



# UUX Sprint Portfolio

## Conceptual Design Sprint

Knut Polkehn, 5. Oktober 2021

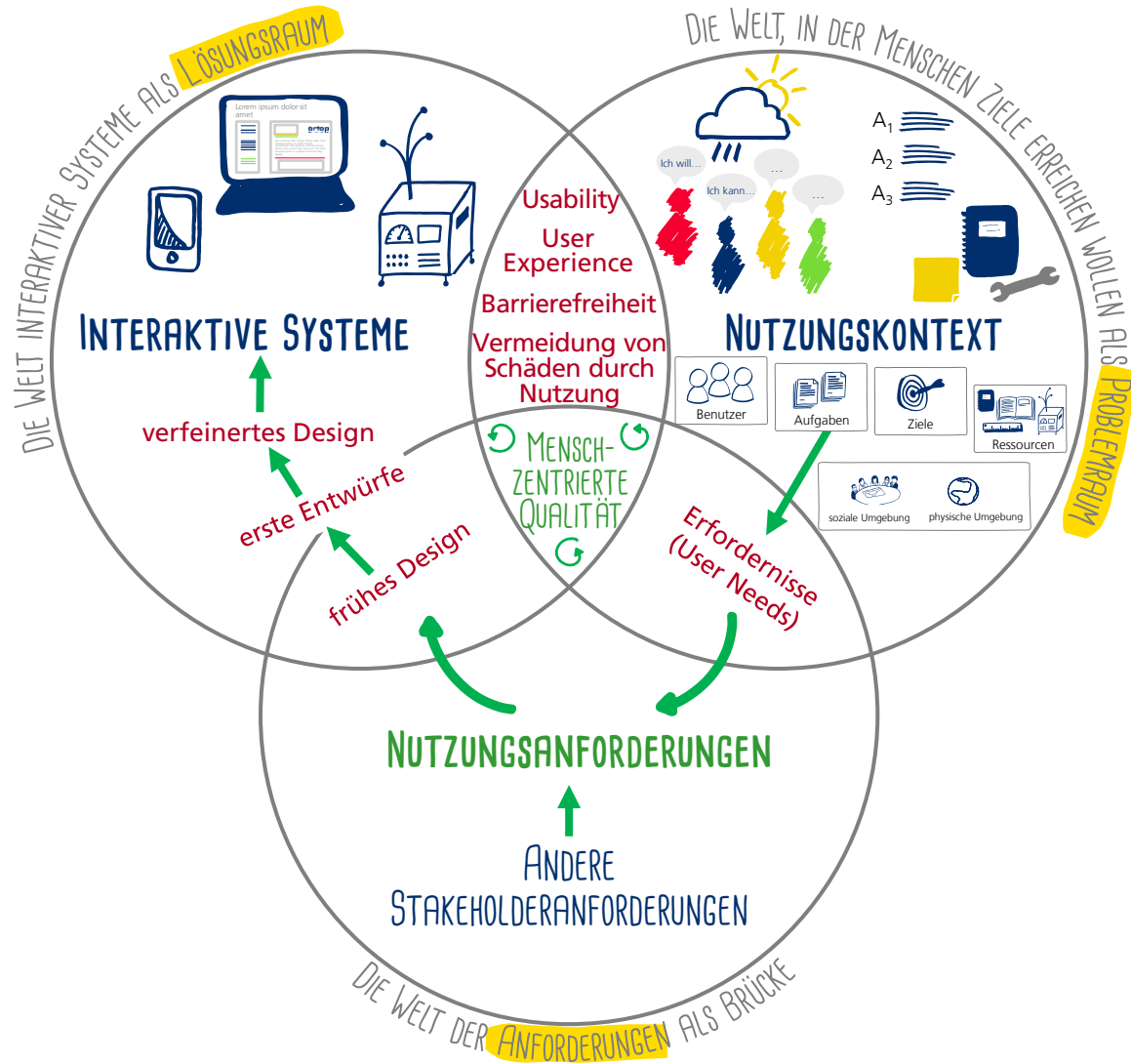
- Alle Inhalte dieses Werkes, insbesondere Texte, Grafiken und Photographien, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei der artop GmbH. Die Inhalte des Werkes sind nur für den persönlichen Gebrauch bestimmt und dürfen nicht veröffentlicht werden und nicht Dritten verfügbar gemacht werden. Bitte fragen Sie uns, falls Sie Inhalte dieser Folien darüber hinaus verwenden möchten.  
([polkehn@artop.de](mailto:polkehn@artop.de))
- Wer gegen das Urheberrecht verstößt (z.B. Bilder oder Texte unerlaubt kopiert oder verwendet), macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar, wird zudem kostenpflichtig abgemahnt und muss Schadensersatz leisten (§ 97 UrhG).

# Agenda

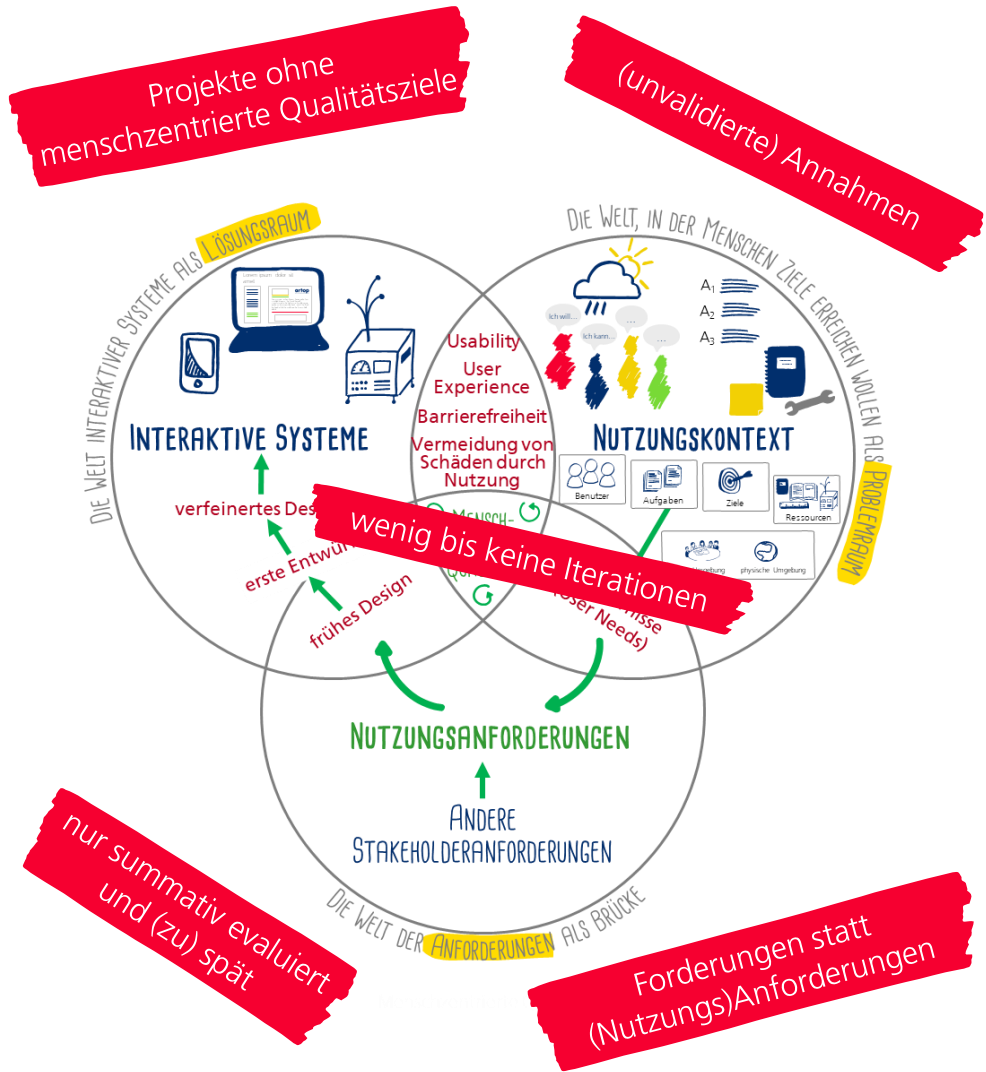
- Einführung
- UUX Sprint Portfolio
- Conceptual Design
- Conceptual Design Sprint
- Ausblick

