



## Heuristische Evaluation und Entwicklung eines einfach nutzbaren Prototyps für Sterilisatoren

### Ziele

Im gemeinsamen Pilotprojekt mit DMB Apparatebau wurde der Entwicklung einer einfach nutzbaren Eingabemaske für die hausinternen Sterilisatoren nachgegangen. In einem ersten Schritt wurde dafür zunächst der Nutzungskontext des Produkts analysiert, um die Umgebung und Zielgruppe(n) zu durchdringen und das Produkt gezielt für diese zu gestalten. Anschließend wurden Ideen für gute Usability-Konzepte erarbeitet, die sich an bestehenden Interaktionskonzepten orientieren. Die gewonnenen Erkenntnisse sollten abschließend von dem Unternehmen in den Prototyp der Eingabemaske des neuen Sterilisators übertragen und weiterentwickelt werden.

### Methoden

Um die organisatorische, technische und physikalische Umgebung der Nutzenden der Sterilisatoren kennenzulernen, wurde in einem ersten Schritt eine Nutzungskontextanalyse durchgeführt. Anschließend wurden die Heuristiken eingesetzt, um die bestehende Eingabemaske eines Sterilisators hinsichtlich einer guten Usability zu untersuchen. Neben der Weiterentwicklung des bestehenden Produkts konnten auf diese Weise Potenziale für den sich in Entwicklung befindenden Prototyp eines neuen Sterilisators erarbeitet werden.

Nutzungskontextanalyse 

Heuristiken 

## Ergebnisse

Bereits während der Nutzungskontextanalyse entstanden Fragen, die direkt mit der anwesenden Zielgruppe diskutiert und geklärt werden konnten. Darüber hinaus entstanden spannende Diskussionen sowie visionäre Ideen und Konzepte für die Weiterentwicklung der Produkte von DMB, um Mitarbeitende in Zukunft noch stärker in ihrer Arbeit zu unterstützen. Dabei stand allerdings immer der Aspekt von Sicherheit an erster Stelle und die Frage, inwieweit die Mitarbeitenden die Dokumentation sicherstellen und Kontrolle behalten können. In der Arbeit mit den Heuristiken wurden zudem Potenziale für eine einfach nutzbare Eingabemaske des Produkts aufgedeckt und erste Ideen für die Umsetzung ausgearbeitet. Dabei wurde beispielsweise über die Reduktion von Farben und die Vereinheitlichung bestimmter Elemente gesprochen.



## Learnings

- Zielgruppen genau betrachten, um Anforderungen abzuleiten
- Heuristiken zur Entwicklung und Evaluation anwenden
- Rapid Prototyping geht auch auf Papier

## Weitere Informationen:

Mehr zum Projekt



Anika Spohrer

a.spohrer@kompetenzzentrum-usability.digital



## Projektpartner



*„Mit dem vermittelten Überblick über Methoden und Techniken war die konkrete UUX für unser Projekt zielsicher definiert“*

*Bernhard Siefert,  
Ansprechpartner DMB-Apparatebau*

DMB Apparatebau GmbH bietet Lösungen für die Medizinprodukte-Industrie, pharmazeutische Industrie und andere Bereiche, die eine Sterilisation ihrer Produkte benötigen.

dmb-apparatebau.de

