



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



User Experience Forschung – Aber wie?

Patrick Stern, Fraunhofer IAO

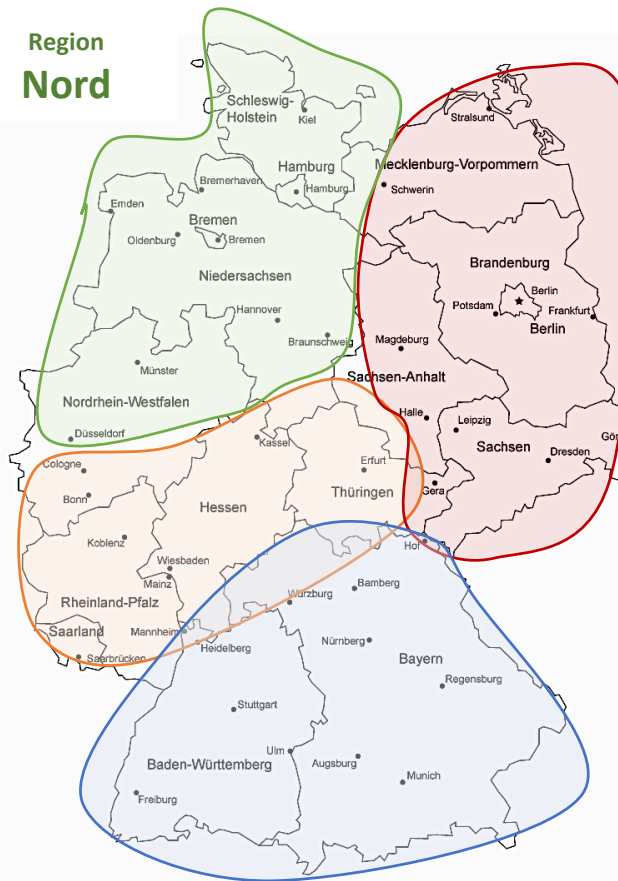
Ansbach, 22.2.2022

UUX - Innovationen für und mit Nutzern gestalten

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

UUX in Kooperationslösungen für Unternehmensnetzwerke

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



Region Ost

UUX und Agilität

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

Region Süd

UUX - Erfolgsfaktor für Innovation und Zukunft der Arbeit

Hochschule der Medien
Fraunhofer IAO
bwcon GmbH
Bayern innovativ GmbH

- Unterstützung von kleinen und mittelständischen Unternehmen sowie Startups
- Unterstützung für gute **Usability** und **positive User Experience (UUX)**
- Zielgruppen:
 - Entwicklungsunternehmen
 - Anwendungsunternehmen
 - UUX-Berater
 - Start-Ups
 - KMU bis 250 MA

