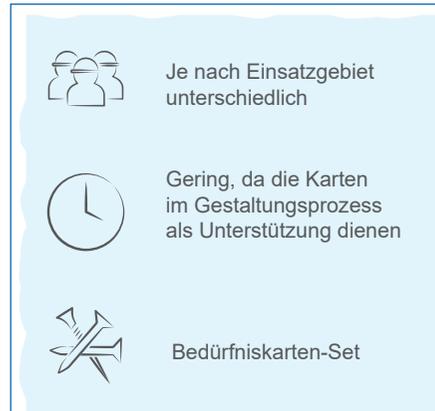


BEDÜRFNISKARTEN

Jede Karte beschreibt ein psychologisches Bedürfnis, das eine Quelle für positives Erleben sein kann – auch bei der Interaktion mit technischen Produkten. In der Gestaltung interaktiver Produkte bieten die Bedürfniskarten sowohl Orientierung als auch Inspiration.



Durchführung

Das Set besteht aus 7 Bedürfniskarten und einer Deckkarte mit einer kurzen Beschreibung: Verbundenheit, Sicherheit, Kompetenz, Popularität, Stimulation, Autonomie, Bedeutsamkeit.

Mehrwert

» Positive Emotionen bezüglich eines Produktes können leichter beschrieben werden

Quellen

E&iD_Tools — Experience and Interaction Design: Experience Design Tools. (n.d.). von <http://www.experienceandinteraction.com/tools>

Hassenzahl, M., Diefenbach, S., & Göritz, A. (2010). Needs, affect, and interactive products – Facets of user experience.

Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Lenz, E., & Kim, J. (2013). Designing moments of meaning and pleasure. Experience design and happiness.

Aufgabe

Wählen Sie eine für Ihr Produkt / System relevante Bedürfniskarte aus. Überlegen Sie, ob und wie dieses Bedürfnis durch Ihr Produkt / System erfüllt wird bzw. wie dieses Bedürfnis noch besser erfüllt werden kann.

Notizen:

Jetzt ausprobieren

- 1 Wählen Sie eine Bedürfniskarte aus.
- 2 Wird das Bedürfnis durch Ihr Produkt / System erfüllt? Warum? Warum nicht?
- 3 Wie könnte Ihr Produkt / System das Bedürfnis noch besser erfüllen?

Reflexion

Ist es Ihnen leicht gefallen, eine relevante Bedürfniskarte auszuwählen?
Welche Bedürfnisse sind für Ihr Produkt / System noch relevant?
