



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



UUX-ROADSHOW

Kempten | virtuell

Bisherige UUX-Roadshow-Events:

Nürnberg	OKTOBER 2018
Ludwigshafen	FEBRUAR 2019
Pforzheim	APRIL 2019
Kronach	MAI 2019
Fürth	JULI 2019
Horb	JULI 2019
Erlangen	OKTOBER 2019
Freiburg	NOVEMBER 2019
Nagold	APRIL 2020

„Aha – wir sind
auf dem
richtigen Weg“

Teilnehmender Roadshow Ludwigshafen

Remote Geplant:

- Stuttgart im Rahmen des Digitaltags (19.6.)



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Mission UUX - Usability und User Experience (UUX) als Erfolgsfaktor

Anika Spohrer, Hochschule der Medien Stuttgart

Unser Kompetenzzentrum



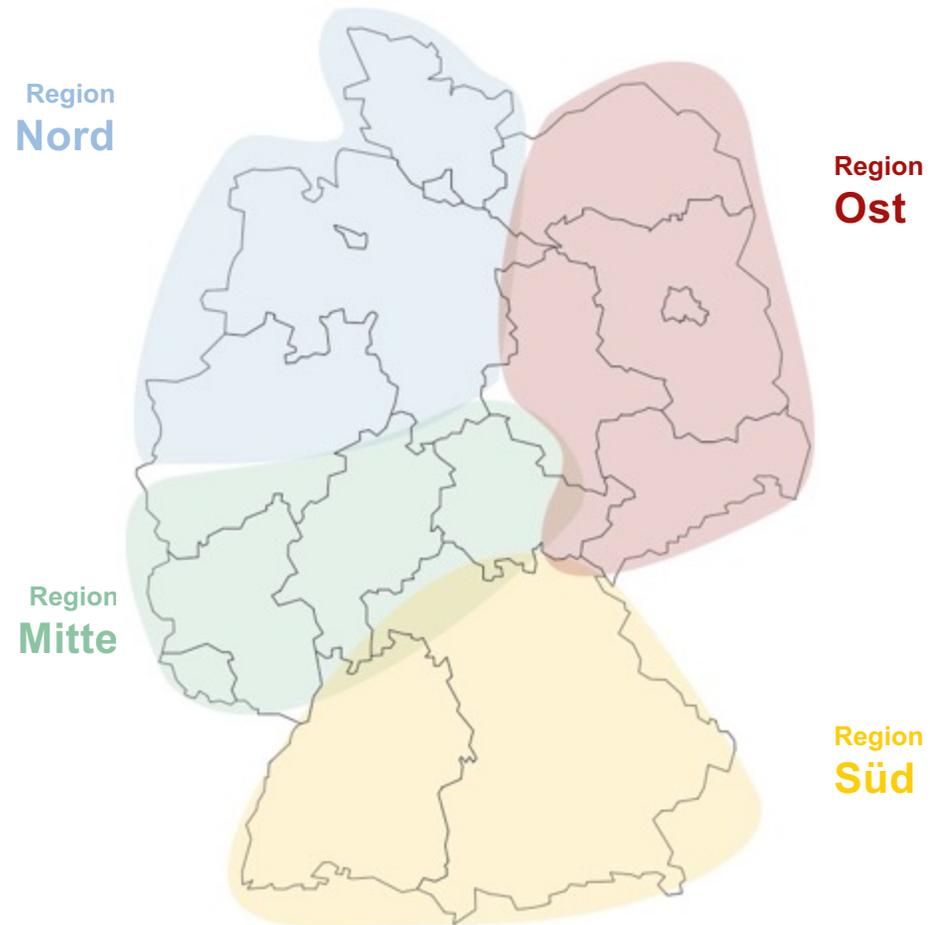
Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Unser Kompetenzzentrum



Einfach nutzen,
positiv erleben.

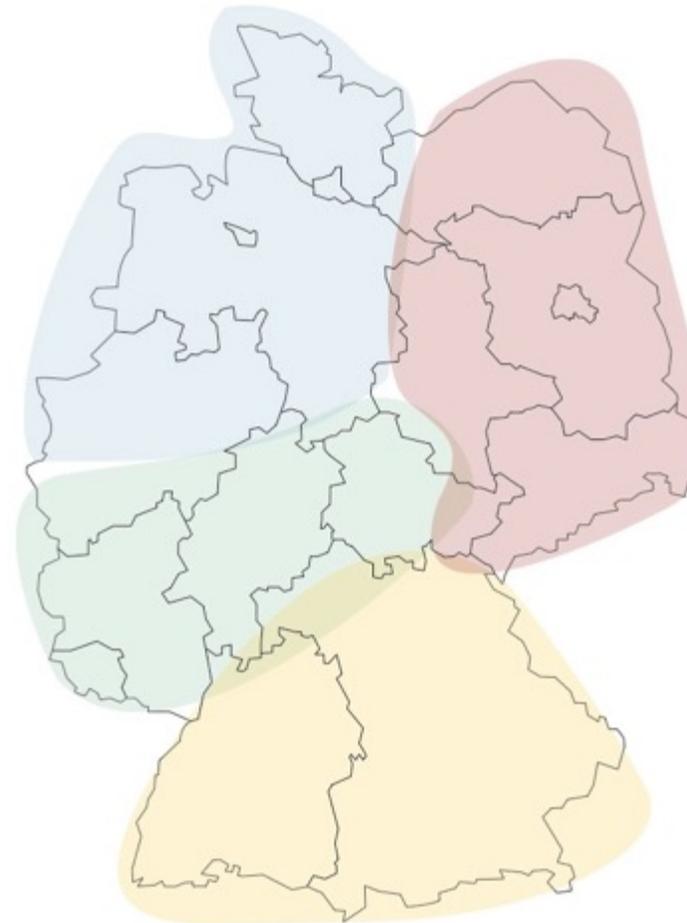
<http://www.freeusandworldmaps.com/html/Countries/Europe%20Countries/GermanyPrint.html>

Region Nord

**Hochschule
Bonn-Rhein-Sieg**
eresult GmbH
ergosign GmbH
Nordakademie gAG

Region Mitte

**Usability in Germany
(UIG) e.V.**
Ifm Universität
Mannheim
Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
Hochschule Kaiserslautern



Region Ost

Technische Universität Berlin
Hochschule für Technik und
Wirtschaft Berlin
Berlin Partner GmbH
UseTree GmbH

Region Süd

Hochschule der Medien
Fraunhofer IAO
bwcon GmbH
Bayern innovativ GmbH

Unser Themenschwerpunkt:

UUX – Erfolgsfaktor für Innovation und Zukunft der Arbeit

Verschiedene Angebote z. B.:

- UUX Roadshow
- TransferSpace
- UUX-Methoden-Workshops

[Mehr auf unserer Website](#)

Alles rund um die UUX Roadshow-Events



05.05.20

UUX Roadshow-Event in Nagold

Erstes virtuelles UUX Roadshow-Event - Rückblick

Eigentlich hätte die UUX-Roadshow in Nagold stattgefunden, wir haben sie kurzum virtuell durchgeführt. Welche Eindrücke wir dabei erhalten haben und was Teilnehmende unter Usability und User Experience verstehen erfahren Sie in diesem Beitrag.



20.11.19

UUX Roadshow-Event in Freiburg

UUX-Roadshow 2019 in Freiburg – Rückblick

Am 19.November 2019 hatte die UUX Roadshow ihren Besuch bei der Haufe-Lexware GmbH & Co. KG in Freiburg im Breisgau. Die fast 50 Teilnehmer durften von den drei Vortragenden erfahren wie Usability und User Experience zum Erfolg in Projekten werden.



