

User Experience Design

Übung 3:

Entwerfen Sie eine
Smartphone-App!

Brainstorming: Ideen für eine Mobile App

Gruppe max. 3

Ideen eintragen, Link auf d.th-nuernberg.de/r/id1/

User Experience Design

Interaktionsdesign

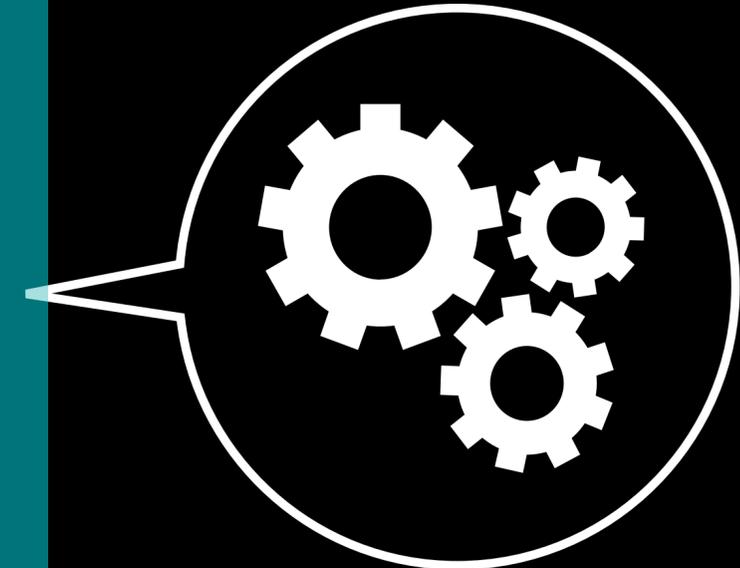
Ausgabe



Eingabe



Interface
Design



Nutzer

Interaktion

Interface

Technik

User Experience Design

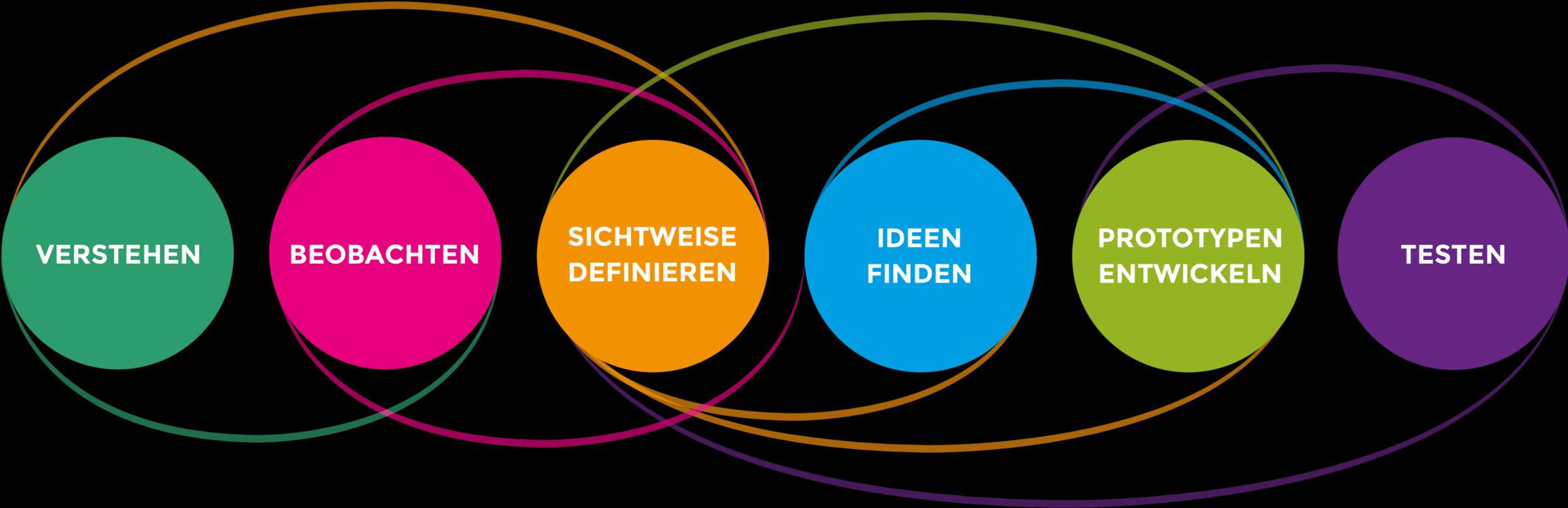
Gestaltung von positiven Kundenerlebnissen durch eine ganzheitliche Sicht auf das Umfeld von Nutzung und Produkt



