

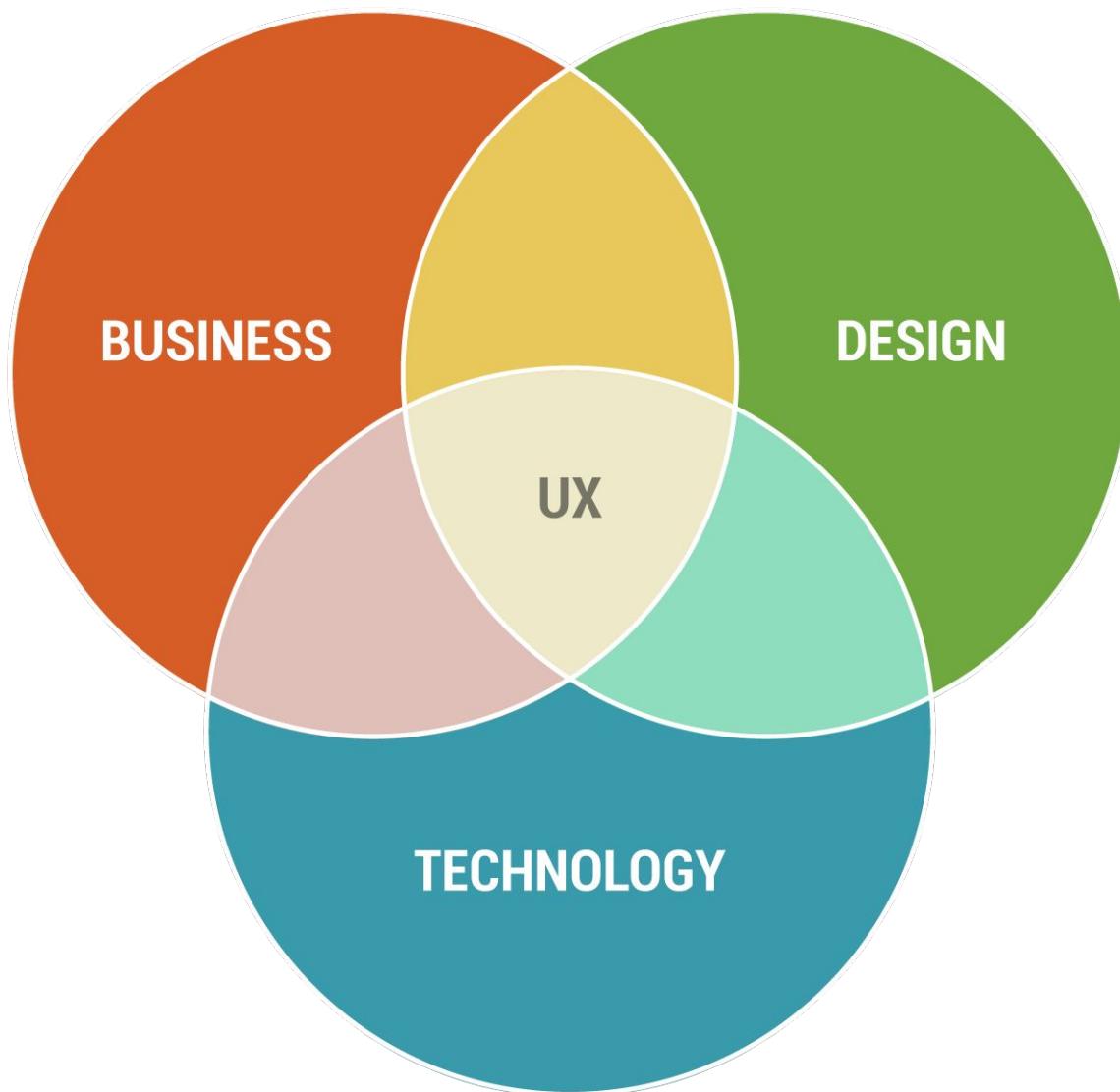
# UX Design

Dario Aebersold – UX Designer – Iterativ GmbH



# Definition

User Experience (Nutzererlebnis) umschreibt alle Aspekte der Erfahrungen eines Nutzers bei der Interaktion mit einem Produkt oder Service.