11.11.19

Save-the-Date: 19.November 2019 UUX Roadshow in Freiburg: UUX als Erfolgsfaktoren

Ziel dieser UUX Roadshow ist es, Usability und User Experience als Erfolgsfaktoren durch theoretische Einblicke und praktische sowie persönliche Best-Practice-Beispiele an die Unternehmen

Ihre Ansprechpartnerin bei **Bayern innovativ: Andrea Janssen**



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.

Weitere Informationen



Remote UUX-Methoden

In dieser Serie werden UUX Methoden und Tools vorgestellt, die auch ohne persönlichen, direkten Kontakt eingesetzt werden können.

Weitere Informationen



Digitale Initiativen zu Corona

Digitalisierung war auch schon ein Hype-Schlagwort auch schon vor der Corona-Krise - mit der aktuellen Situation hat es wesentlich an Relevanz gewonnen. In dieser Rubrik stellen wir nicht-kommerzielle, digitale Initiativen vor, die versuchen, das Beste aus der aktuellen Situation zu machen.

Weitere Informationen

Neue Nachrichten



13.05.20

www.kompetenzzentrum-usability.digital

Veranstaltungen

April 2020

29.04.20 - 12.06.20

Digitaler UUX-TransferSpace Nagold

ERSTE-HILFE-KIT FÜR ERFOLGREICHES VERTEILTES ARBEITEN



Mittelstand-
Digital



ERSTE-HILFE-KIT FÜR VERTEILTES ARBEITEN

Sofort-Hilfe für Mittelständler in Zeiten von
Social-Distancing

Icon made by Freepik from flaticon.com

Arbeit in Zeiten von Corona – positive Erlebnisse ins Homeoffice bringen



Photo by Roberto Nickson on Unsplash

Arbeit gibt unserem Leben Struktur, sie verschafft uns Kontakt zu anderen Personen, sie gibt uns Sinn und hilft uns dabei, uns wirksam zu erleben. Wie wir das auch im Homeoffice hinkriegen können, zeigt dieser Text.

Die Ausbreitung des Corona-Virus zwingt uns alle dazu, unser Leben insgesamt und unser Arbeitsleben im Speziellen zu verändern. Wie

- Damit die geleistete Arbeit eines Tages trotzdem nicht untergeht, helfen Sie Aufgabenlisten führen. Wenn eine Aufgabe erledigt ist

- Zusammenarbeit
- Selbstwirksamkeit
- Bedeutung/Sinn



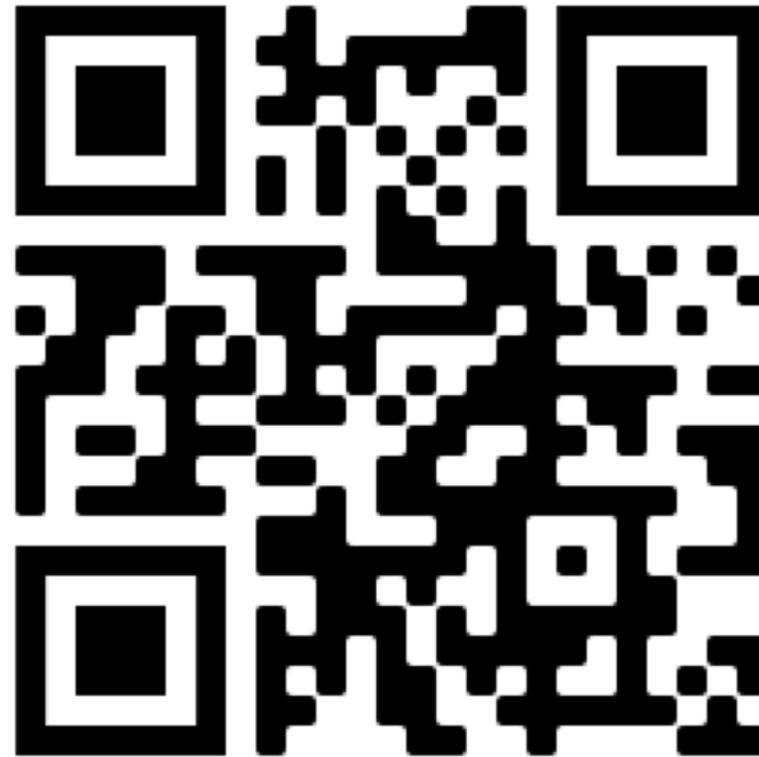
Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Mission UUX: Das Mindset



Was ist Usability?

Go to www.menti.com and use the code **64 24 29**

Was verstehen Sie unter Usability?

 Mentimeter



Slide is not active

Activate

 0

Usability:

Ausmaß, in dem ein System, ein Produkt oder eine Dienstleistung durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen

DIN EN ISO 9241 Teil 11 (2018)
Richtlinien zur Gebrauchstauglichkeit

- Zielerreichung wichtig
- Einfluss des Nutzungskontextes
- Orientierung am Nutzer

Schlechte Usability



- Zielerreichung nicht deutlich
- Nutzungskontextes nicht berücksichtigt
- Nutzer ist verwirrt

Bildquelle: <https://intavant.com/blog/2014/10-terrible-product-designs-and-the-lessons-they-teach-us/>

... und was ist User Experience?

Go to www.menti.com and use the code **64 24 29**

Was verstehen Sie unter User Experience?

 Mentimeter



Slide is not active

Activate

 0

User Experience:

“Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen und/oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren”

(DIN EN ISO 9241-210, 2011)

- “Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person”
- Journey Focus
- Zeitdimension der Nutzung

User Experience

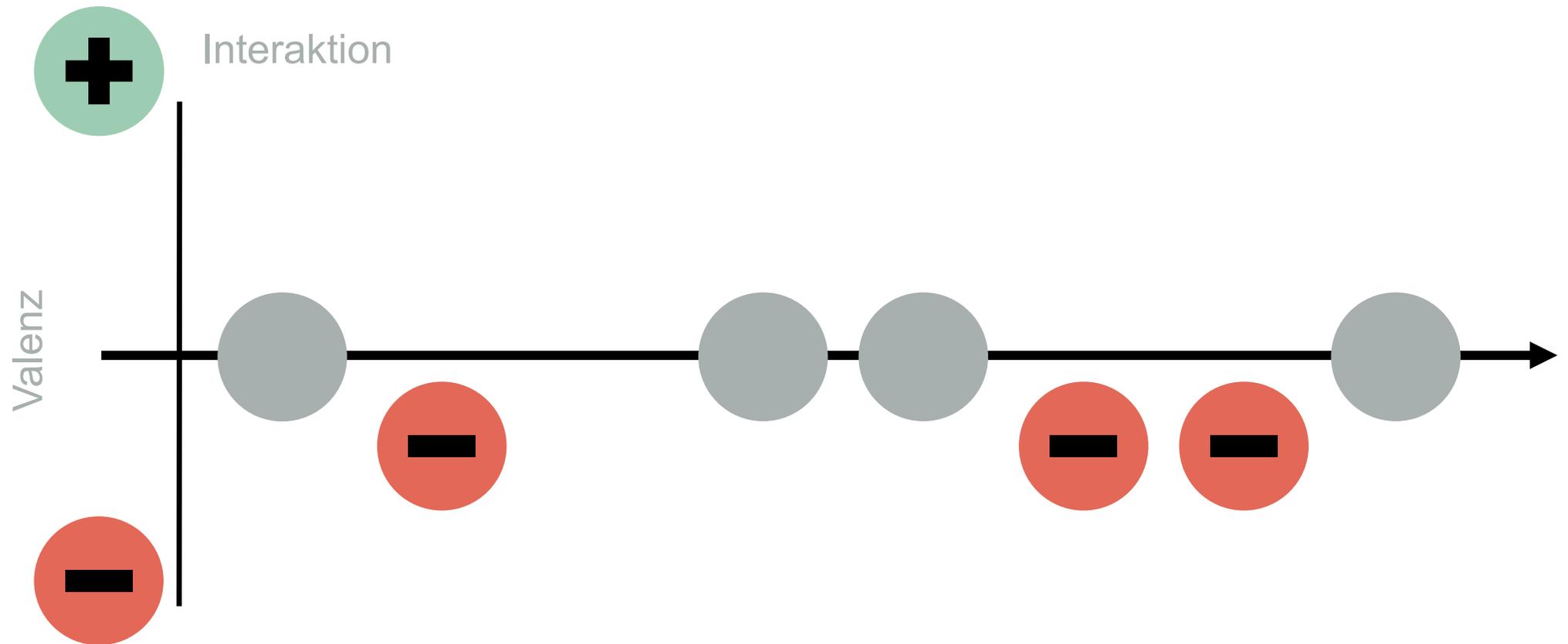
Benutzererlebnisse während der Nutzung von Produkten, Systemen, Dienstleistungen

