



UUX-Designguide



Das Erstellen eines eigenen Usability & User Experience (UUX)-Designguides ermöglicht es, Gestaltungsentscheidungen übersichtlich festzuhalten. Diese können aus Nutzertests oder sonstigen Usability-Aktivitäten, wie Expertenevaluationen, Fragebögen oder Interviews, gewonnen werden. Hierdurch reduziert sich der Gestaltungsaufwand, weil auf bestehendes Wissen zurückgegriffen werden kann. Zudem lässt sich durch diese Unterstützung die Konsistenz von Bedienelementen, Navigation o.ä. besser über Programme oder Produkte hinweg sicherstellen und damit die Usability & User Experience verbessern.

Typische Fragen:

„Wie groß müssen die neuen Icons sein?“

„Auf welche Navigation hatten wir uns, basierend auf den Heuristiken, geeinigt?“

VORGEHEN

Halten Sie Ergebnisse und Schlussfolgerungen aus bisherigen Usability-Maßnahmen im umseitigen Template für einen Usability-Designguide fest. Für die Fragestellungen, die so bisher noch nicht in einem Usability-Test aufgetaucht sind, beantworten Sie die auf Ihr Produkt zutreffenden Beispielfragestellungen aus dem Template. Überlegen Sie sich, aus welchen Usability-Gründen Sie sich für diese Variante entschieden haben.

Notieren Sie zudem Design-Entscheidungen, die in anderen Kontexten gefällt wurden. Sie können sich außerdem an den Usability-Heuristiken (siehe Methodenkarte „Heuristiken“) orientieren. Gehen Sie die Heuristiken durch und überlegen Sie, an welcher Stelle die Heuristik in Ihrem Produkt Anwendung findet. Notieren Sie sich, an welcher Stelle Sie sich schon an die Heuristik halten und wie dies genau umgesetzt wird. Legen Sie bindende Regeln für Gestaltung Ihres Produkts fest (Styleguide). Dies wird Ihnen bei regelmäßiger Verwendung im weiteren Entwicklungsprozess viel Abstimmungs- und Entscheidungsaufwand ersparen und für konsistente und damit benutzerfreundliche Neu- und Weiterentwicklungen sorgen. Wenn möglich, ergänzen Sie ein Bild.

Die im Styleguide gesammelten Entscheidungen können immer dann zu Rate gezogen werden, wenn beispielsweise eine vergleichbare Oberfläche gestaltet werden muss oder Kollegen, die nicht an den Entscheidungen beteiligt waren, auf denselben Wissensstand gebracht werden sollen. Beispiel: „Wir entscheiden uns für ein Feedback direkt beim Eingabefeld, weil wir im Nutzertest festgestellt haben, dass die Probanden es an anderer Stelle nicht gefunden haben.“

WANN:	Nach Usability- und Gestaltungsaktivitäten oder sobald neue Erkenntnisse/Entscheidungen für das Design vorliegen
WER:	Usability-Verantwortliche, Gestalter
DAUER:	Immer wieder 10 Minuten
WOMIT:	Programm zur Textverarbeitung, Vorlage für Styleguide, ggf. Wiki oder andere geeignete Wissensmanagement-Plattform

VORTEILE DER METHODE

- Dokumentation der Ergebnisse aus Usability-Maßnahmen oder von grundlegenden Konzeptionsentscheidungen
- Nachschlagewerk für nicht in den Usability-Prozess involvierte Gestalter und Entwickler
- Nachhaltige Sicherung von Usability im weiteren Entwicklungsprozess
- Erarbeiten von eigenen konsistenten Standards
- Gemeinsame Kommunikationsbasis für das Team
- Konsistenz innerhalb eines Systems und über mehrere Systeme hinweg schaffen und langfristig erhalten

GELEGENHEITEN / HILFESTELLUNGEN FÜR IHREN DESIGNGUIDE

- Ergebnisse aus Usability- und User Experience-Maßnahmen
- Beispiele aus dem Template
- Heuristiken
- Gestaltungsmeetings
- Styleguides von anderen Unternehmen, etwa Apple, Windows,

www.kompetenzzentrum-usability.digital




Probieren Sie es jetzt aus!

IHRE AUFGABE: FÜLLEN SIE DIE VORLAGE AUS!

Denken Sie an eine kritische Designentscheidung bei Ihrem derzeitigen oder letzten Produkt. Welches Usability-Thema (wie z.B. Navigation, Farbgebung, Benennung von Buttons,...) war davon betroffen? Auf welcher Basis wurde die Entscheidung gefällt? Wie wurde die Entscheidung begründet?

Füllen Sie die Vorlage mit einem Usability-Problem aus Ihrem Produkt aus! Sie können sich dabei am Beispiel rechts orientieren.

Ausgangsfrage für das Beispiel: Welche Navigation oder Darstellungsform verwenden Sie, um den Nutzer über den Fortschritt des Systems in Kenntnis zu setzen?

<p><i>Wir verwenden eine Breadcrumb-Navigation in unserem Bücher-Webshop</i></p>	
	
<p><i>Unsere Breadcrumb-Navigation</i></p>	
<p>Welche Gründe hatte Ihre Entscheidung für eine Breadcrumb-Navigation? Mögliche Antwort: <i>Unterstützt die Orientierung des Nutzers am besten und</i></p>	

ÜBERKATEGORIE	PROBLEMSTELLUNG
Entscheidung/Gestaltungsregel	
	<p style="text-align: center;">Beschriftung der Illustration</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/>
Gründe für die Entscheidung	

RÜCKBLICK

Bitte reflektieren Sie kurz folgende Fragen:

- Wie leicht fiel Ihnen die Bearbeitung der Aufgabe?
- Könnte es noch eine alternative Benennung Ihrer Regel geben?
- Wann sehen Sie die erste Gelegenheit, etwas in Ihrem Designguide auszufüllen?
- Was würde Ihnen helfen, das Formular leichter auszufüllen?
- Hätten Sie gerne noch zusätzliche Felder zur Verfügung gehabt? Wenn ja, fügen Sie diese Ihrem persönlichen Designguide hinzu.

WEITERFÜHRENDE INFOS

- Umfassendes Buch über das Design von digitalen Produkten: Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Cooper, A. (2007). About face 3: The essentials of interaction design. Indianapolis, IN: Wiley Pub.
- Forschungsbasierte Guidelines und Usability-Probleme: Leavitt, M. O., & Shneiderman, B. (2007). Research-Based Web Design & Usability Guidelines (Rev Rep). Washington, D.C: U.S. Dept. of Health and Human Services.
- Apple OS X Human Interface Guidelines <https://apple.co/2x0I0BM>
- Apple iOS Human Interface Guidelines <https://apple.co/2wZeoyx>
- Google Material Design