# Warum ist UX Design wichtig?

Nur Produkte und Services welche die Erwartungen der Benutzers erfüllen, sind langfristig erfolgreich. Deshalb müssen die Benutzerbedürfnisse während dem ganzen Entwicklungsprozess berücksichtigt werden.

# Checkliste: Grundlagen

- ✓ Konsistenz
- ✓ Mobile Friendly
- ✓ Accessibility
- ✓ Fehlervorbeugung
- ✓ Systemstatus

...

# Konsistenz

Benutzer sollten sich nicht fragen müssen,  
ob verschiedene Wörter, Situationen oder  
Aktionen dasselbe meinen. Plattform-  
konventionen sollten befolgt werden.

# Mobile Friendly

- Responsive Web Design: Darstellung an Bildschirmgrösse anpassen.
- Für Touch-Bedienung die richtigen Abstände wählen: Unser Finger sind dick und kurz.
- Input: Möglichst wenig Text und Formularfelder. Die richtigen Eingabe-Typen wählen.

# Accessibility

- Logischer Aufbau: Hierarchie, Titel
- Lesbarkeit
- Farben & Kontrast
- Semantischer HTML Code (W3C)

# Fehlervorbeugung

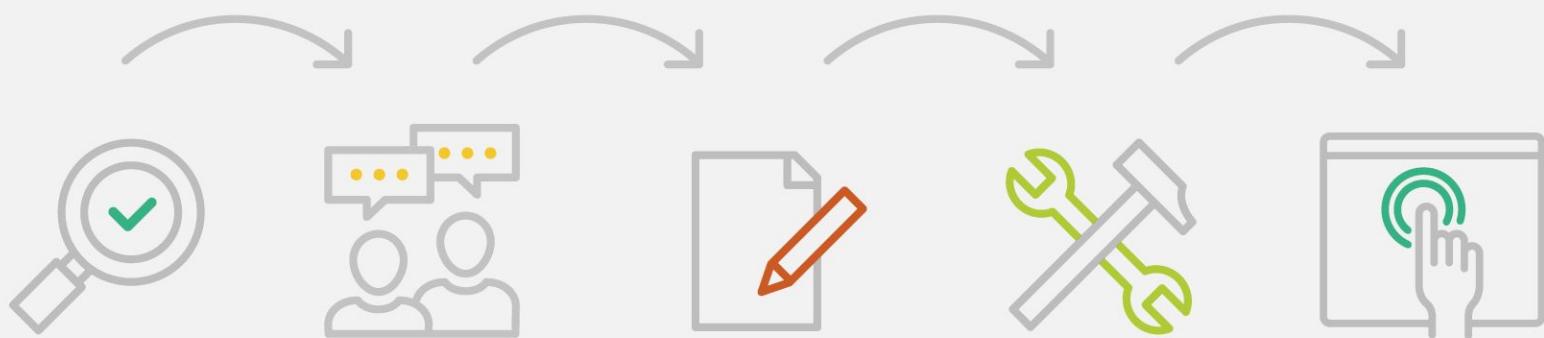
Ein sorgfältiges Design, das das Auftreten von Problemen verhindert, ist noch besser als gute Fehlermeldungen.

# Sichtbarkeit des Systemstatus

Ein System sollte den Benutzer jederzeit angemessen darüber informieren, was passiert.

# UX Design Prozess

Ein Beispiel aus der Praxis...