- Kontextszenarien
- Interaktionsdesign + Interface Design
- Usability (Gebrauchstauglichkeit)
- Nutzungserlebnis
- Branding
- Usage Lifecycle:
Interesse → Erwerb → Onboarding →
Nutzung → Weiterentwicklung

- Interviews mit Nutzern
- Anforderungsermittlung
- Kontextanalysen
- Personas
- Use Cases
- Prototyping
- Usability-Tests
- Evaluierung

DESIGN THINKING



User Experience Design: Kontext

Kulturelles Umfeld



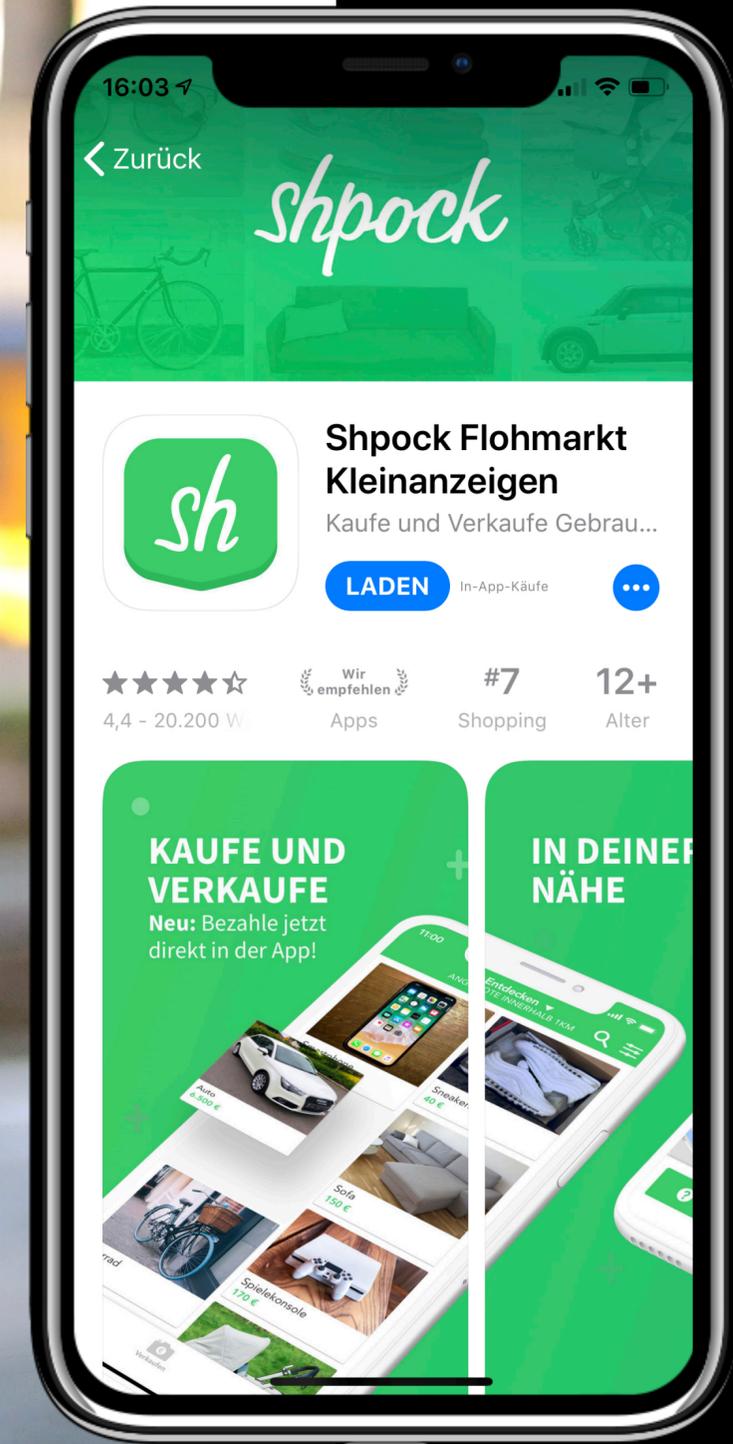
Ablenkung, Zersplitterte Aufmerksamkeit,
Internet-Sucht, Soziale Blasen, Cyber-
Mobbing, Fear of missing out (FOMO),
Verlust der Privatsphäre, Digitale
Demenz, Always-on-Mentalität, Selfies-
Kult, Handy-Nacken