- Subjektiv
- Dynamisch
- Aktivitäten
- **erlebt als Gefühl (positiv, negativ)**
- Formung als Geschichte und Erinnerung
- wird kommuniziert

(DIN EN ISO 9241-210, 2011; Hassenzahl, 2010)

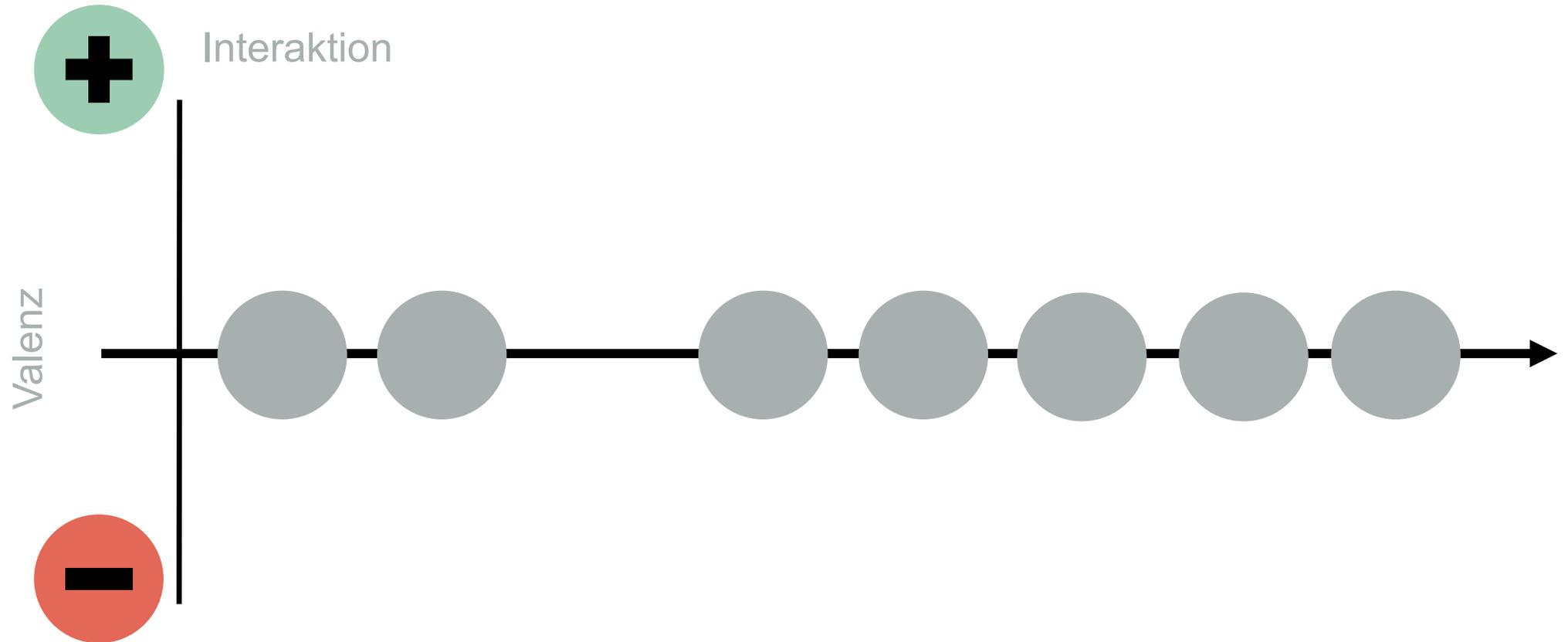


Benutzererlebnis: Fokus Emotionen



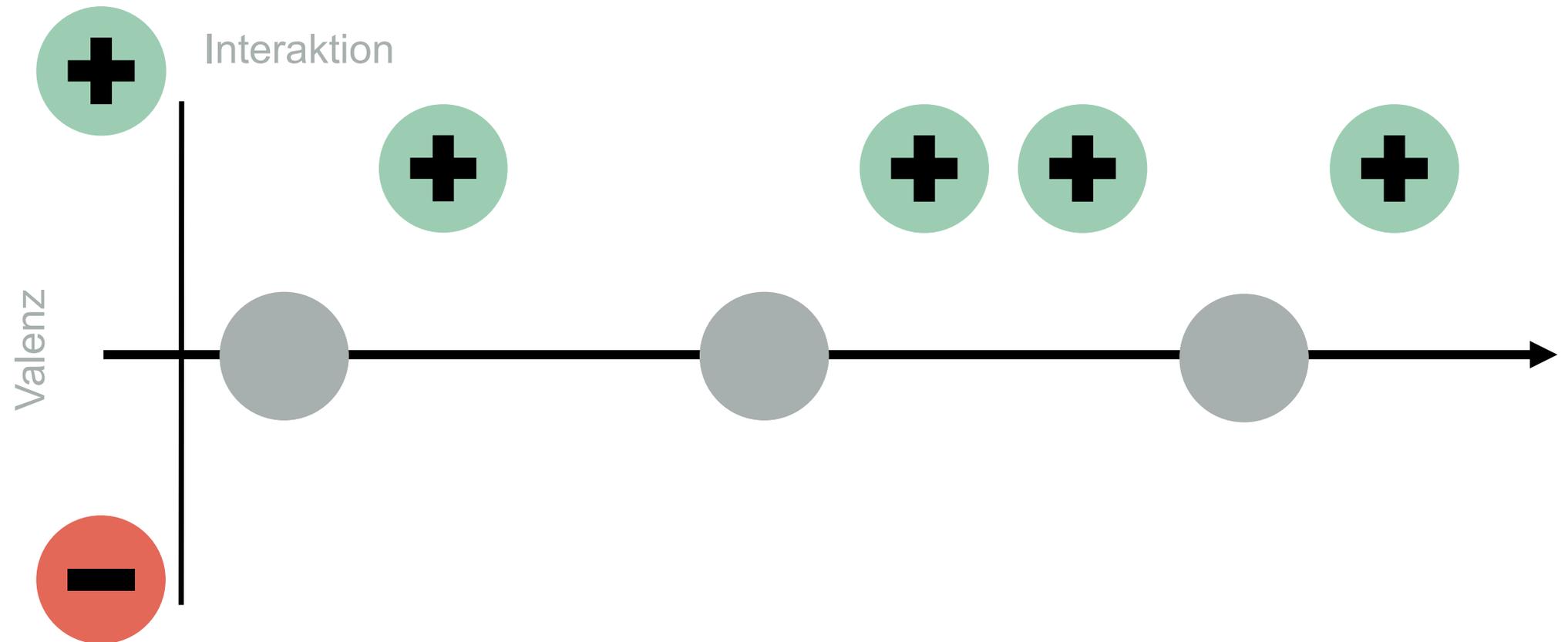
Tuch et al. (2013), Hassenzahl (2008, 2010), Hassenzahl, Diefenbach & Göritz (2010), Desmet & Pohlmeier (2013), Burmester, Laib und Zeiner (2017)