# UX Design Prozess

# 1: Research



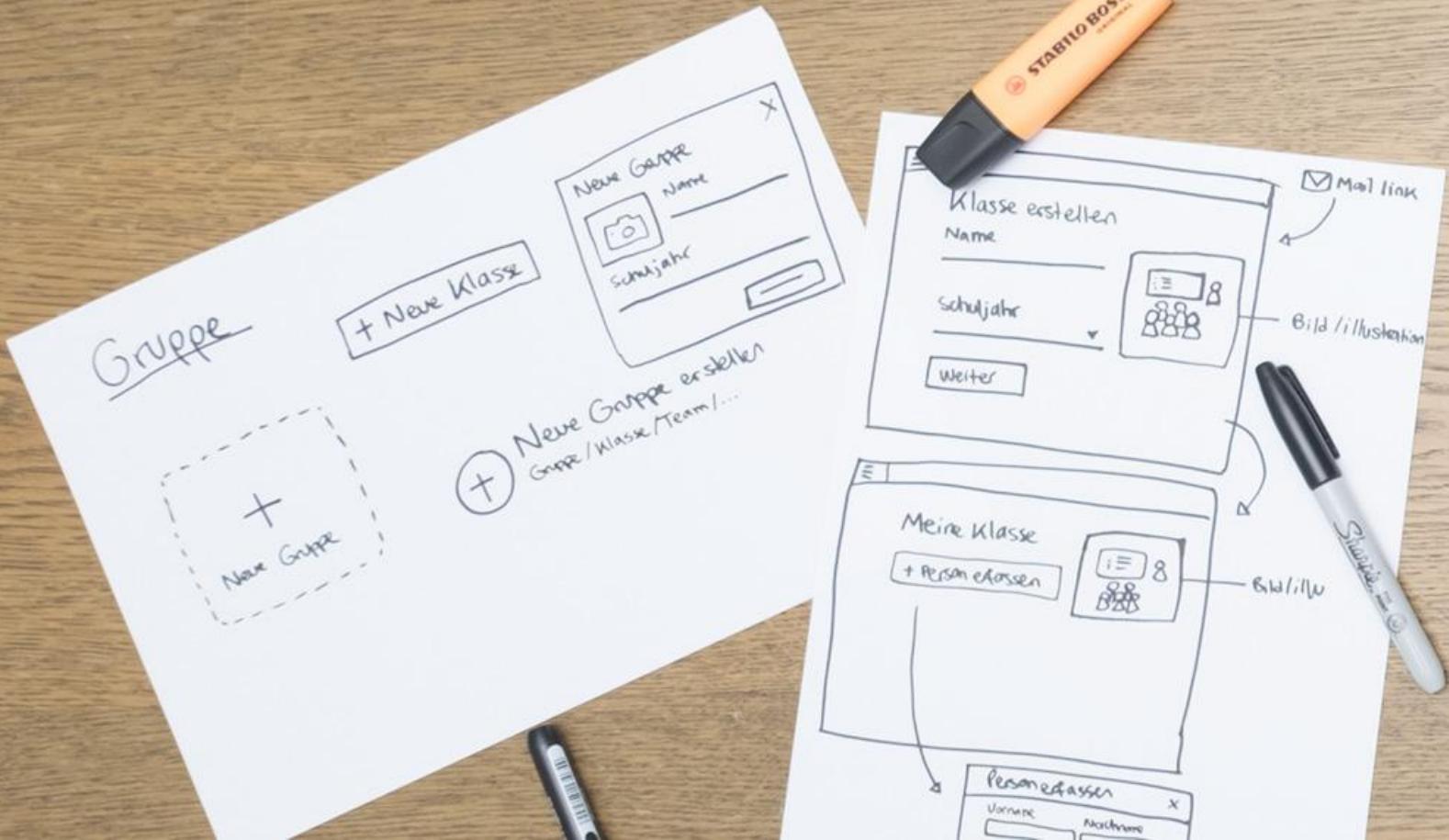
UX Design Prozess

## 2: User Interview



# UX Design Prozess

## 3: Skizzieren



Filter ▾

🔍

CASE 148      7.7.2015      10:22:51-10:22:55

NAME	SOURCE	CL
! mmm	mm	m
✓ mmm	mmm	m
✓ mmm	mm	m
! mmm	mmmm	m
! mm	mmmm	m
✓ mmmm	mm	m