User Experience Design: Kontext
Usage Lifecycle



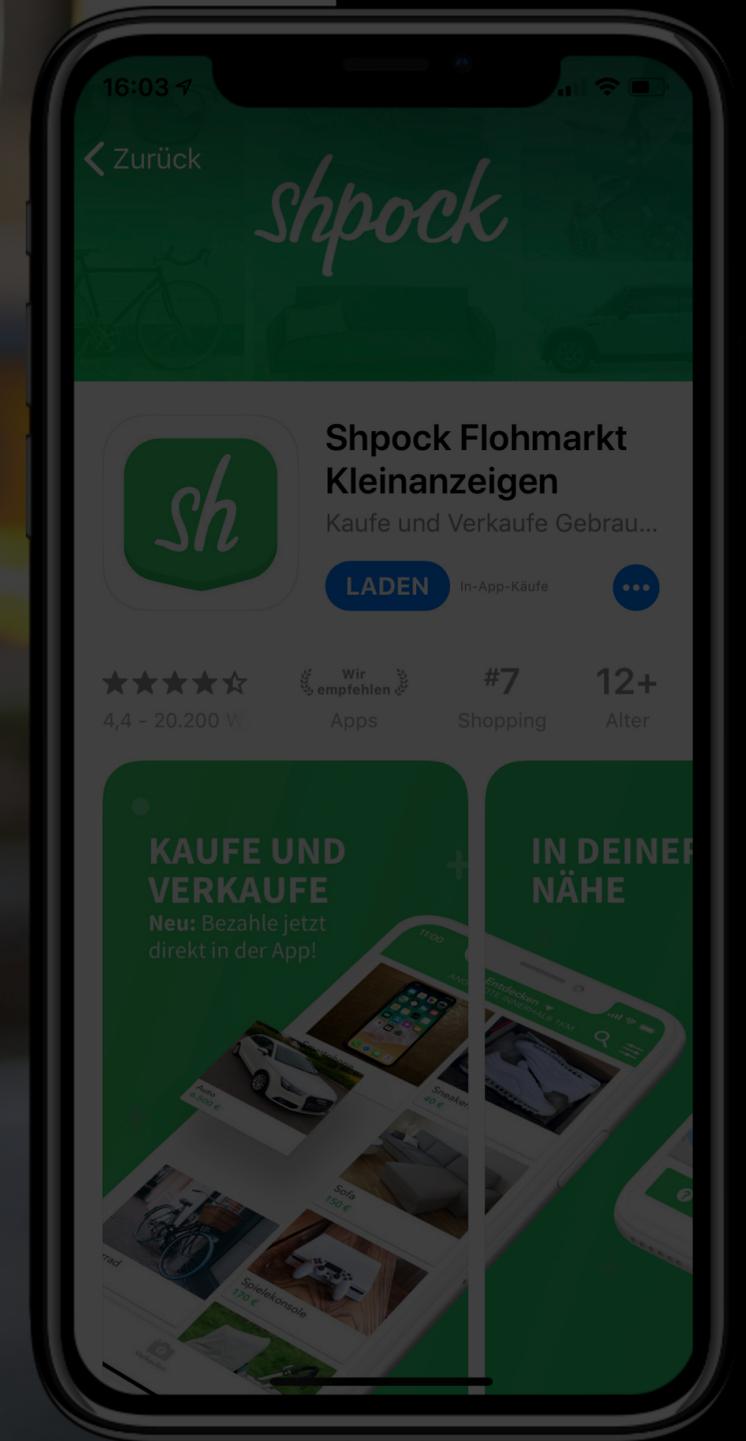
Self service order display, Evoke Creative 2015

- Display sendet Angebot
- Bedürfnisse & Erwartungen werden geweckt
- System erklärt sich selbst
- Nutzer bringt Erfahrungen und Vorwissen ein
- Interaktion!
- Display verabschiedet den Nutzer



Shpock iOS App
finderly GmbH 2018

- Nutzer hört von der App
- ... informiert sich
- ... installiert
- Onboarding in der App
- Wiederholte Nutzung
- App-Updates