Benutzererlebnis: Fokus Emotionen



Tuch et al. (2013), Hassenzahl (2008, 2010), Hassenzahl, Diefenbach & Göritz (2010), Desmet & Pohlmeier (2013), Burmester, Laib und Zeiner (2017)

Benutzererlebnis: Fokus Emotionen



Tuch et al. (2013), Hassenzahl (2008, 2010), Hassenzahl, Diefenbach & Göritz (2010), Desmet & Pohlmeier (2013), Burmester, Laib und Zeiner (2017)

User Experience

Positive Benutzererlebnisse
durch Erfüllung psychologischer Bedürfnisse

- Autonomie
- Kompetenz
- Verbundenheit
- Stimulation
- Popularität
- Sicherheit
- Bedeutsamkeit

Ziel

- Möglichkeiten für positive Erlebnisse schaffen
- Wohlbefinden steigern

(Burmester et al., 2017; Diefenbach & Hassenzahl, 2017; Hassenzahl, 2008)



Usability

- › Ziel:
Effektivität, Effizienz
- › Fokus:
Nutzungsverhalten
- › Ideal:
Intuitive Nutzung

PROBLEME LÖSEN

Positive UX

- › Ziel:
Bedürfniserfüllung
- › Fokus:
Nutzungserleben
- › Ideal:
Das gute Leben

**MÖGLICHKEITEN
SCHAFFEN**

(Burmester, Laib & Schippert, 2014;
Burmester, Laib & Zeiner, 2017)



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



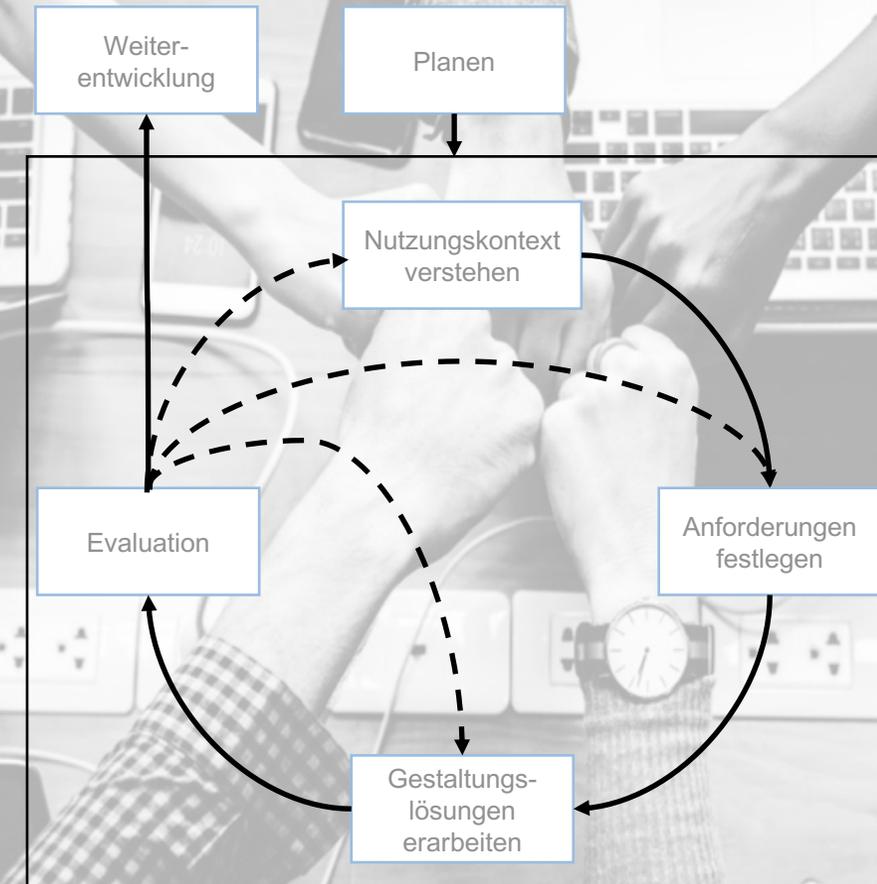
aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Mission UUX: Der Weg

Menschzentrierte Gestaltung

Vorgehen: Human-centred Design

- Nutzungskontext verstehen
- Nutzer und weitere Gruppen beobachten und befragen
- Interdisziplinäres Entwicklungs-Team
- Probleme erkennen und mit Technik lösen
- Iterativ vorgehen



(DIN EN ISO 9241-210, 2020;
DIN EN ISO 9241-11, 2018)

Gestalten für positive User Experience

Bedürfnisse

(nach Hassenzahl, 2010, 2013)



Emotionen

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

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



Erlebniskategorien

Zeiner et al., (2018)





Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



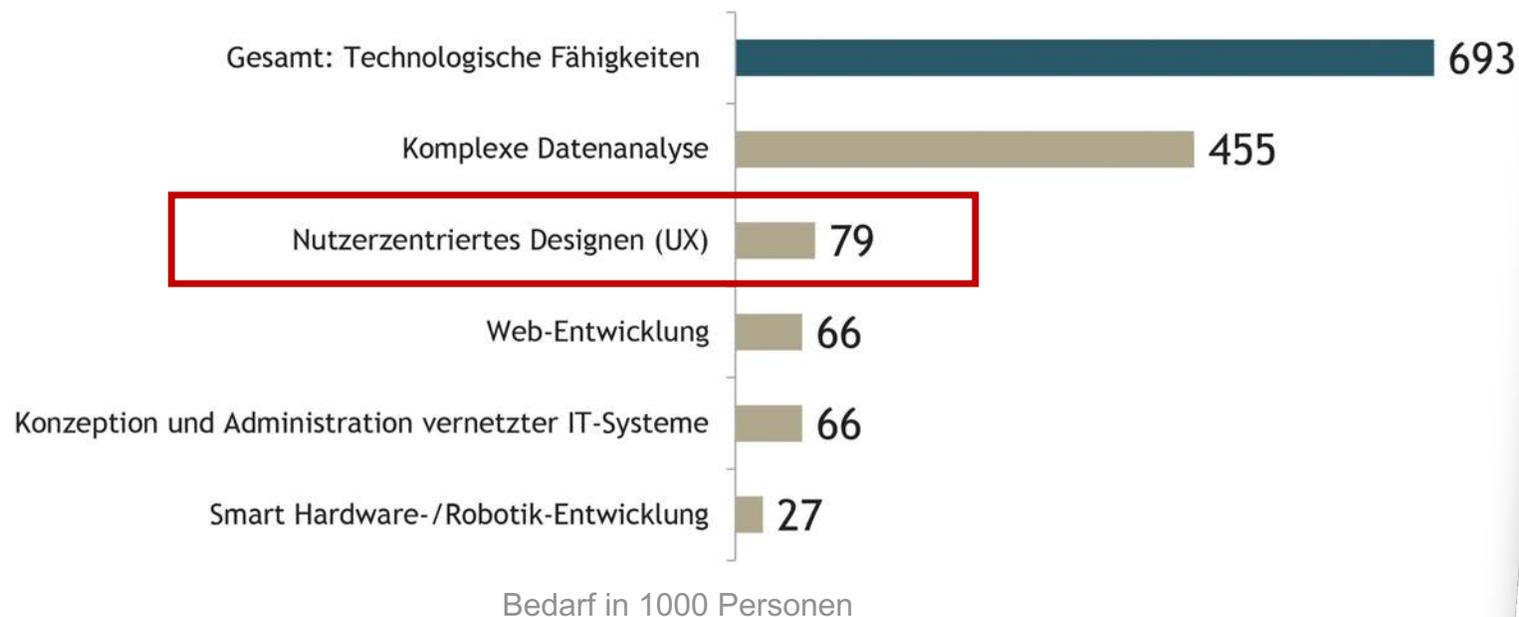
aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Mission UUX: Warum ist UUX relevant?