Einführung

# Menschzentrierte Qualität erreichen!



# Menschzentrierte Qualität erreichen!

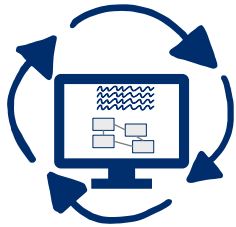


## Anspruch!

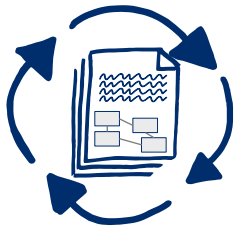
- **Explizit statt implizit**  
analytisch, sichtbar, die Methode wirklich anwenden,
- **Systematisch statt unsystematisch**  
Nutzung von Vorgehensmodellen, Systematiken, Templates, ...
- **Nachvollziehbar statt willkürlich**  
nachverfolgbar/traceable, erklärend, Stakeholder-tauglich und
- **Wiederverwendbar statt ‚einmaliges Strohfeuer‘**  
einmal investierter Aufwand, der wiederholt nutzbar ist, z.B. über Releases hinweg bzw. auch über Projekte hinweg.

# UUX Sprint Portfolio

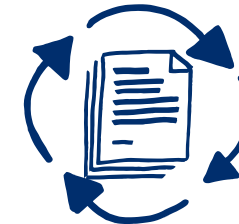
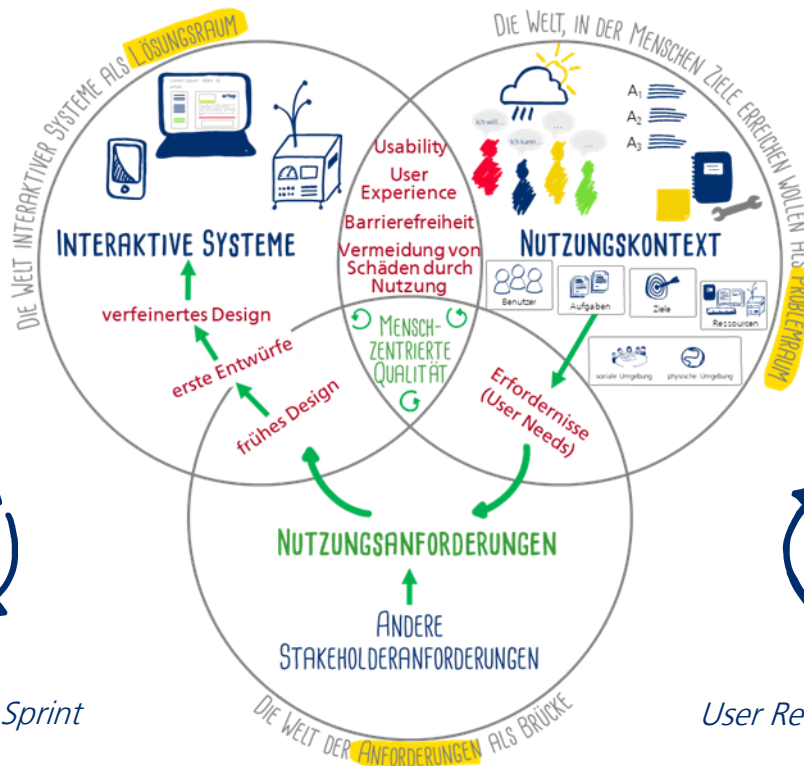
# UX Sprint Portfolio - Ansatz



*Conceptual Implementation Sprint*



*Conceptual Design Sprint*



*User Requirements Sprint*

Ansatz für ein Vorgehen bei der menschenzentrierten Gestaltung, das auf der Mischung verschiedener Denkansätze (Agile Entwicklungsprozesse, Design Thinking, Lean Startup) beruht, um **Prinzipien und Methoden zur Verbesserung der Usability und User Experience** in eine agile Entwicklung zu integrieren und dabei gleichzeitig unter dem Kosten-Nutzen-Aspekt ökonomische Vorteile zu erzielen.

- Agil – iteratives Vorgehen in Teams, kleine gut beschreibbare Pakete, regelmäßige, kleine, schnelle Tests
- Design Thinking – Perspektive des Benutzers, kreative Lösungsfindung
- Lean Startup – Alles ist eine Hypothese und muss überprüft werden, Scheitern gehört zum Lernen.

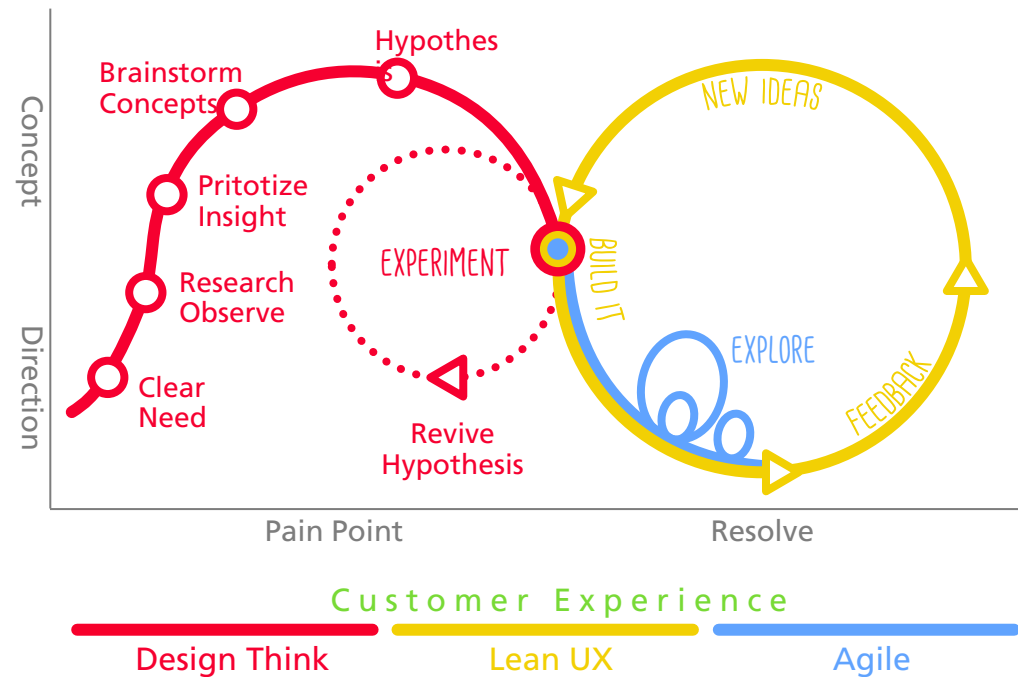
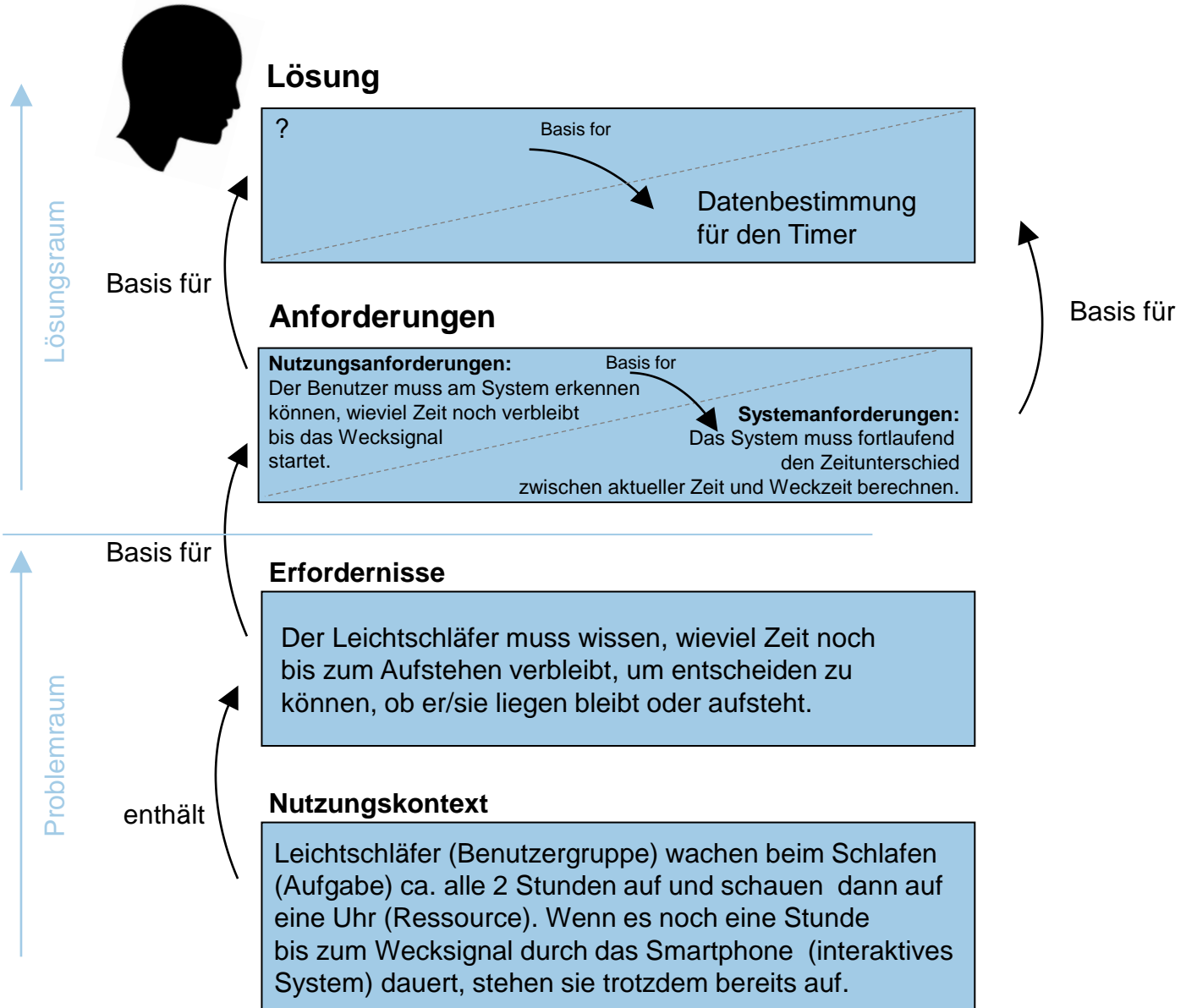