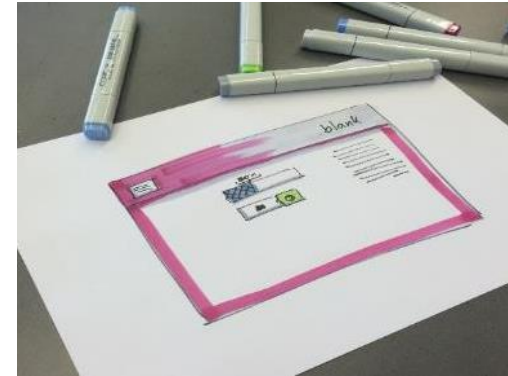
Fraunhofer IAO – Team User Experience



User Research



User-Driven Innovation mit Building Ideas



Konzeption & Gestaltung



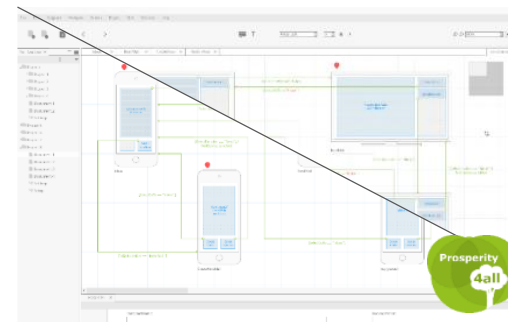
User Testing & Expertenevaluation



Usability & UX Engineering für den Mittelstand



Soziale Mensch-Roboter-Interaktion



Personalisierte UI & Accessibility



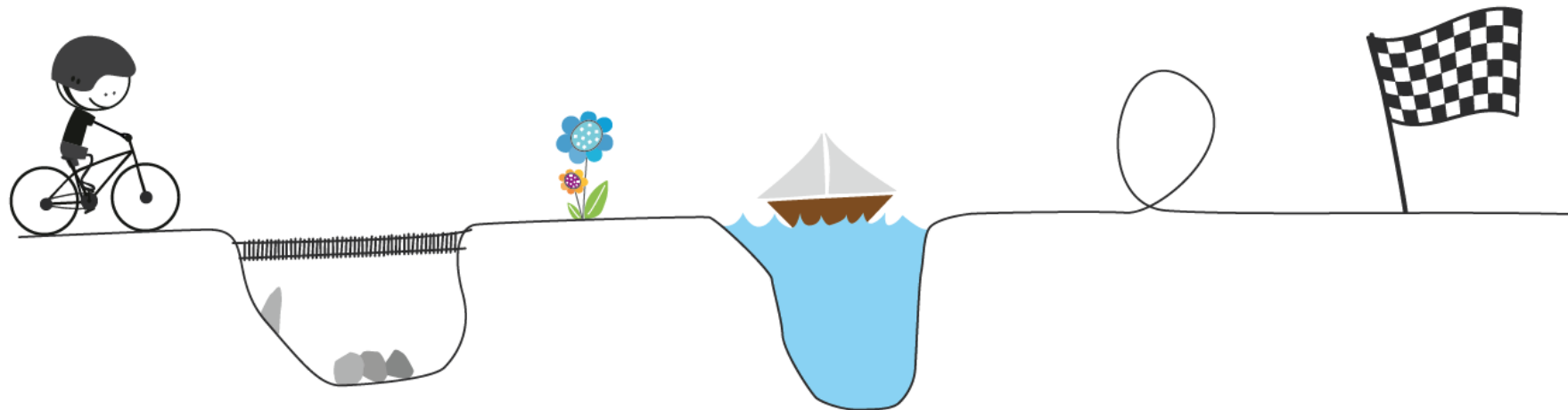
Neuroarbeitswissenschaft

Usability oder User Experience?

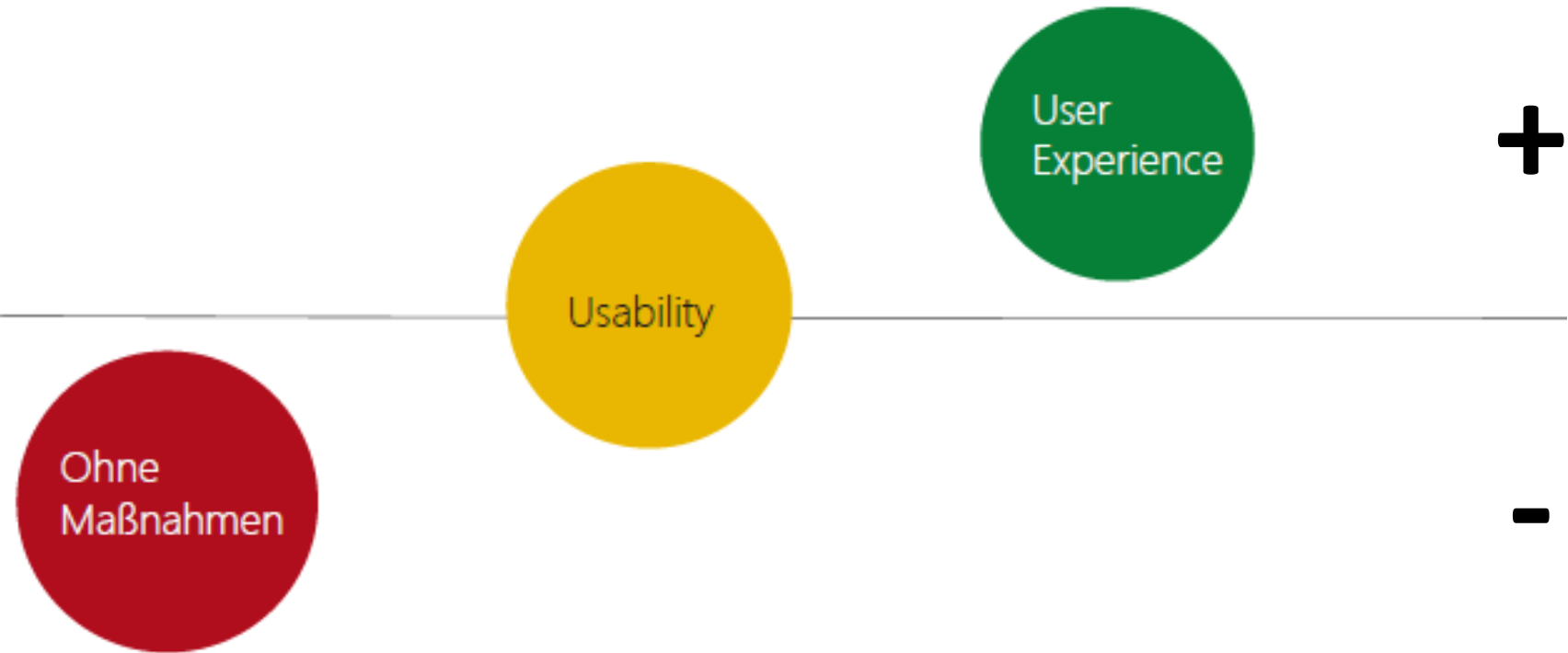
Usability makes it easy...