- Positive Erlebnisse und Wohlbefinden stärken
 - Motivation steigern (z.B. Task-Tracker, Kohler et al.)
 - Emotionen managen
 - Erfolgsfeedback erhöht Konzentration (Kohler, Niebuhr, & Hassenzahl, 2007)
 - Arbeitsqualität steigern:
 - Kreativität erhöhen (Norman)
 - Flow erzeugen
 - Produktbindung ermöglichen
 - Business-Applicationen mit positiver UX bevorzugt (Schrepp, Held und Laugwitz, 2006)
 - Emotional positive Produkte werden bevorzugt genutzt und gekauft (Desmet, 2012)
- **Usability und User Experience koppeln:** Für Nutzung und Erleben gestalten

Fehlende Kompetenzen bis 2023

- Stifterverband Bildung - Wissenschaft – Innovation
Studie fehlender Zukunftskompetenzen in Kooperation mit McKinsey&Company



Bedarf in 1000 Personen

(Kirchherr, Klier, Lehmann-Brauns, & Winde, 2018)

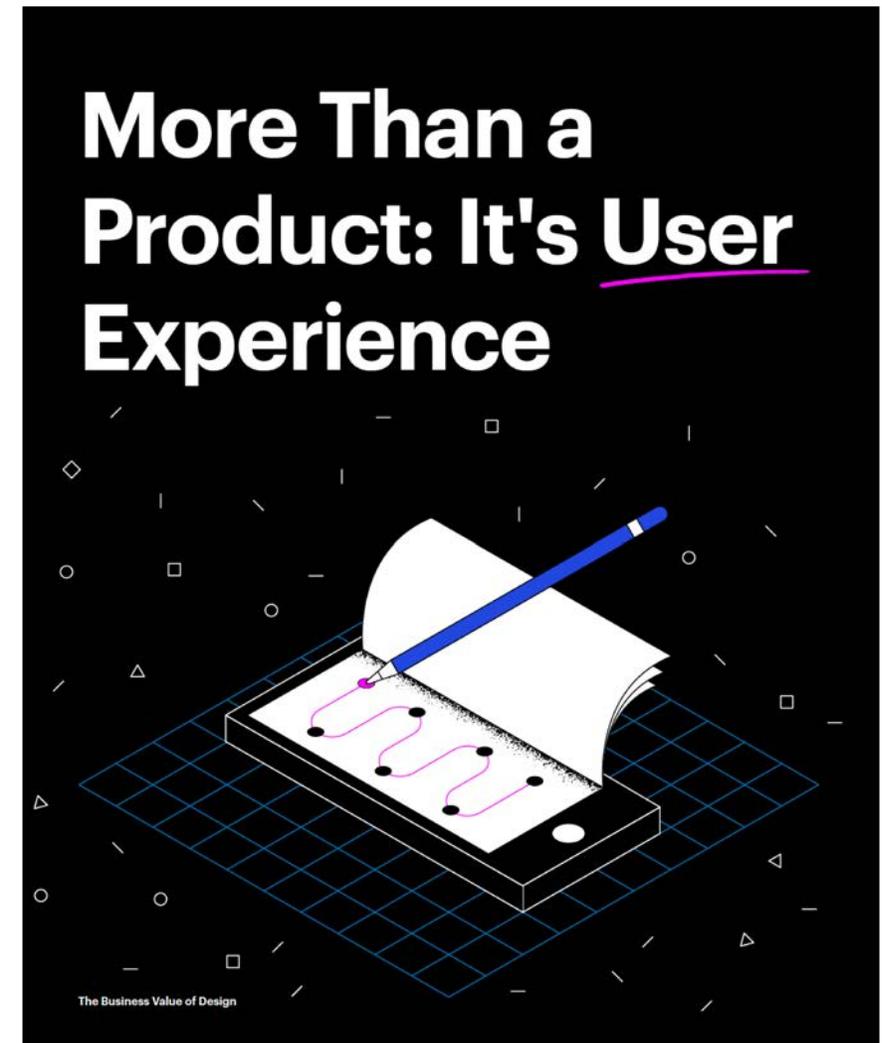


- McKinsey&Company Studie, 2018 in McKinsey Quaterly
- Zusammenhang zwischen Wirtschaftlichkeit und Design
- 300 Unternehmen über 5 Jahre im Hinblick auf Designmaßnahmen betrachtet

Ergebnis:

Design-Maßnahmen:

- Analytical leadership
- Cross-functional talent
- Continuous iteration
- **User Experience**



(Sheppard, B., Kouyoumjian, G., Sarrazin, H., & Dore, F. (2018))



