

# Impuls

# Menschorientierte Gestaltung

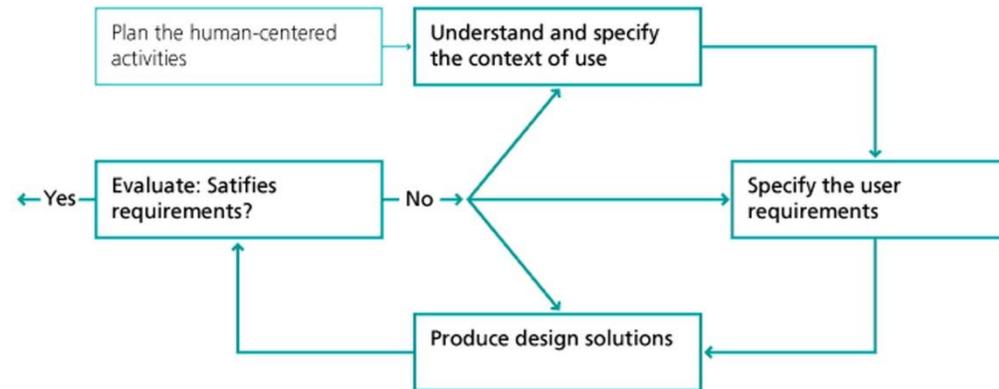
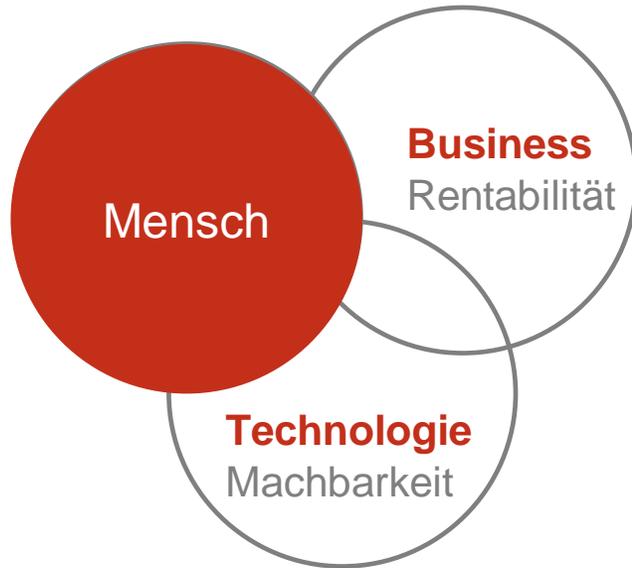
## Usability und User Experience

UUX Roadshow „Maske mal anders“, 29.09.2021  
Anne Elisabeth Krüger (Fraunhofer IAO)

## Menschorientierte Masken?



# Menschorientierte Gestaltung von Produkten und Services [DIN EN ISO 9241-210]



# Menschorientierte Gestaltung

## Usability [Gebrauchstauglichkeit, Benutzerfreundlichkeit]

Usability bezeichnet das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder Service durch bestimmte Benutzende in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.

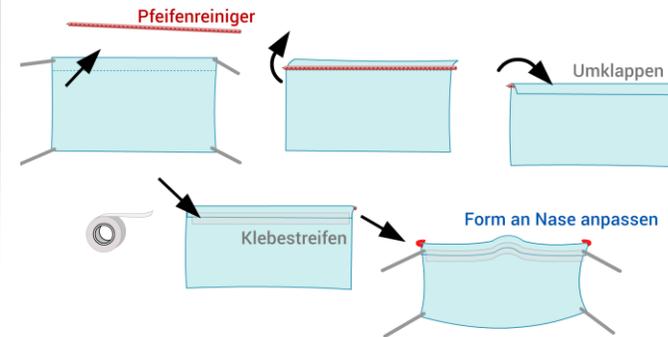
DIN EN ISO 9241-11

-----  
Kano-Modell: Hygienefaktor – „wird wahrgenommen, wenn sie fehlen“  
Dialogkriterien DIN EN ISO 9241-110

# Problem #1 Beschlagene Brille



air 20PRO  
MEDIZINISCHE  
GESICHTSMASKE



Grafik: [www.Brillen-Sehhilfen.de](http://www.Brillen-Sehhilfen.de)



Grafik: [www.Brillen-Sehhilfen.de](http://www.Brillen-Sehhilfen.de)

## Problem #2 Geknickte Ohren



Bildquellen:  
[www.sueddeutsche.de](http://www.sueddeutsche.de)  
[www.amazon.de](http://www.amazon.de)  
[www.moderne-hausfrau.de](http://www.moderne-hausfrau.de)

## Problem #3 Hautirritationen im Gesicht



- Druckstellen
- Reizungen der Haut (mit Juckreiz)
- blaue Flecken
- **Verstärkung von Hautkrankheiten wie Akne oder Dermatitis**
- **kleine Pickelchen** v.a. im Kinn-/Mundbereich
- **trockene Hautstellen** durch Reibung
- Verteilung des Herpes-Virus
- ausgetrocknete Lippen