Event Overview

△
△
△△
△△△
△

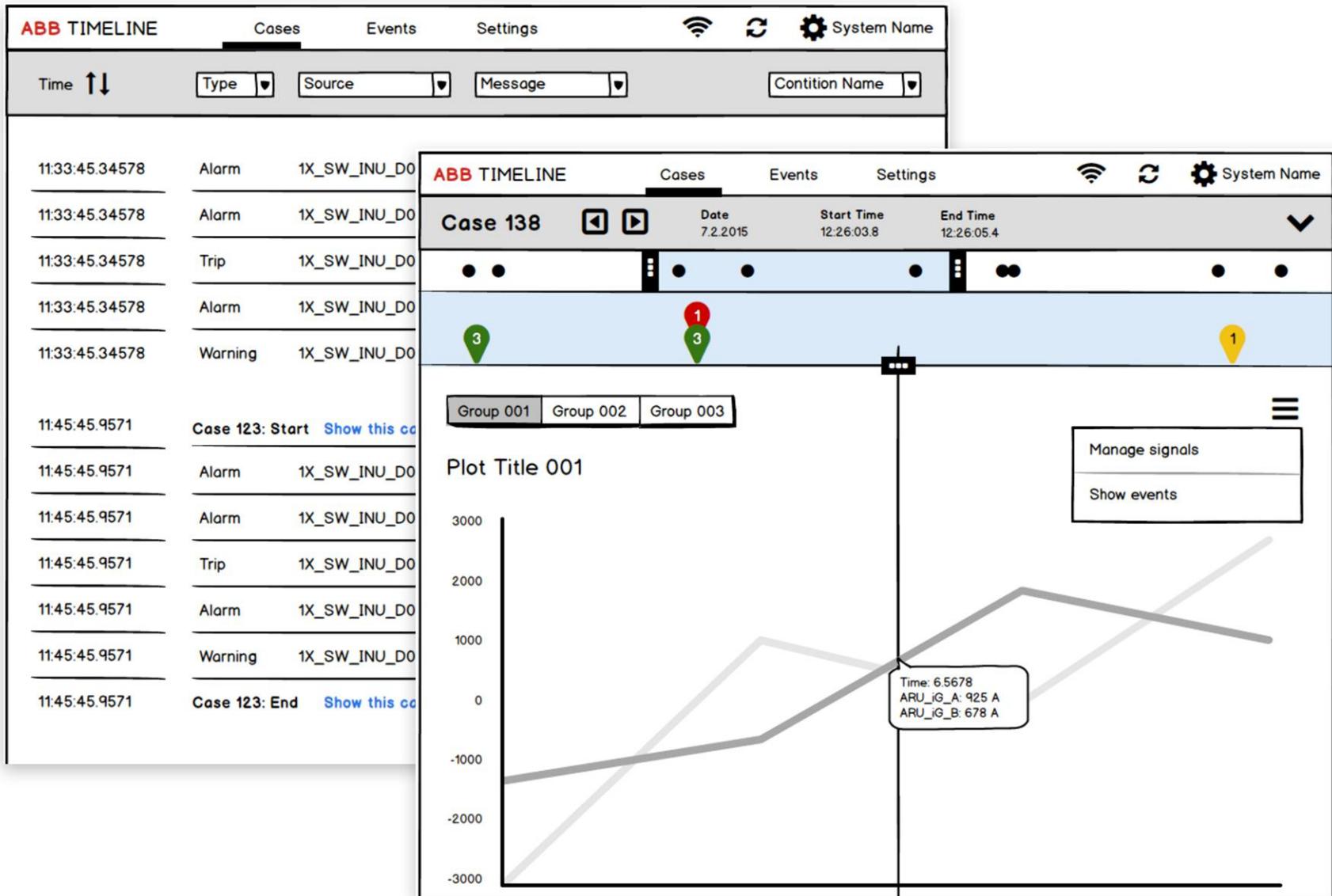
Group 1
Group 2
+

— mmm — mmm ..... mmm

# UX Design Prozess

## 4: Prototyp



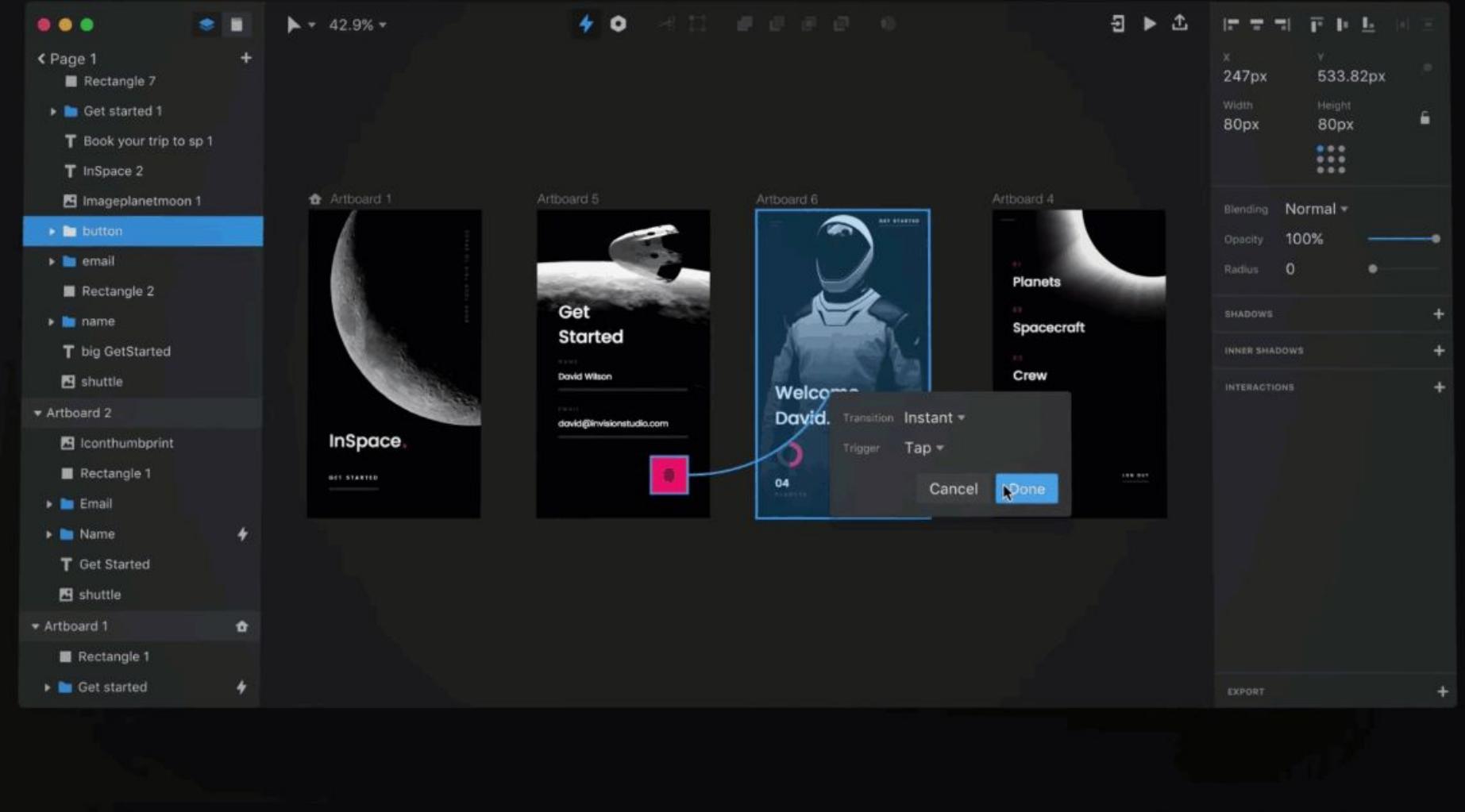


The screenshot displays a web-based video player interface. At the top, there's a dark header bar with three dots on the left, a "0 Hotspot Templates Applied" message, a dropdown arrow, a circular icon, and a "Fixed Header ?" checkbox on the right. Below the header is a navigation bar with a "CHANNELS" button, a search icon, and a refresh icon.

The main content area features a large banner with the text "SCIENCE CHANNEL" in white. To the left of the banner is a mobile device icon showing a news feed with categories like FASHION, SCIENCE, AUTO, TECHNOLOGY, FINANCES, and ENVIRONMENT. A "Link To:" modal window is open over the banner, containing fields for "Select a Destination" (with a "Browse" button), "Click" (selected) or "Hover" (radio button), and two checkboxes: "Maintain scroll position after click" and "Include hotspot in template". There are "Save" and "cancel" buttons at the bottom of the modal.