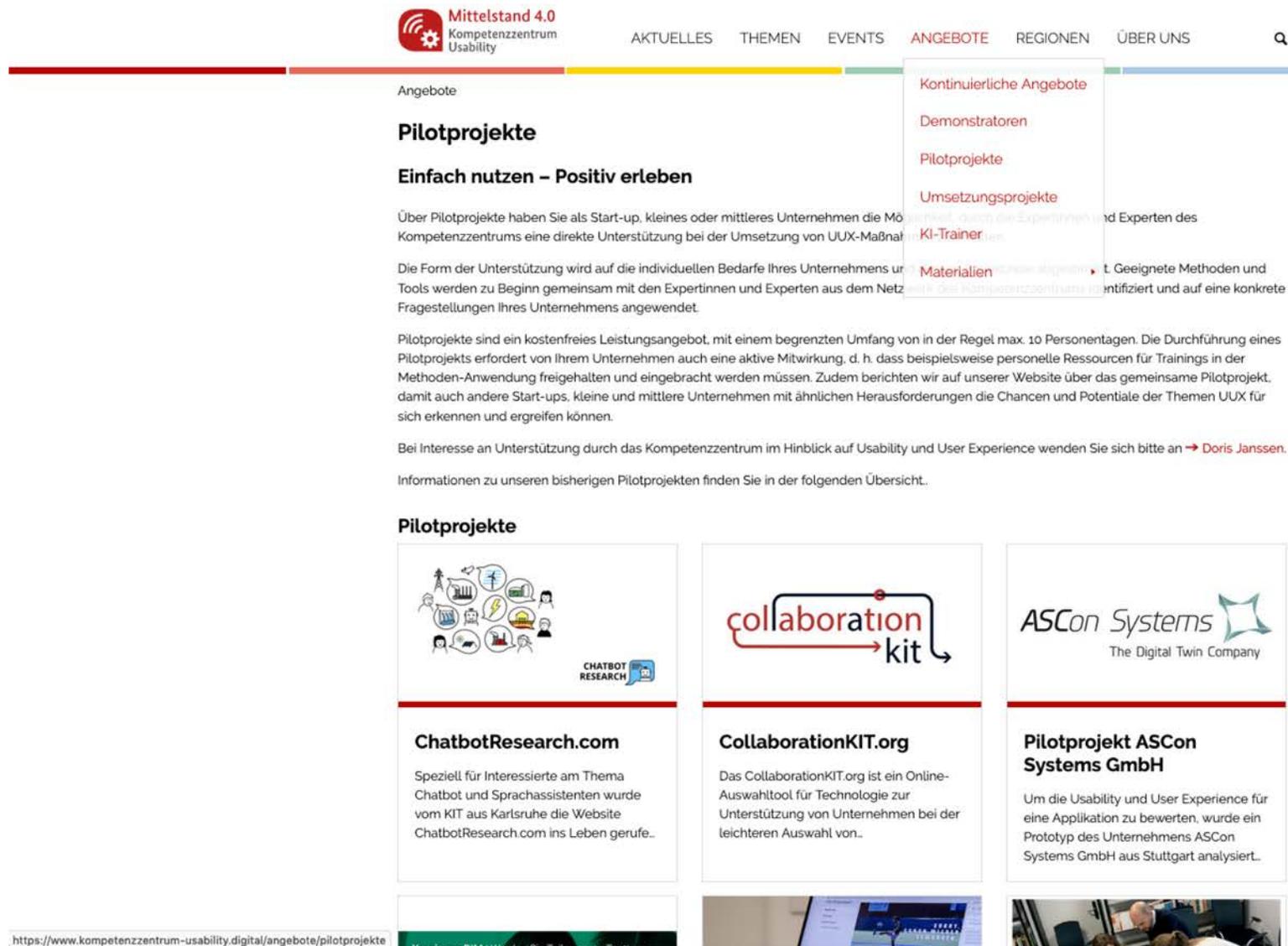
Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Wie kann Sie das Kompetenzzentrum Usability unterstützen?



The screenshot shows the website 'Angebote Pilotprojekte' with a navigation menu. A dropdown menu is open under 'ANGEBOTE', listing: 'Kontinuierliche Angebote', 'Demonstratoren', 'Pilotprojekte', 'Umsetzungsprojekte', 'KI-Trainer', and 'Materialien'. The main content area is titled 'Pilotprojekte' and 'Einfach nutzen – Positiv erleben'. It contains text about pilot projects, a list of services, and a grid of project cards for ChatbotResearch.com, CollaborationKIT.org, and Pilotprojekt ASCon Systems GmbH.

Angebote

Pilotprojekte

Einfach nutzen – Positiv erleben

Über Pilotprojekte haben Sie als Start-up, kleines oder mittleres Unternehmen die Möglichkeit, durch die Expertinnen und Experten des Kompetenzzentrums eine direkte Unterstützung bei der Umsetzung von UUX-Maßnahmen zu erhalten.

Die Form der Unterstützung wird auf die individuellen Bedarfe Ihres Unternehmens und Ihre Fragestellungen angepasst. Geeignete Methoden und Tools werden zu Beginn gemeinsam mit den Expertinnen und Experten aus dem Netzwerk des Kompetenzzentrums identifiziert und auf eine konkrete Fragestellungen Ihres Unternehmens angewendet.

Pilotprojekte sind ein kostenfreies Leistungsangebot, mit einem begrenzten Umfang von in der Regel max. 10 Personentagen. Die Durchführung eines Pilotprojekts erfordert von Ihrem Unternehmen auch eine aktive Mitwirkung, d. h. dass beispielsweise personelle Ressourcen für Trainings in der Methoden-Anwendung freigehalten und eingebracht werden müssen. Zudem berichten wir auf unserer Website über das gemeinsame Pilotprojekt, damit auch andere Start-ups, kleine und mittlere Unternehmen mit ähnlichen Herausforderungen die Chancen und Potentiale der Themen UUX für sich erkennen und ergreifen können.

Bei Interesse an Unterstützung durch das Kompetenzzentrum im Hinblick auf Usability und User Experience wenden Sie sich bitte an → [Doris Janssen](#).

Informationen zu unseren bisherigen Pilotprojekten finden Sie in der folgenden Übersicht.

Pilotprojekte

 <p>ChatbotResearch.com</p> <p>Speziell für Interessierte am Thema Chatbot und Sprachassistenten wurde vom KIT aus Karlsruhe die Website ChatbotResearch.com ins Leben gerufen.</p>	 <p>CollaborationKIT.org</p> <p>Das CollaborationKIT.org ist ein Online-Auswahltool für Technologie zur Unterstützung von Unternehmen bei der leichteren Auswahl von...</p>	 <p>Pilotprojekt ASCon Systems GmbH</p> <p>Um die Usability und User Experience für eine Applikation zu bewerten, wurde ein Prototyp des Unternehmens ASCon Systems GmbH aus Stuttgart analysiert.</p>
---	--	---