Abbildung basiert auf „Better Together“ von Dave Landis Quelle: <https://lithespeed.com/lean-ux-dont-part-1-3-2/>

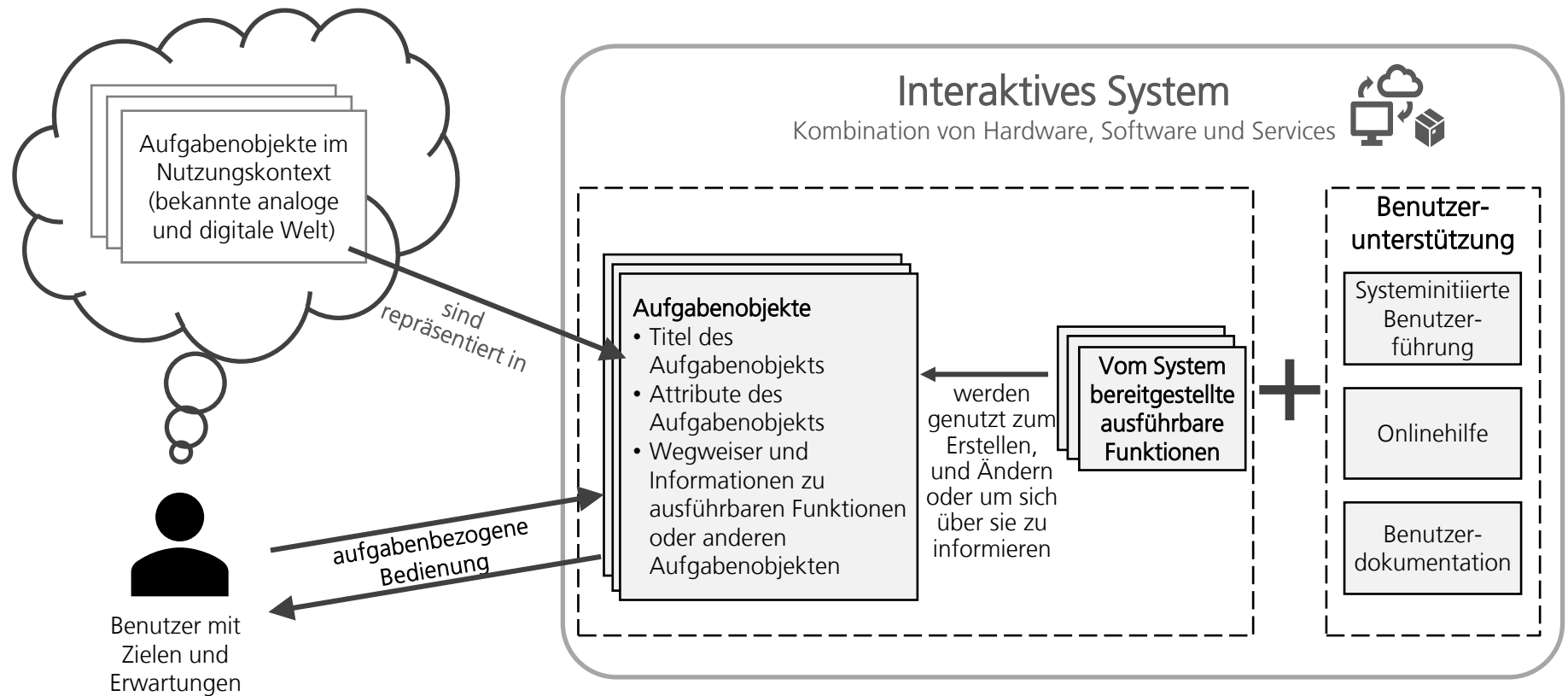
# UX Sprint Portfolio Ansatz

	Sprints for the next release "the things we know"	Empirical work for the road map "the things we need to know"
Produktdefinition	<u>User Requirements Sprint</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Benutzergruppen</li> <li>• Kernaufgaben</li> <li>• User Needs &amp; User Requirements</li> </ul>	User research to close gaps <ul style="list-style-type: none"> <li>• relevante Kontextinformation identifizieren</li> <li>• relevant needs für zukünftige Releases identifizieren</li> <li>• innovative User Requirements ableiten</li> </ul>
	<u>Conceptual Design Sprint</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzungsszenarien als Interaktionsspezifikation dokumentiert</li> <li>• Aufgabenobjekte               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attribute</li> <li>• Ausführbare Funktionen</li> <li>• Wegweiser</li> </ul> </li> <li>• Struktur der Aufgabenobjekte mit Verbindungspfaden</li> <li>• Ansichten und Interaktionsabläufe – erfahrbar in Low-fidelity Prototypen</li> </ul>	User research to close gaps <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angemessenheit der Interaktionsspezifikationen mit Nutzern prüfen</li> <li>• Aufgabenobjekte, Attribute und ausführbare Funktionen mit Benutzern überprüfen</li> <li>• Evaluieren der Struktur der Aufgabenobjekte mit Nutzern</li> <li>• Evaluieren der Prototypen mit Nutzern</li> </ul>
Produktimplementierung	<u>User Interface Design Sprint 1...n</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• High-fidelity Prototypen</li> <li>• Für jede Sicht und Seite               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfacedesign</li> <li>• Information design</li> <li>• Sensory design</li> </ul> </li> </ul>	User research to close gaps <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umsetzbare Change Requests</li> <li>• Feedback für nächste Releases</li> </ul>

# Beispiel: Anforderungen an Wecker



# Lösung?



# Lösung?

BEISPIEL FÜR EINE  
AUFGABENBEZOGENE  
BEDIENUNG



Ist repräsentiert in

## Interaktives System

Kombination von Hardware,  
Software und Services

**Aufgabenobjekt:**  
verfügbare Schlafzeit

### Attribute:

- Zeit bis zum Wecken
- Aktuelle Uhrzeit
- Weckzeit
- ...