On the right side of the banner, there's a "Follow" button with a counter showing "234K Followers" and a row of small profile pictures. Below the banner, there are several video thumbnails. One thumbnail for a CNN video titled "The balloons that could fly tourists to the edge of space" is highlighted with a blue overlay. Other thumbnails show various news items, including one from April 5, 2015, and another from April 1, 2015.

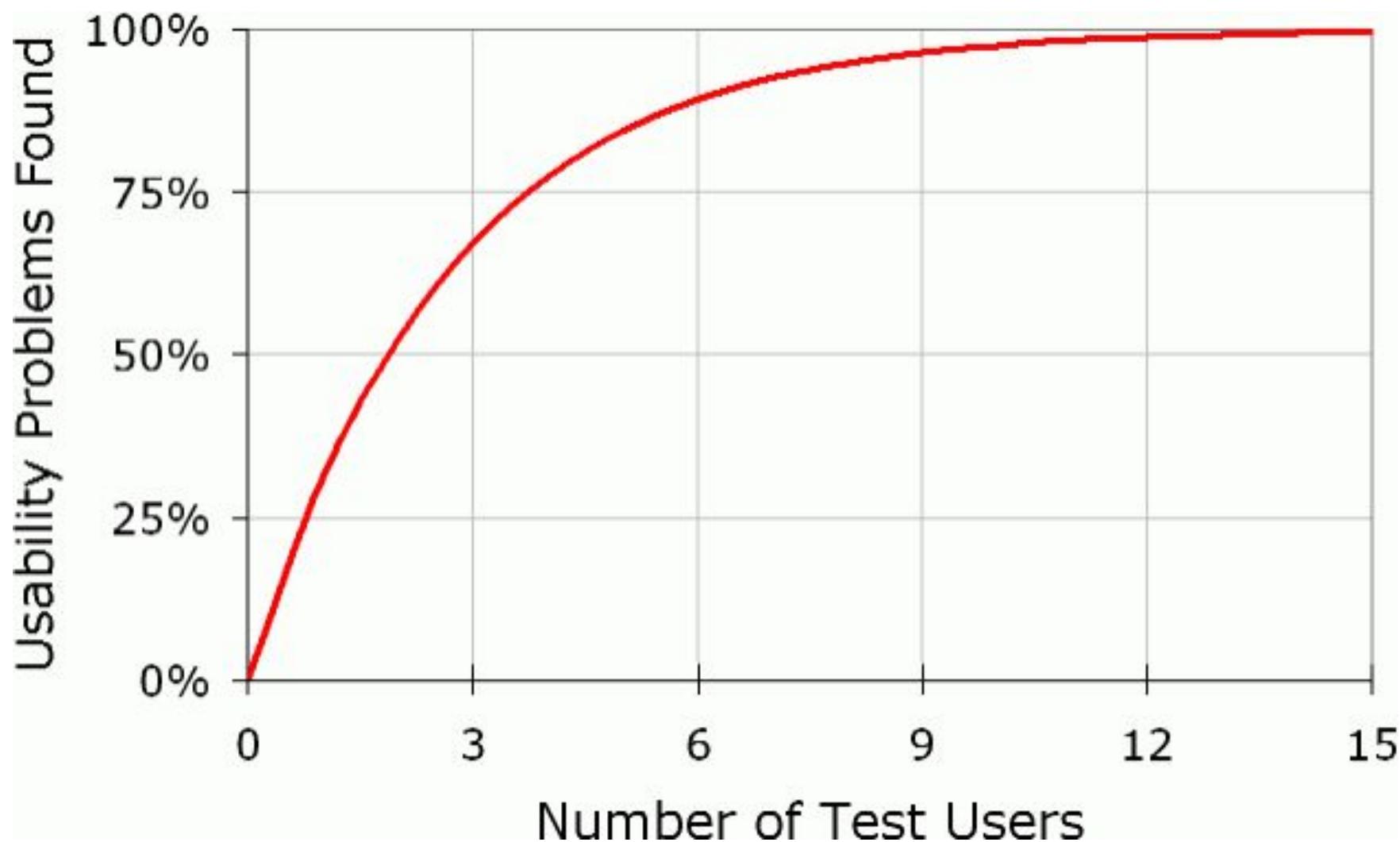
At the bottom of the screen, there's a "Channel Overview" section with a dropdown arrow, followed by a row of icons for sharing, saving, and other actions. On the far right, there are "SHARE" and "PRINT" buttons.