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

Projekte in Region Süd



Nutzungskontext kennenlernen
mit KSK Vintage Winery GbR

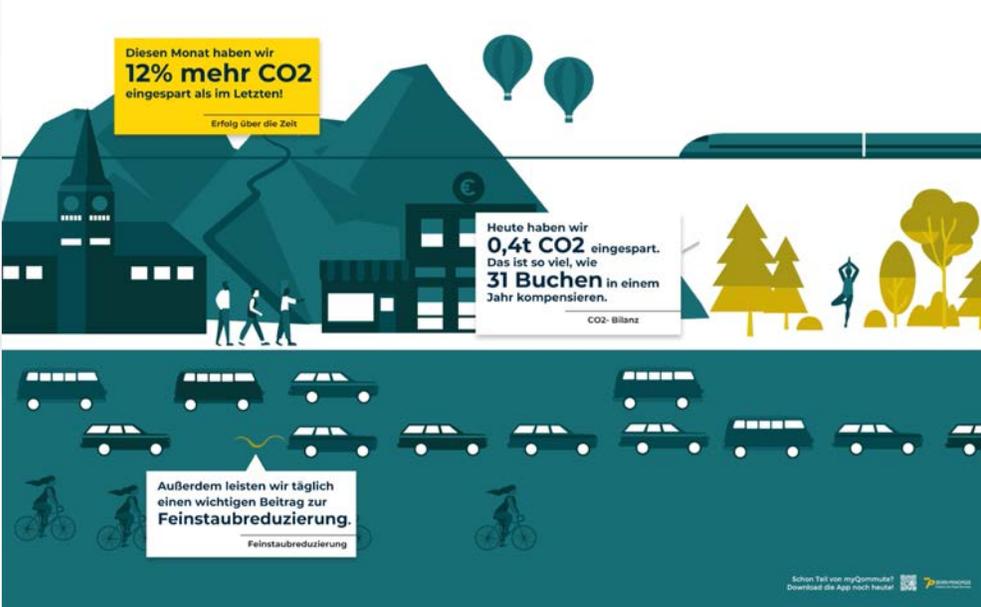


Card Sorting mit highQ GmbH

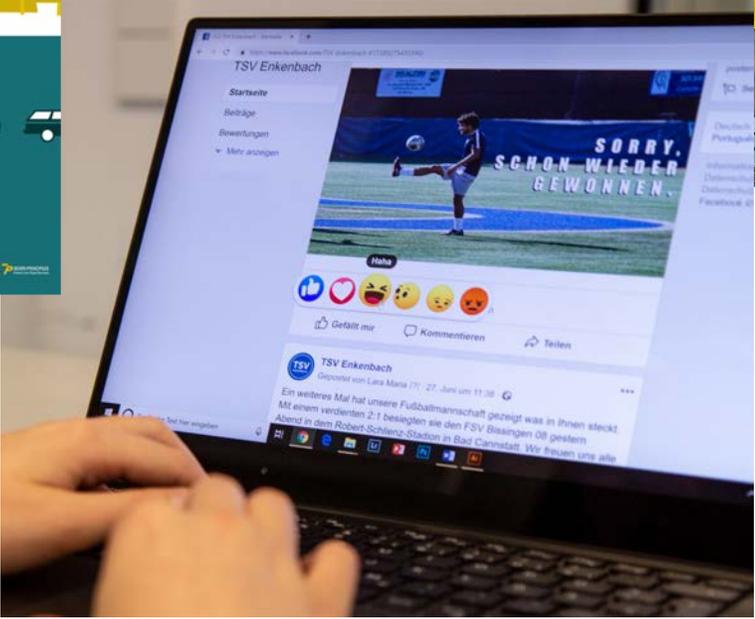


Workshop mit myconics GmbH

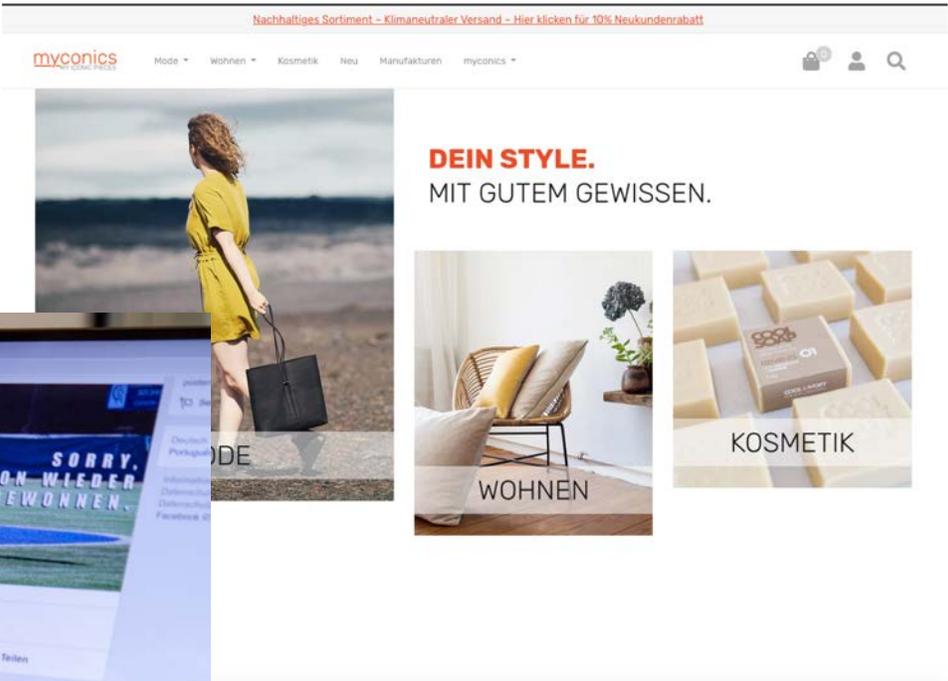
Projekte in Region Süd



Prototyp für highQ GmbH



Prototyp für deinklub GmbH



Umgesetzte Konzepte
myconics GmbH

Unterstützung für Sie

Kontinuierliche Angebote



Umsetzungsprojekt PopUp-Toolkit:
Kreativitätsraum zum Mitnehmen

**PopUp-Toolkit: Ein
Kreativitätsraum zum
Einpacken und Mitnehmen**



Fraunhofer IAO

**Angebot: UUX-Projekte
mit kostenloser
Expertenunterstützung**



Methodenmarktplatz



Workshops



UUX Werkzeugkasten



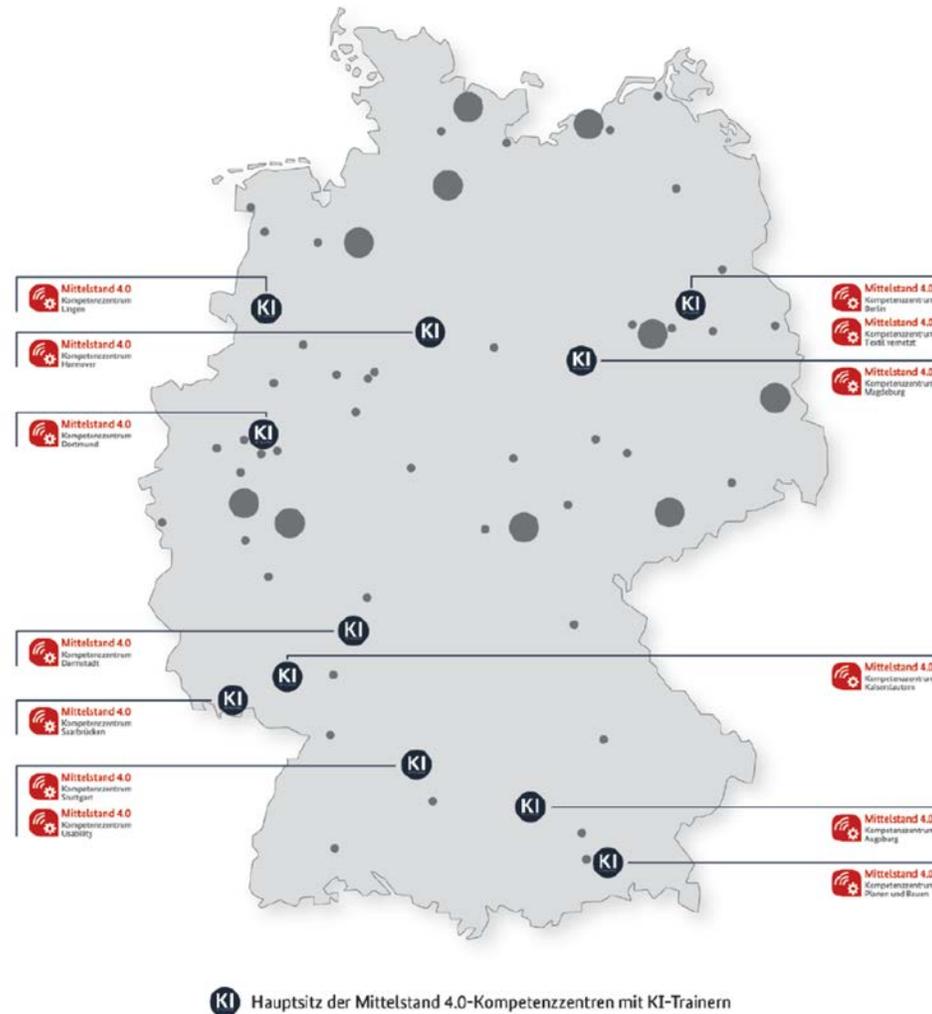
Fachlicher Vortrag



Kaffeeklatsch

Unser Leistungsangebot
unter [/angebote](#)