User Experience Design: Kontext
Branding



Drive



News



YouTube



Suche



Maps



Fotos



Gmail



Hangouts

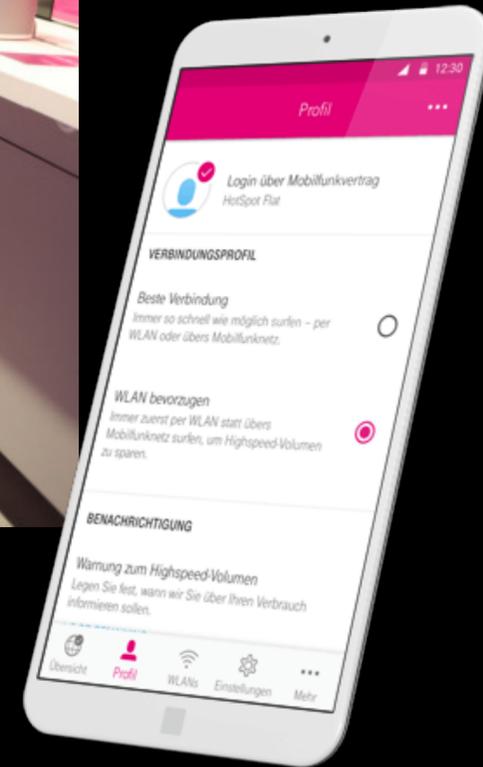


Kalender

Google



Google Chrome.app



User Experience Design

Werkzeuge

Personas

Proto-Personas



Birgit

Büroassistentin

„Wenn ein Kunde vor mir sitzt, muss das System mich bei den entscheidenden Fragen gut unterstützen!“

55 Jahre

Ausgebildete Bürokauffrau

Arbeitet mit 40 Banksystemen, Word & Outlook

Über Birgit

Birgit ist gelernte Bürokauffrau. Nach der Geburt ihres Sohnes hat sie ihren Beruf aber lange Zeit nicht ausgeübt. Danach neu ins Arbeitsleben einzusteigen, war nicht einfach. Inzwischen arbeitet sie aber schon seit zwei Jahren bei der Elbe-Finanz-Bank.

Ihr Arbeitsplatz ist im Empfangsraum. Zu ihren Aufgaben zählen Telefonate, die Bearbeitung der Post und die Überwachung aller laufenden Vorgänge. Mit dem Kundenverwaltungsprogramm kommt sie gut zurecht, mehr Sorge bereiten ihr die vielen verschiedenen Systeme der anderen Banken. Jedes funktioniert anders, das ist eine echte Herausforderung.

usability.de

Probleme & Herausforderungen

- Sicherheitswahn: Birgit muss 40 Passwörter verschiedener Banken parat haben.
- Vielfalt: Jedes Banksystem hat seine eigenen Regeln. Wichtige Kniffe hat Birgit sich notiert.
- Fehlende Hilfe: Birgit fragt für das Anlegen neuer Kunden häufig ihre Kollegen.

Bedürfnisse & Ziele

- Wiedererkennung: Vertraute Strukturen erkennen
- Visuelle Unterstützung: Bilder und Grafiken
- Vertrauen: Keine Angst vor Fehlern

Proto-Persona

Übung 3: Mobile App Skizze

Skizzieren Sie eine Mobile App!

Teams von max. 3 Personen

Übung 3:
Mobile App Skizze –
Allgemeine Fragen

- Für welche Zielgruppe ist die App interessant?
- Welchen Nutzen hat die App für Ihre Zielgruppe?
- In welchem Kontext wird die App benutzt?

- Erstellen Sie genau eine konkrete detaillierte Persona
 - Erfundener Name, Geschlecht, Alter, Bildung, Wohnort, persönliche(s) Umfeld(er), Geschmack, Mag/Mag nicht und alles weitere relevante
- Skizzieren Sie eine konkrete Situation, in der die App von dieser Persona benutzt wird
 - Situation vorher, Ort, Zeit, Dauer, Umfeld, Gefühle, Situation danach
- Entwerfen Sie die Screens, die dabei durchlaufen werden
 - grobe Skizze und nur die wichtigsten Schritte

— Format

- PDF Querformat, mehrseitig, Text und Screens
- Slides und Textvorlage d.th-nuernberg.de/r/id1/

— Feedback-Runden

- nächste und übernächste Woche
- PDF digital zeigen oder ausdrucken

— Zwischen-Präsentation

- nächste oder übernächste Woche
- Rechner anschließen (HDMI) oder rechtzeitig hochladen (Upload-Link unter d.th-nuernberg.de/r/id1/)

— Zeitaufwand insgesamt max. 8h

— Abgabe bis 17. Juni

- Unbedingt alle Team-Mitglieder mit Vor- und Nachname vermerken!

Überhaupt, Abgaben ...

- Übung 1: Interaktive Story
 - Abgabe als InVision Link
- Übung 2: Coding Workshop – Interaktive Szene
 - Abgabe in Scratch Studio
- Übung 3: Mobile App Skizze
 - Abgabe als PDF Upload

- Alle 3 Abgabe sind Pflicht
- Abgaben müssen klar mit vollem Namen gekennzeichnet sein
- Probleme oder Fragen?
 - E-Mail an tilman.zitzmann@th-nuernberg.de