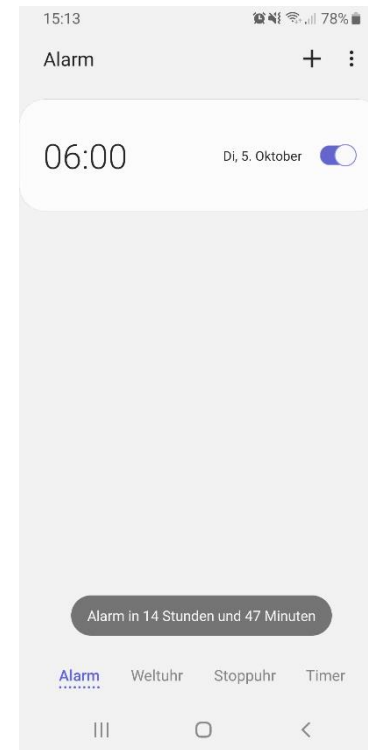
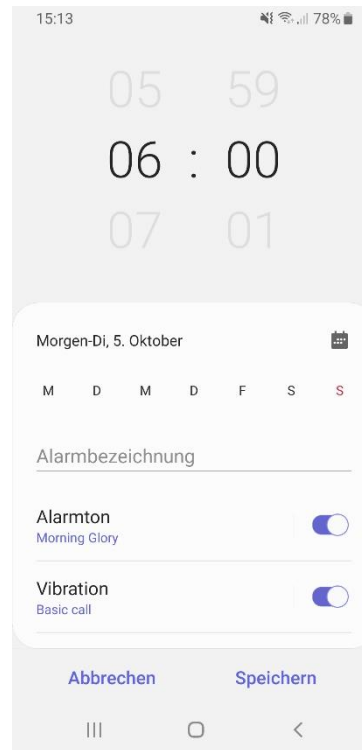
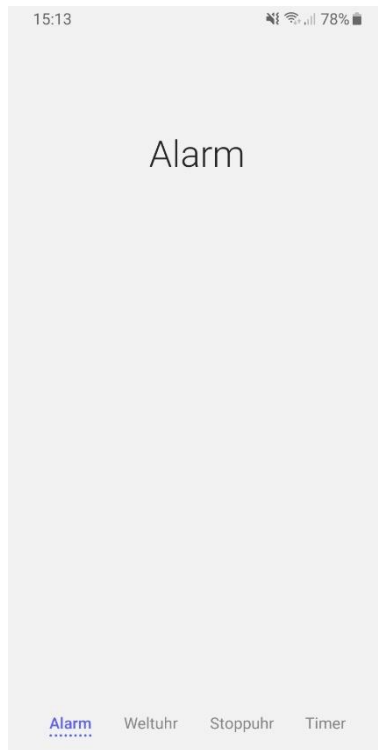
**Wegweiser zu ausführbaren  
Funktionen:**

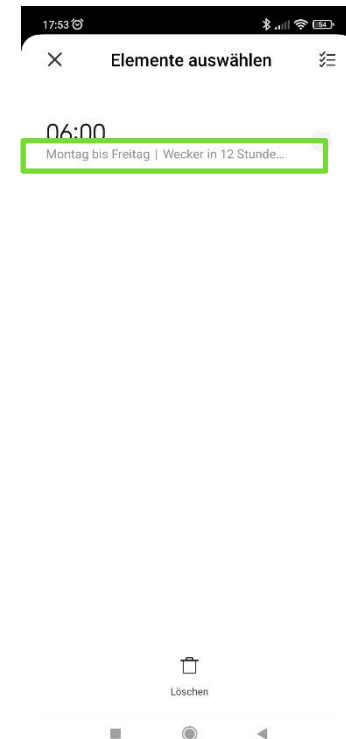
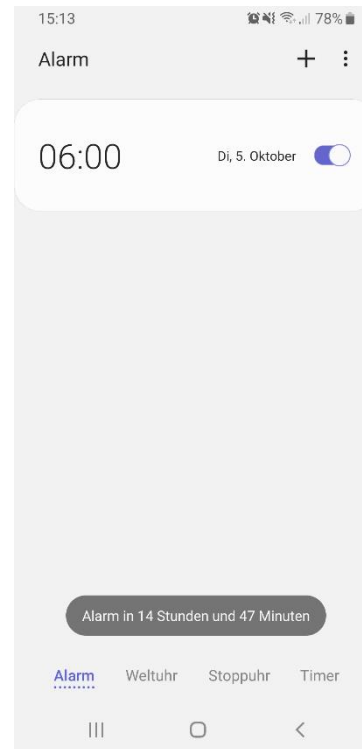
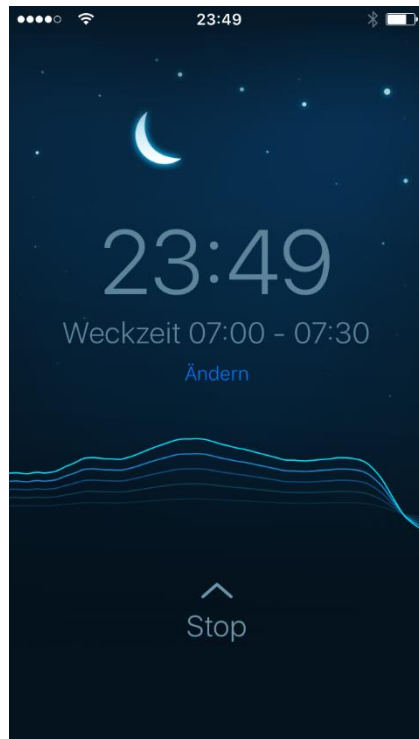
- Weckzeit ändern
- ...

aufgabenbezogene  
Bedienung

Damit ich weiß, ob  
ich schon bald  
aufstehen sollte,  
muss ich wissen,  
wie lange es noch  
bis zum Wecken  
dauert

# Samsung Wecker





# Conceptual Design

# Zukunft erfinden?

## Fragen aus Benutzersicht:

1. Wo finde ich in Zusammenarbeit mit dem interaktiven System die **erwarteten Aufgabenobjekte**, an denen ich die zur Zielerreichung notwendigen Handlungen vollziehen kann, d.h.
  - Attribute der Aufgabenobjekte wahrnehmen oder ändern oder
  - Zugang zu unterstützenden ausführbaren Funktionen oder anderen Aufgabenobjekten bekomme?
2. Sind diese Aufgabenobjekte so im User Interface **repräsentiert**, dass ich sie
  - leicht auffinden und
  - an ihnen effizient notwendige Handlungen ausführen kann?

# Zukunft erfinden?

## Fragen aus Sicht der Gestalter:

1. Wie soll das Zusammenwirken des Benutzers mit dem interaktiven System hinsichtlich der zur Zielerreichung notwendigen Handlungen aussehen (**Nutzungsszenarien**)?
2. Welche **Aufgabenobjekte** müssen im User Interface repräsentiert werden?
  - Welche **Attribute** müssen an ihnen repräsentiert werden
  - Welche **Wegweiser** zu ausführbaren Funktionen (durch das System übernommene Funktionen) oder anderen Aufgabenobjekten werden benötigt?
  - Wie müssen die Aufgabenobjekte **strukturiert** werden?
  - In welchen **Ansichten** müssen die Aufgabenobjekte **entlang der Handlungen** von Benutzern zur Zielerreichung vorhanden sein.