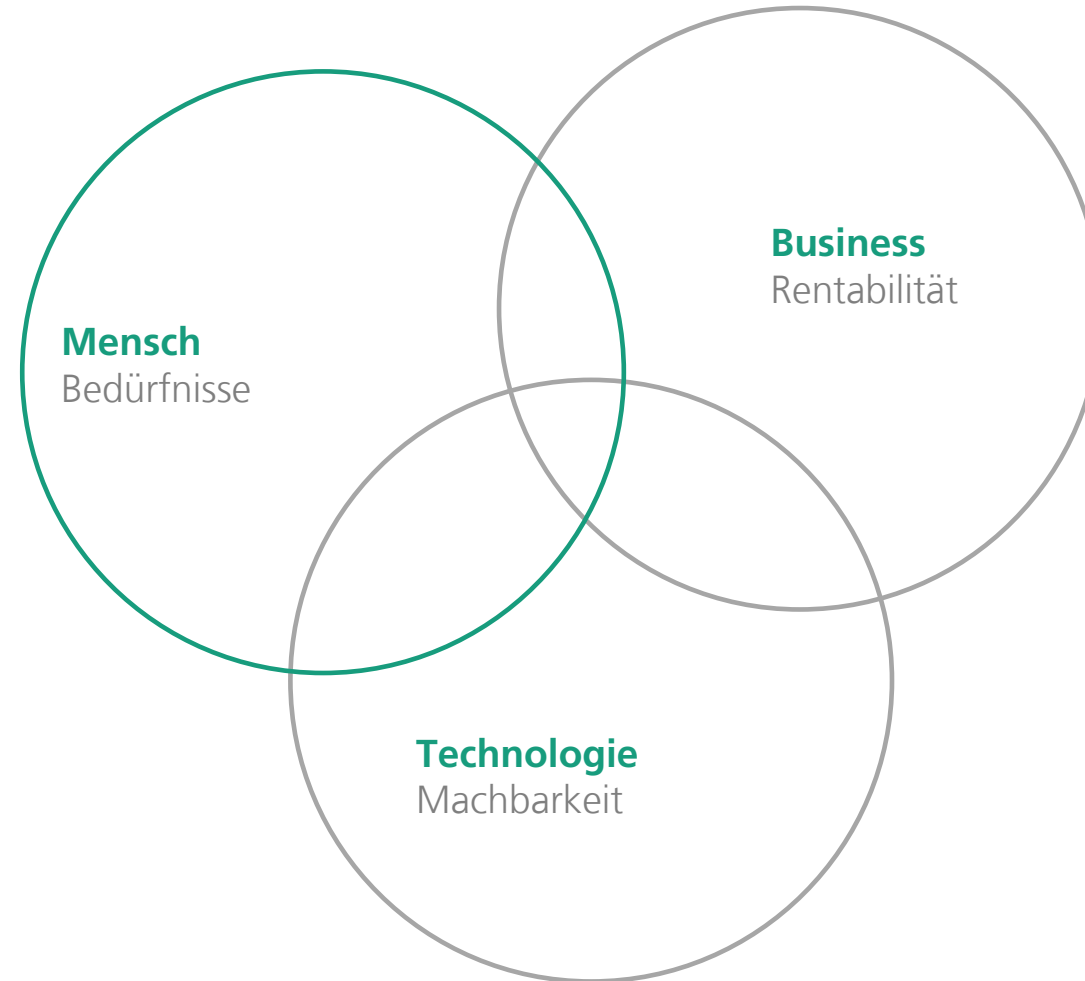
but with User Experience it's awesome!