KI-Trainer Programm



KI für KMU
Mittelstand 4.0-Kompetenzzentren mit KI-Trainern

15.05.20

Menschzentrierte Gestaltung für KI-Anwendungsideen – Grundlagen

20.05.20

Menschzentrierte Gestaltung für KI-Anwendungsideen – Vertiefung

28.05.20

KI Info-Slam



<https://www.kompetenzzentrum-usability.digital/angebote/ki-trainer>

TransferSpace steht online zur Verfügung

- Informationen zu UUX
- Interaktiver Austausch: Feedbackwand
- Kontakt zum Kompetenzzentrum
- Arbeitsmaterialien zum Ausleihen
 - PopUp-Toolkit zur mobilen Kreativarbeit
 - UUX-Werkzeuge

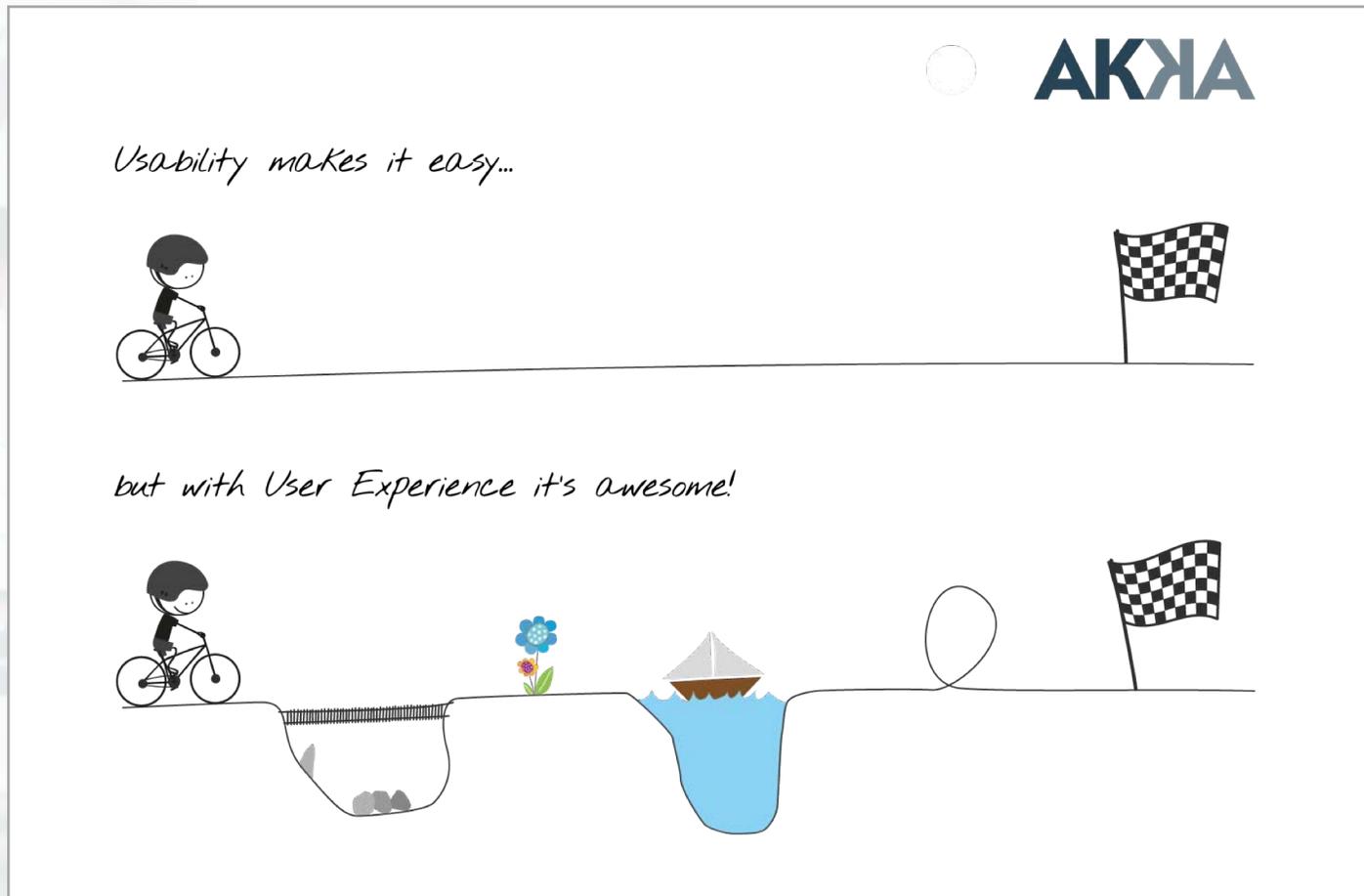
Ansprechpartnerin: **Sophie-Marie Ritzinger**

PopUp-Toolkit:

<https://www.youtube.com/watch?v=CGT1IpCHkak>



Usability vs. User Experience



User Experience
ist nicht gleich
Usability

Illustration von AKKA DSW GmbH | World Usability Day 2018



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Vielen Dank.



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Erfahren Sie mehr:



www.kompetenzzentrum-usability.digital

Wie war's? Ihr Feedback zählt!



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Inkl. Folien-Link
am Ende des
Feedbackbogens!

<https://kompzentrumusability.typeform.com/to/oaadww>

Burmester, M., Laib, M., & Zeiner, K. M. (2017). *Positive Erlebnisse und Wohlbefinden in Arbeitskontexten durch Gestaltung der Mensch-Computer-Interaktion*. In M. Brohm-Badry, C. Peifer, & J. M. Greve (Eds.), *Positiv-Psychologische Forschung im deutschsprachigen Raum – State of the Art*. Lengerich: Pabst.

Desmet, P. M. A. (2012). *Faces of Product Pleasure: 25 Positive Emotions in Human-Product Interactions*. *International Journal of Design*, 6(2), 1–29.

Diefenbach, S., & Hassenzahl, M. (2017). *Psychologie in der nutzerzentrierten Produktgestaltung*. Berlin: Springer.

DIN EN ISO 9241-210. (2020). *Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2019)*.

DIN, EN ISO 9241-11 (2018). *Ergonomie der Mensch-System-Interaktion–Teil 11: Gebrauchstauglichkeit: Begriffe und Konzepte (ISO 9241-11:2018)*.

Hassenzahl, M. (2008). *User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality*. In *Proceedings of the 20th International Co*

Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*. Breiningsville: Morgan & Claypool.
<http://doi.org/2200/S00261ED1V01Y201003HCI008>

Kirchherr, J., Klier, J., Lehmann-Brauns, C., & Winde, M. (2018). *Future skills: Welche Kompetenzen in Deutschland fehlen*. Retrieved from <http://future-skills.net>

Sheppard, B., Kouyoumjian, G., Sarrazin, H., & Dore, F. (2018). *The Business Value of Design*. Retrieved from <https://www.mckinsey.com/business-functions/mckinsey-design/our-insights/thebusiness-value-of-design>

Tuch, A. N., van Schaik, P., & Hornbæk, K. (2016). *Leisure and Work, Good and Bad: The Role of Activity Domain and Valence in Modeling User Experience*. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 23(6), 35.
<http://doi.org/10.1145/2994147>