# Konzeptionelles Design als Übersetzung

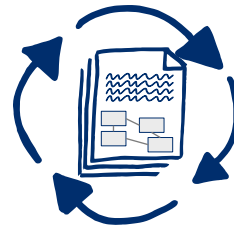


Erwartungen an Aufgabenobjekte und deren Strukturen identifizieren

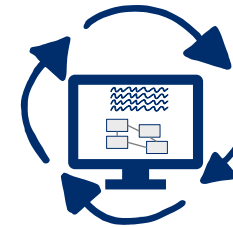
Strukturen, Ansichten und Abläufe aus Nutzersicht und in Nutzersprache gestalten



*User Requirements Sprint*



*Conceptual Design Sprint*



*Conceptual Implementation Sprint*

IST

Kontext und User Requirements



Konzept



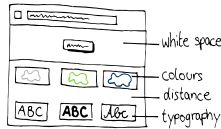
Ausgestaltung / Umsetzung

ZUKUNFT

# Gestaltungsentscheidungen treffen

Das Designprojekt kann alle oder ausgewählte Gestaltungsaktivitäten beinhalten. Mit welchen Gestaltungsaktivitäten angefangen und beendet werden soll, hängt von Art und Fortschritt des Designprojekts ab.

Wahrnehmbare Inhalte (z. B. Schriftgrößen, Abstände, Farben, White Spaces)

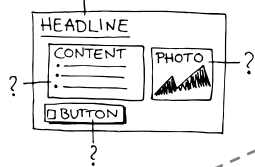


Sensorisches Design

Verständliche Inhalte (interpretierbare Benennungen, Texte, Symbole, Bilder, Farben, Sprachausgaben)

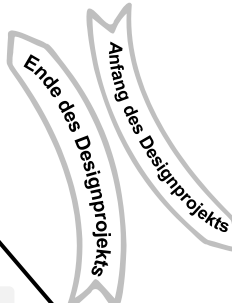
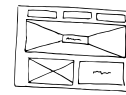
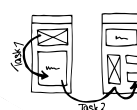


Informationsdesign

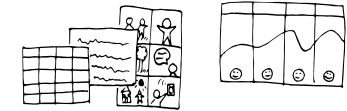


Interfacedesign

Verwendete User Interface-Elemente (Auswahl, Kombination, Anordnung und Verhalten)



- Task 1
- Task 2
- Task 3



Nutzungsszenarien und detaillierte Interaktionsspezifikationen

konzeptionelle Modellierung



Übersicht relevanter Aufgabenobjekte inkl. Attribute und ausführbarer Funktionen

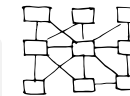
FRÜHES DESIGN

Basis

Arbeitsergebnisse aus der Nutzungskontextanalyse, z.B. Personas, Aufgabenmodelle, Nutzungsanforderungen



Detailbeschreibung der Aufgabenobjekte inkl. Attribute, ausführbare Funktionen und Wegweiser (CTA und Trigger)



Informationsarchitektur



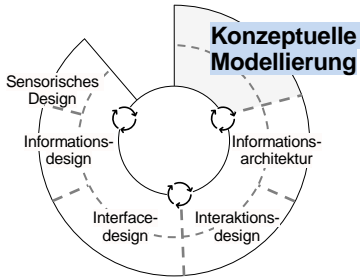
Struktur der Aufgabenobjekte (Über- und Unterordnungen inkl. Verbindungspfade)

ERSTE ENTWÜRFE



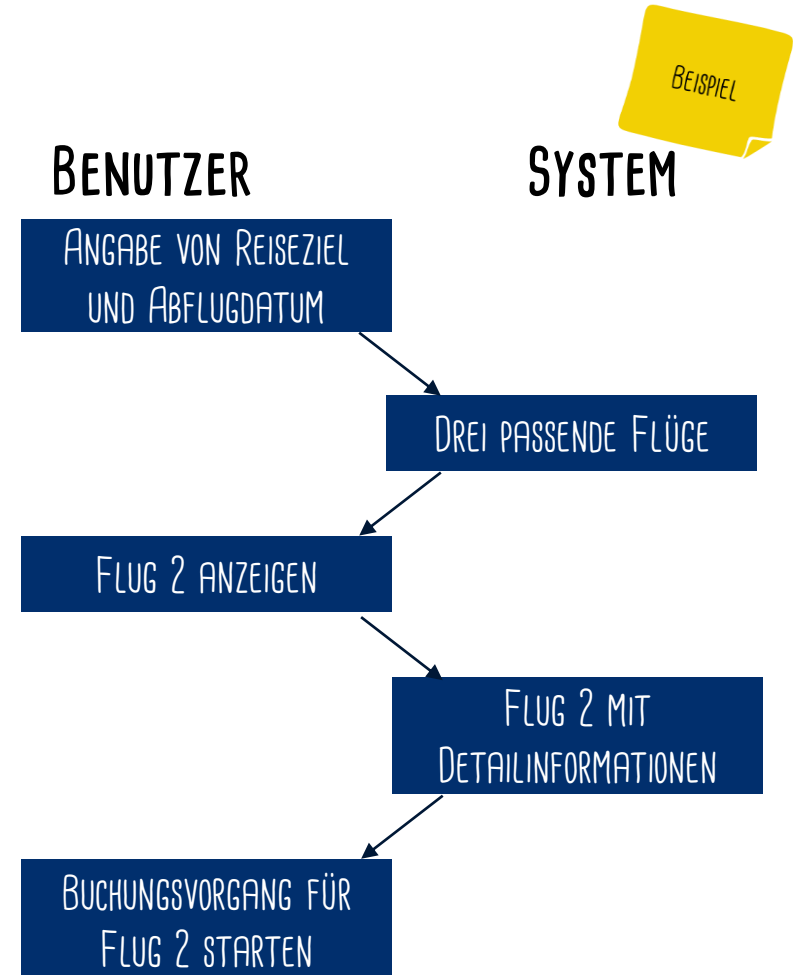
Struktur des User Interfaces (Ansichten mit repräsentierten Aufgabenobjekten, über Screens oder Seiten verteilt)

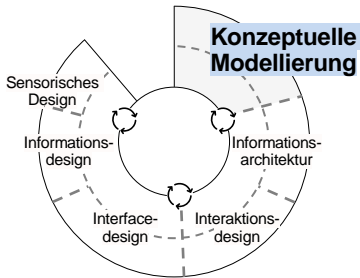
Abläufe durch die Ansichten (entlang wichtiger Kernaufgaben der Benutzenden)



# Erstellen von Interaktionsspezifikationen basierend auf Aufgabenmodellen

- Auf Basis von Aufgabenmodellen wird spezifiziert, **wie** die Interaktion zwischen Benutzer und System stattfinden soll.
- Dafür werden für alle Teilaufgaben notwendige Dialogschritte zwischen Benutzer und System festgelegt.





# Erstellen von Interaktionsspezifikationen basierend auf Aufgabenmodellen

Um die Dialogschritte pro Teilaufgabe und zugehörige Nutzungsanforderungen strukturiert und übersichtlich abbilden zu können, dient eine Tabelle: die **Interaktionsspezifikation**.



Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsschnittstelle	Nutzungsanforderungen
		Initiale handlungsleitende Information: <Vom System bereitgestellte Information, die den Start von Teilaufgabe 1 ermöglicht>	
1. Restaurant der Wahl auswählen	Eingabe: (Teile des) Restaurant-namens	Zeige: Restaurants, die dem (Teil des) Restaurantnamens entsprechen	NA 1: Der Benutzer kann am System ein Restaurant seiner Wahl auswählen.
2. Verfügbarkeit von Tischen prüfen	Auswählen: • Datum • Zeit • Anzahl der Personen	Zeige: • Zeiten, zu denen Tische für entsprechende Personenanzahl verfügbar sind • Statusinformation, falls keine Tische verfügbar sind	NA 2: Der Benutzer kann am System Tag und Zeit für eine beabsichtigte Reservierung auswählen. NA 3: Der Benutzer kann am System erkennen, welche Tische wann zum beabsichtigten Datum verfügbar sind

Der Begriff Interaktionsspezifikation kann irreführend sein.



- Es geht dabei nicht um das Spezifizieren der konkreten Interaktion, indem konkrete User Interface Elemente ausgewählt werden. Vielmehr geht es um die generelle Beschreibung dieser Interaktion hinsichtlich des Dialogs.
- Da diese Spezifikation das zukünftige Verhalten des Benutzers bei der Ausführung der Aufgaben mit dem System vorschreibt, kann sie auch als strukturierte Art eines Nutzungsszenarios interpretiert werden.