UX Design Prozess

# 5: User Tests





# Lightning Demo



- **Lösungen sammeln (20 Minuten)**
  - Ähnliche Lösungen oder einzelne interessante Elemente suchen.
  - Liste erstellen
  - Liste priorisieren und die Top-3 markieren
- **Demo (je 3 Minuten)**  
Gegenseitig die besten Lösungen präsentieren

# Design Studio



- Team: 2 – 5 Personen
- Vorbereitung: Aufgabe definieren, Material
- Vorgehen:
  - Zeichnen (5 Minuten)
  - Präsentieren (3 Minuten)
  - Kritisieren (2 Minuten)
- Vorgehen wiederholen

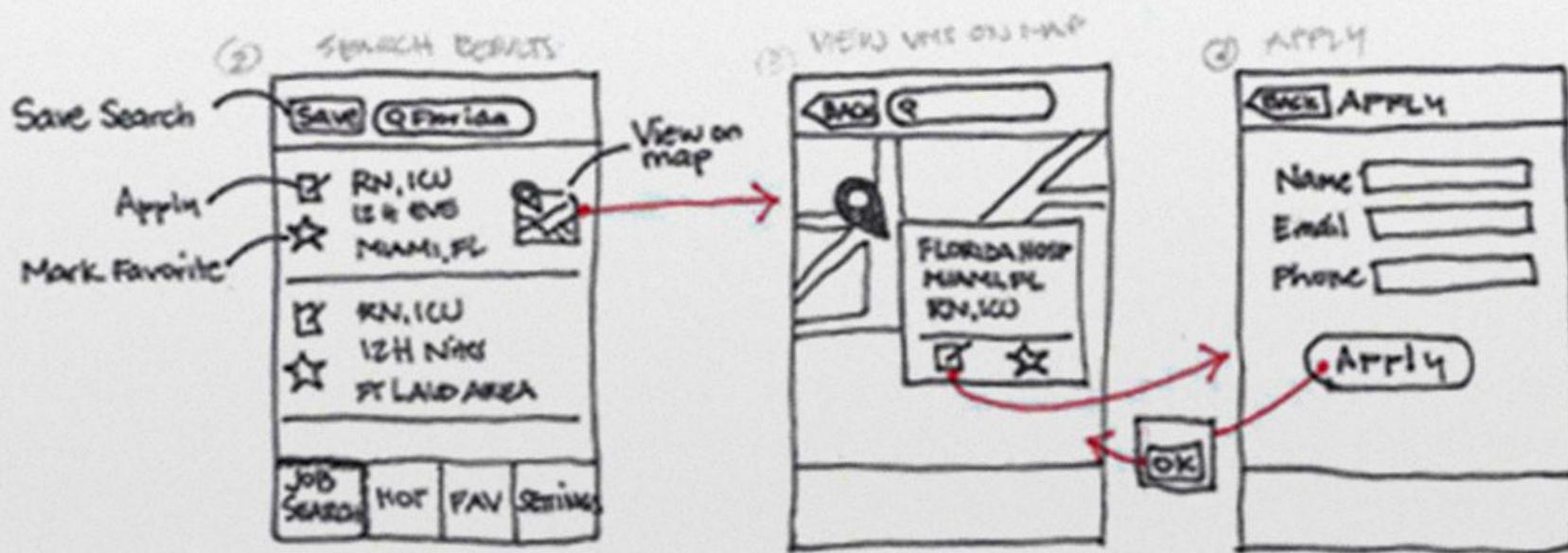
# Dot Voting



- 3 Punkte pro Person
- Es können ganze Ideen oder einzelne Elemente gewählt werden.



# Storyboard



# Usability

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