Usability = Neutrale Gebrauchstauglichkeit



INNOVATION - ja, aber wie?



Vielfalt der Nutzenden

Unterschiedliche Bedarfe und Bedürfnisse



Quelle: <http://www.yagopartal.com/>

Positive User Experience

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)

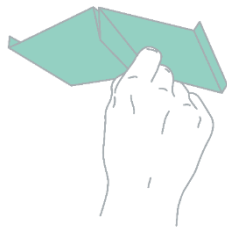


UXellence®

UXellence® is a registered trademark of Fraunhofer IAQ.

cf. Reiss & Haverkamp, 1998; Ryan & Deci, 2000; Sheldon et al., 2001; Hassenzahl, 2003

Design Thinking - Mindset



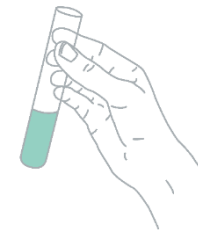
Spielerischer Ansatz
„Kreatives Selbstvertrauen“



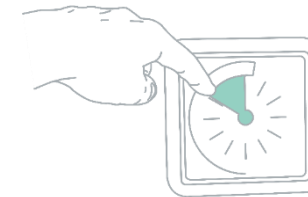
Visuelles Denken
„Kommunikation vereinfachen“



Menschzentriert
„Nutzer & Design Team im Fokus“



Experimenteller Prozess
„Aus Fehlern (früh) lernen“



Zeitbegrenzungen
„Aktiv Integrieren“



Interdisziplinär
„Silos abbauen“

Durch UX Research...

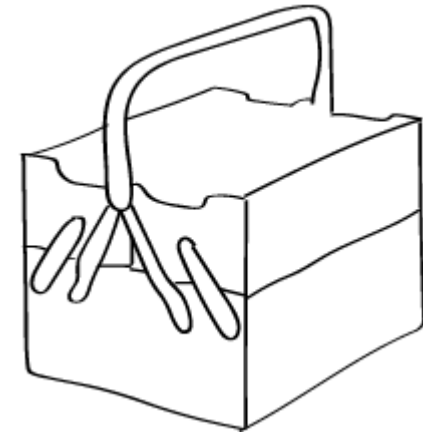


...mehr über
Nutzende
erfahren!

...Nutzende in
den Design-
Prozess aktiv
mit einbinden!

Unser Angebot:

- Veranstaltungen zum Thema: UUX Roadshows und UUX TransferSpace
- Einstündige Erstgespräche: „Kaffeeklatsch“
- Begleitung von UUX-Projekten „Pilotprojekte“
- Arbeitsmaterialien zum Download auf <https://www.kompetenzzentrum-usability.digital/angebote/materialien/werkzeugkasten>
- Erster Kontakt zu unseren Lotsen



Patrick Stern

Fraunhofer IAO

Nobelstraße 12

70569 Stuttgart

p.stern@kompetenzzentrum-usability.digital