# Menschorientierte Perspektiven User Experience [Positive Erlebnisse]

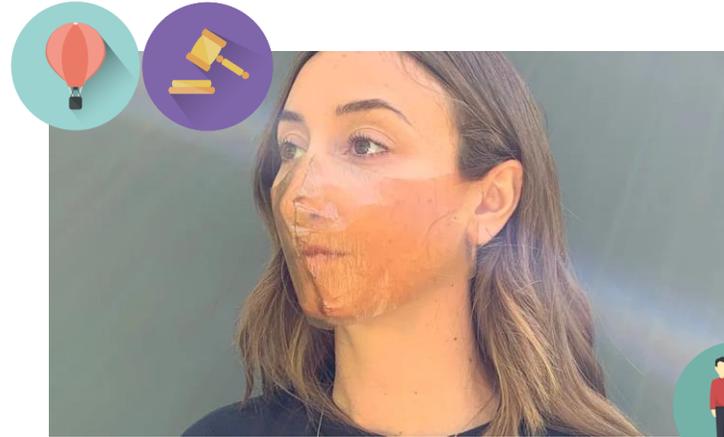
Nutzererleben ist ein wertendes Gefühl –  
Erlebnis – während der Interaktion mit einem  
Produkt. Diese Wertung entsteht durch das  
Erfüllen oder nicht-Erfüllen von grundlegenden  
menschlichen Bedürfnissen.  
(Hassenzahl 2008)

-----  
Kano-Modell: Begeisterungsfaktor; aber  
zeitabhängig  
DIN EN ISO 9241-210





[www.k-zeitung.de](http://www.k-zeitung.de)



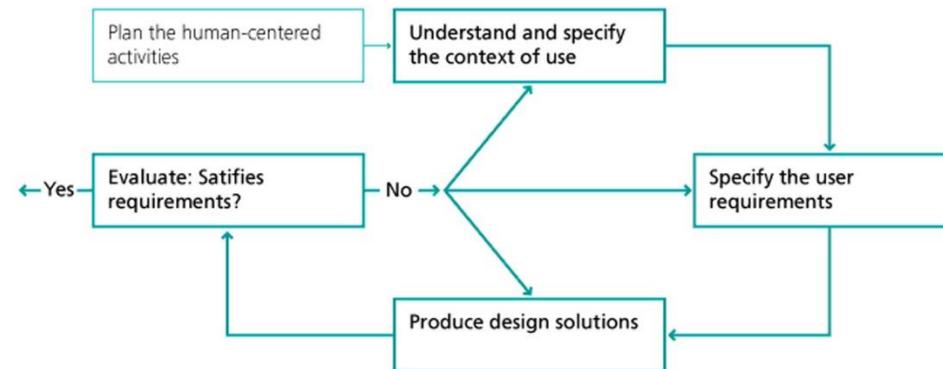
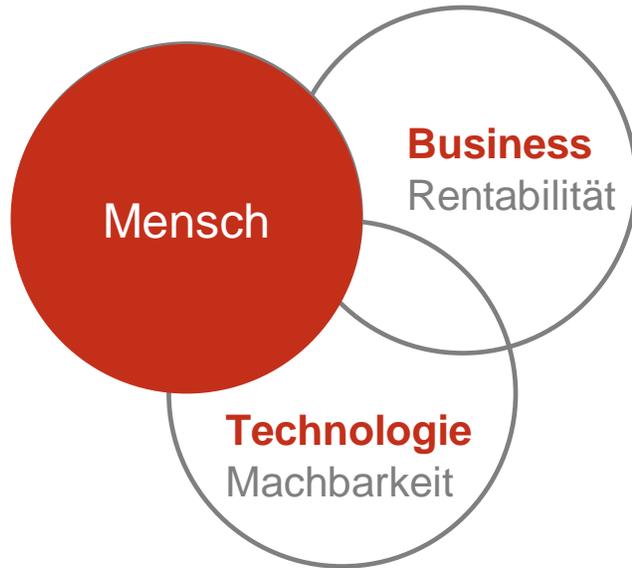
Eine selbst gezüchtete, transparente Xylinum-Maske.  
Foto: Garrett Benisch / Sum Studios



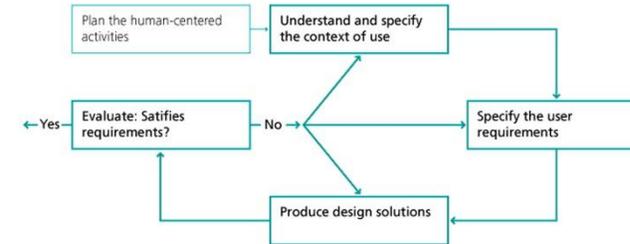
[sz-magazin.sueddeutsche.de](http://sz-magazin.sueddeutsche.de)



# Menschorientierte Gestaltung von Produkten und Services [DIN EN ISO 9241-210]



# Menschorientierte Gestaltung Building Ideas



User Experience  
Menschzentriert, Bedürfnisse



Design Thinking  
Mindset, Kreativität und Empathie



Lego® Serious Play®  
„Mit den Händen denken“, Metaphern

## Take Away

- Menschzentrierter Gestaltungsprozess nach DIN EN ISO 9241-210
- Usability – effektiv, effizient und zufriedenstellend [vgl. Dialogkriterien nach DIN EN ISO 9241-110]
- User Experience – Grundbedürfnisse adressieren [DIN EN ISO 9241-210]
- Bedürfnisse vs. Bedarfe

# Fragen?

# Kontakt

**Anne Krüger**

Fraunhofer IAO

Nobelstraße 12

70569 Stuttgart

[a.krueger@kompetenzzentrum-usability.digital](mailto:a.krueger@kompetenzzentrum-usability.digital)