BEISPIEL FÜR EINE  
INTERAKTIONSSPEZIFIKATION

# Erstellen von Interaktionsspezifikationen basierend auf Aufgabenmodellen

Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsschnittstelle	Nutzungsanforderungen
		Initiale handlungsleitende Information: Möglichkeit zur Suche nach Restaurants	
1. Restaurant der Wahl auswählen	Eingabe: (Teile des) Restaurantnamens	Zeige: Restaurants, die dem (Teil des) Restaurantnamens entsprechen	NA 1: Der Benutzer muss am System ein Restaurant seiner Wahl auswählen können.
2. Verfügbarkeit von Tischen prüfen	Auswählen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datum</li> <li>• Zeit</li> <li>• Anzahl der Personen</li> </ul>	Zeige: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeiten, zu denen Tische für entsprechende Personenanzahl verfügbar sind</li> <li>• Statusinformation, falls keine Tische verfügbar sind</li> </ul>	NA 2: Der Benutzer muss am System Tag und Zeit für eine beabsichtigte Reservierung auswählen können. NA 3: Der Benutzer muss am System erkennen können, welche Tische wann zum beabsichtigten Datum verfügbar sind

BEISPIEL FÜR EINE  
INTERAKTIONSSPEZIFIKATION

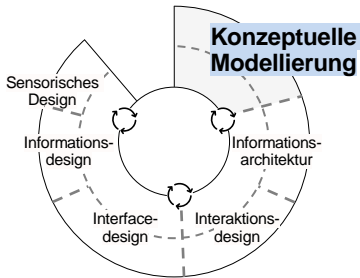
# Erstellen von Interaktionsspezifikationen basierend auf Aufgabenmodellen

Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsschnittstelle	Nutzungsanforderungen
3. Für die Buchung eines verfügbaren Tisches entscheiden	Auswählen: (Einen) verfügbaren Tisch	Zeige: Details des verfügbaren Tisches	NA 4: Der Benutzer muss am System erkennen können, welche Form der Tisch hat (rund oder eckig). NA 5: Der Benutzer muss am System erkennen können, für wie viele Personen ein Tisch maximal reservierbar ist.
	Auswählen: Reservieren	Eingabemöglichkeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorname</li> <li>• Nachname</li> <li>• Mobilnummer</li> <li>• E-Mailadresse</li> </ul>	NA 6: Der Benutzer muss am System auswählen können, über welchen Kanal er seine Bestätigung erhält.

BEISPIEL FÜR EINE  
INTERAKTIONSSPEZIFIKATION


# Erstellen von Interaktionsspezifikationen basierend auf Aufgabenmodellen

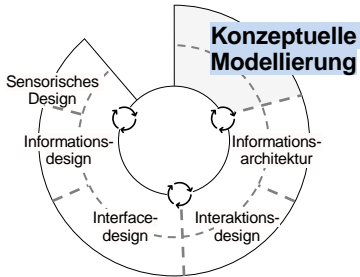
Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsschnittstelle	Nutzungsanforderungen
	Eingabe: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorname</li> <li>• Nachname</li> <li>• Mobilnummer und/oder</li> <li>• E-Mail Adresse</li> </ul>	Zeige: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorname</li> <li>• Nachname</li> <li>• Mobilnummer und/oder</li> <li>• E-Mail Adresse</li> <li>• Zusätzliche handlungsleitende Information: "Die Bestätigung kann in der Kalender-App gespeichert werden".</li> </ul>	
4. Sichern der Reservierungs-Details	Auswählen: Reservierung bestätigen	Zeige: Statusinformation, dass die Reservierungsbestätigung versendet wurde	NA 7: Der Benutzer muss am System erkennen können, ob die Reservierung erfolgreich war.
5. Mitteilen der Reservierung an andere Gäste	Der Dialog fährt fort in der E-Mail- oder Nachrichten-App.		



# Aufgabenobjekte, Attribute und ausführbare Funktionen in Interaktionsspezifikationen identifizieren


Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsschnittstelle	Nutzungsanforderungen
		Initiale handlungsleitende Information: <Vom System bereitgestellte Information, die den Start von Teilaufgabe 1 ermöglicht>	
1. Restaurant der Wahl auswählen	Eingabe: (Teile des) Restaurantnamens	Zeige: Restaurants, die dem (Teil des) Restaurantnamens entsprechen	NA 1: Der Benutzer muss am System ein Restaurant seiner Wahl auswählen können.
2. Verfügbarkeit von Tischen prüfen	Auswählen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datum</li> <li>• Zeit</li> <li>• Anzahl der Personen</li> </ul>	Zeige: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeiten, zu denen Tische für entsprechende Personenanzahl verfügbar sind</li> </ul>	NA 2: Der Benutzer muss am System Tag und Zeit für eine beabsichtigte Reservierung auswählen können. NA 3: Der Benutzer muss am System erkennen können, welche Tische wann zum beabsichtigten Datum verfügbar sind

 In den Handlungen des Benutzers und Reaktionen der Benutzungsschnittstelle werden **Aufgabenobjekte**, **Attribute** von Aufgabenobjekten und **ausführbare Funktionen** sichtbar.

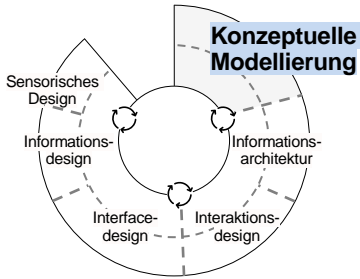


# Aufgabenobjekte, Attribute und ausführbare Funktionen in Interaktionsspezifikationen identifizieren

Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsschnittstelle	Nutzungsanforderungen
		Initiale handlungsleitende Information: <Vom System bereitgestellte Information, die den Start von Teilaufgabe 1 ermöglicht>	
1. Restaurant der Wahl auswählen	Eingabe: (Teile des) Restaurantnamens	Zeige: Restaurants, die dem (Teil des) Restaurantnamens entsprechen	NA 1: Der Benutzer muss am System ein Restaurant seiner Wahl auswählen können.
2. Verfügbarkeit von Tischen prüfen	Auswählen: <ul style="list-style-type: none"> <li>Datum</li> <li>Zeit</li> <li>Anzahl der Personen</li> </ul>	Zeige: <ul style="list-style-type: none"> <li>Zeiten, zu denen Tische für entsprechende Personenanzahl verfügbar sind</li> </ul>	NA 2: Der Benutzer muss am System Tag und Zeit für eine beabsichtigte Reservierung auswählen können. NA 3: Der Benutzer muss am System erkennen können, welche Tische wann zum beabsichtigten Datum verfügbar sind




**Aufgabenobjekt:** Restaurant  
**Attribut:** Restaurantname

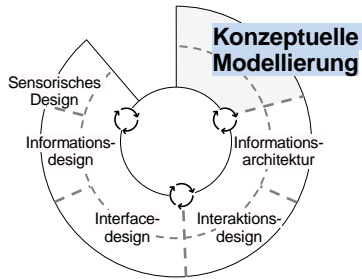


# Aufgabenobjekte, Attribute und ausführbare Funktionen in Interaktionsspezifikationen identifizieren

Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsschnittstelle	Nutzungsanforderungen
3. Für die Buchung eines verfügbaren Tisches entscheiden	Auswählen: (Einen) verfügbaren Tisch	Zeige: Details des verfügbaren Tisches	NA 4: Der Benutzer muss am System erkennen können, welche Form der Tisch hat (rund oder eckig). NA 5: Der Benutzer kann
	Auswählen: Reservieren	Zeige: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorname</li> <li>• Nachname</li> <li>• Mobilnummer</li> <li>• E-Mailadresse</li> </ul>	NA 6: Der Benutzer muss am System auswählen können, über welchen Kanal er seine Bestätigung erhält.



