalisierung als Gestaltungsaufgabe für eine positive Zukunft

Prof. Dr. Michael Burmester, Dr. Magdalena Laib,
Nora Fronemann

34



Interessante Links

 **Mittelstand 4.0**
Kompetenzzentrum
Usability

- Podcast „Wie Corona unsere Arbeitswelt verändern könnte“ (26.3.2020)
 - https://open.spotify.com/episode/5EDZIAXuiFp3YGC93YQLOQ?si=i8ZczdmcTyaL_S4wekLqnQ

11.11.20 www.kompetenzzentrum-usability.digital 36

36