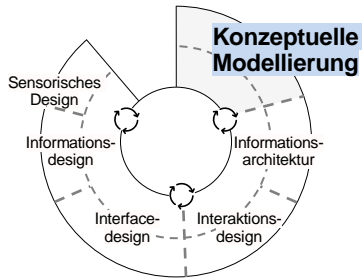
**Ausführbare Funktion: Tisch reservieren**



# Aufgabenobjekte, Attribute und ausführbare Funktionen in Interaktionsspezifikationen identifizieren

BEISPIEL EINES AUSSCHNITTS  
 AUS ÜBERSICHT ÜBER  
 AUFGABENOBJEKTE UND  
 ATTRIBUTE

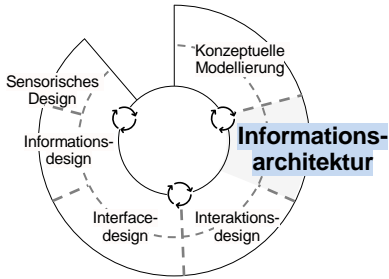
Aufgabenobjekte	Attribute	Details für jedes Attribut
Restaurant	Name	A-Z
	Adresse	Straße und Hausnummer Postleitzahl Stadt Land
	Telefonnummer	+ Landesvorwahl Telefonnummer
	E-Mail	<Name>@<Domain>.<Domain Suffix>
Liste der verfügbaren Tische für ein spezifisches Datum und Zeit	Verfügbarer Tisch 1 ... Verfügbarer Tisch n	Zeit 1 ... n Form (rund oder eckig)
Verfügbarer Tisch	Verfügbarkeit	hh:mm
	Maximale Anzahl an Personen	2, 4, 6, 8



BEISPIEL EINER ÜBERSICHT  
 ÜBER AUFGABENOBJEKTE  
 UND AUSFÜHRBARE  
 FUNKTIONEN

# Aufgabenobjekte, Attribute und ausführbare Funktionen in Interaktionsspezifikationen identifizieren

Aufgabenobjekte	Ausführbare Funktionen der Aufgabenobjekte
Restaurant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeige verfügbare Tische               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wähle Raum</li> <li>• ...</li> </ul> </li> </ul>
Alle verfügbaren Tische	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Tisch spezifizieren               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Form auswählen</li> <li>• Lage auswählen (am Fenster, in der Mitte)</li> <li>• ...</li> </ul> </li> </ul>
Verfügbarer Tisch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reservieren:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eingabe von persönlichen Daten</li> <li>• "Reservierung bestätigen" auswählen</li> <li>• ...</li> </ul> </li> </ul>
Reservierung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ansehen               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ...</li> </ul> </li> </ul>
Reservierungsbestätigung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Kalender speichern               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalender auswählen (privat, geschäftlich)</li> <li>• ...</li> </ul> </li> <li>• Reservierung stornieren                (Diese ausführbare Funktion wurde hinzugefügt aus einem anderen Nutzungsszenario für die Aufgabe „Eine Reservierung stornieren“)</li> </ul>

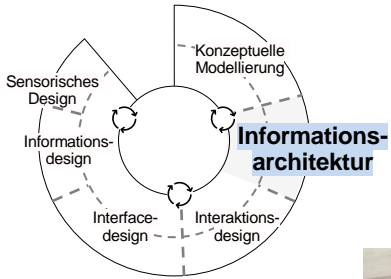


# Die Informationsarchitektur für die Evaluation sichtbar machen

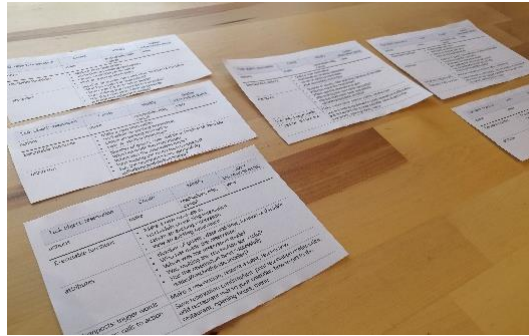
**BEISPIEL FÜR EINE  
TABELLARISCHE ÜBERSICHT**

	Attribute	Ausführbare Funktionen	Wegweiser von anderen Navigationspunkten (Trigger Words)	Wegweiser zu ausführbaren Funktionen und anderen Aufgabenobjekten (Calls to Action)
Restaurant	<ul style="list-style-type: none"> <li>Name</li> <li>Adresse</li> <li>Telefonnummer</li> <li>E-Mail-Adresse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verfügbare Tische zeigen</li> <li>Raum wählen</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Restaurants in deiner Nähe</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jetzt reservieren</li> <li>...</li> <li>...</li> </ul>
Reservierung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Person, die die Reservierung getätigt hat</li> <li>Datum und Zeit</li> <li>Tisch</li> <li>Anzahl der Gäste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine existierende Reservierung ansehen</li> <li>Eine neue Reservierung tätigen</li> <li>Eine existierende Reservierung verlegen</li> <li>Eine existierende Reservierung stornieren</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meine Reservierungen</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeige alle verfügbaren Tische</li> </ul>
Alle verfügbaren Tische	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verfügbarer Tisch 1 – Verfügbarer Tisch n</li> <li>Datum und Zeit der Verfügbarkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einen Tisch spezifizieren</li> <li>Form wählen</li> <li>Lage wählen (Fenster, Mitte)</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zeige verfügbare Tische</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tische am Fenster</li> <li>...</li> </ul>
Reservierungsbetätigung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Name des Senders</li> <li>E-Mail-Adresse des Senders</li> <li>Name des Restaurants</li> <li>Adresse des Restaurants</li> <li>Datum und Zeit der Reservierung</li> <li>Name der Person, die reserviert hat</li> <li>Anzahl der Gäste</li> <li>Tischart</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ansehen</li> <li>Im Kalender speichern</li> <li>Kalender auswählen (privat, geschäftlich, ...)</li> <li>...</li> <li>Reservierung stornieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bestätigung ansehen</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reservierung zum Kalender hinzufügen</li> <li>...</li> </ul>

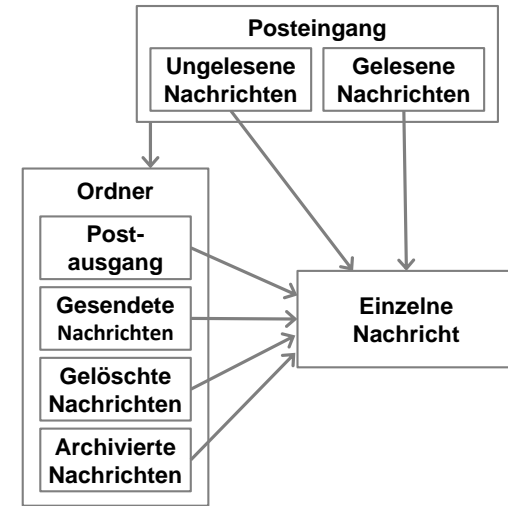
aus Curriculum und Glossar Designing Solutions (C-PUX-DS) des UXQB e.V.



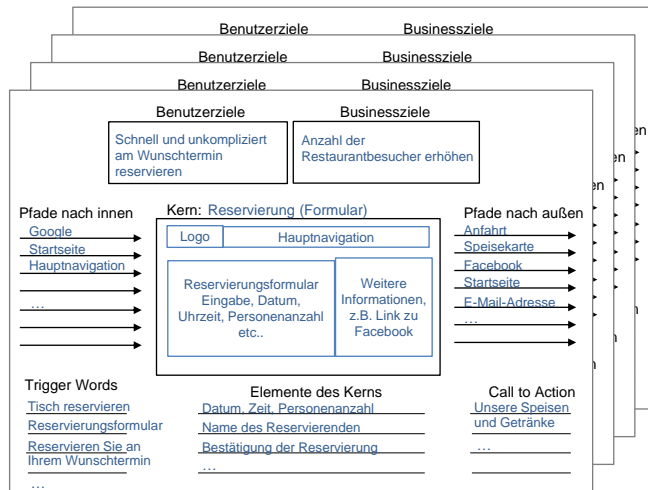
# Weitere Möglichkeiten, um die Struktur sichtbar zu machen



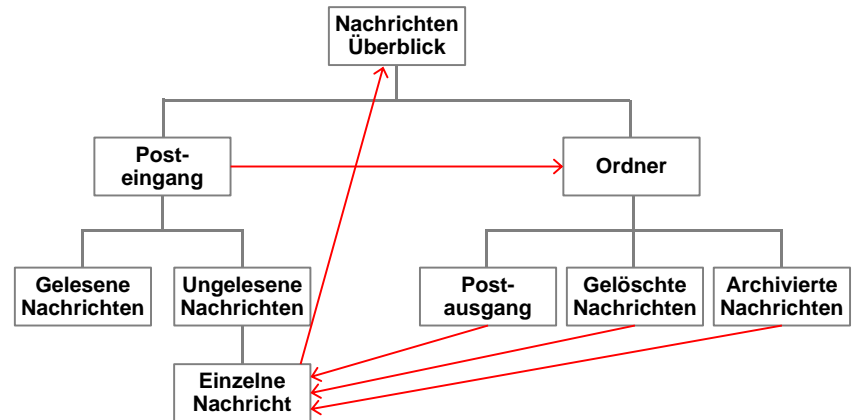
Angeordnete, vollständig spezifizierte Aufgabenobjekte



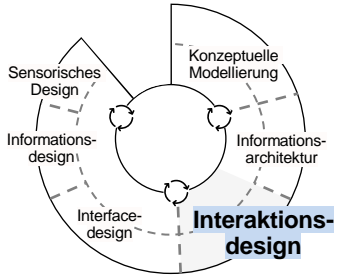
Schematische Darstellung



Ausgefüllte Cores and Paths Templates

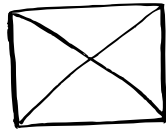


Hierarchischer Baum

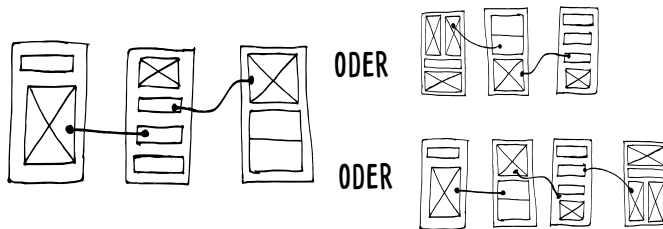


# Interaktionsabläufe visualisieren

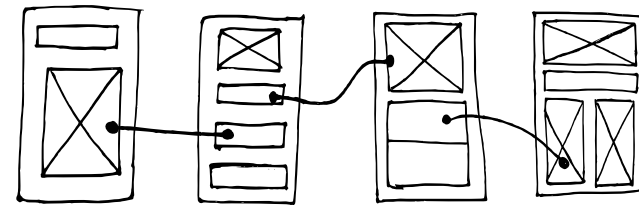
Für die Visualisierung jedes Interaktionsablaufes wird der Designer...



...Platzhalter benutzen, die Aufgabenobjekte mit Attributen und Wegweisern zu ausführbaren Funktionen repräsentieren

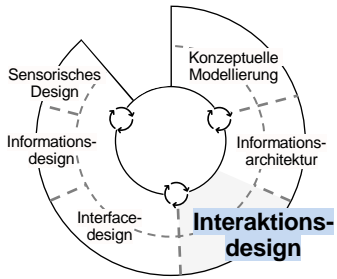


...ggfs. mehrere Varianten eines Interaktionsablaufes visualisieren

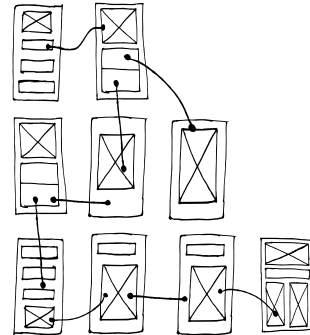


...Platzhalter in einer Ansicht oder Abfolge von Ansichten anordnen und darstellen, wie Benutzer den Dialogschritten folgen

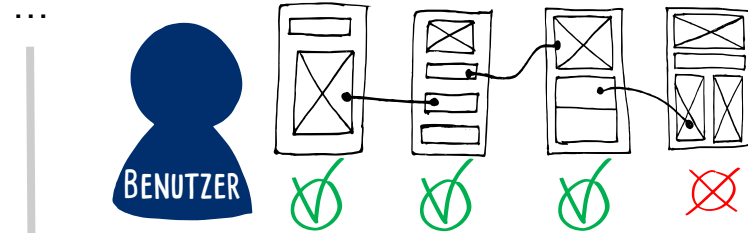
...



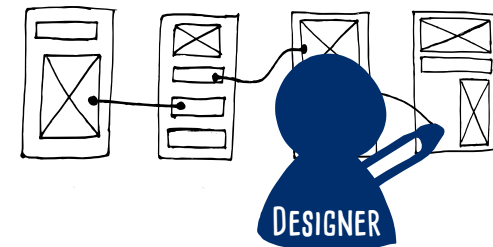
# Interaktionsabläufe visualisieren



...das Vorgehen für jede Interaktionsspezifikation/  
Interaktionsablauf wiederholen, mit dem Ziel, so viele  
Ansichten wie möglich wiederzuverwenden



...den Interaktionsablauf über die Ansichten mit  
Benutzern testen und anschließend die  
Interaktionsabläufe verfeinern

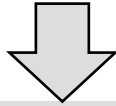


...falls nötig, die Ansichten anpassen oder  
neue Ansichten hinzufügen, um die  
Durchführung von Aufgaben zu unterstützen.

# Conceptual Design Sprint

# Conceptual Design Sprint – Zukunft erfinden mit System

Projektziele (Geschäfts- und Benutzerperspektive) und  
Ergebnisse User Requirements Sprint (User Requirements Specification entlang der Kernaufgaben)



Konzeptworkshop, 2+x Tage

Workshop identifiziert „Known knows“

(Tabellarische)  
Nutzungsszenarien für  
wesentliche Kernaufgaben

Spezifizieren von  
Aufgabenobjekten und  
ausführbaren Funktionen

Strukturierung von  
Aufgabenobjekten und  
Verbindungspfaden

Prototyping von Abläufen und  
Ansichten sowie Annotation  
von Prototypen (Grobkonzept)

Zu klärende Fragen  
Im Nutzungskontext

Zu klärende Fragen  
Im Nutzungskontext

Zu klärende Fragen  
Im Nutzungskontext

Grobkonzept  
vervollständigen /  
validieren

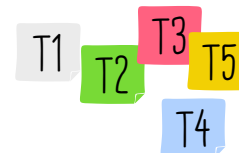
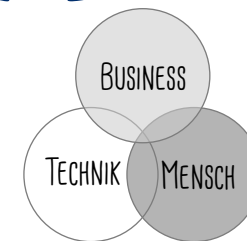
User Research identifiziert „Known unknowns“

Evaluation der  
Arbeitsprodukte mit  
Benutzern

Nutzungsszenarien, Aufgabenobjekte, ausführbare  
Funktionen, Struktur von Aufgabenobjekten oder  
Verbindungspfade anpassen

Prototypen hinsichtlich Ansichten  
und Abläufen entlang der  
Kernaufgaben anpassen

- Moderierter Workshop mit 6 - 9 Teilnehmern aus unterschiedlichen Stakeholdergruppen (multi-perspektiv)
- wechselnde Arbeit in Kleingruppen und Gesamtteam in kreativer Umgebung
- Gegenstand: Auswahl von Kernaufgaben aus User Journeys von 1-2 Benutzergruppen
- Fokus auf ausgewählten erfolgskritischen Themen
- Alle Ergebnisse werden im Raum sichtbar dokumentiert, ggfs. parallel digitalisiert

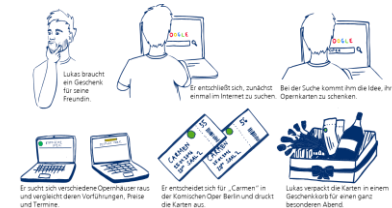


# Conceptual Design Sprint – Workshop Ablauf 1/2

- Review
  - Projektziele aus Geschäfts- und Benutzerperspektive und
  - Ergebnisse aus dem User Requirements Sprint



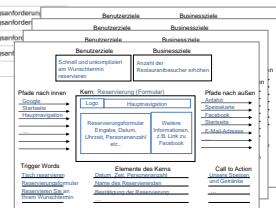
- „Die Zukunft erfinden“ → Nutzungsszenarien
  - Kleingruppen
  - Reflektion im Team und Anpassung



- Detaillierung für ausgewählte Kernaufgaben in tabellarischen Nutzungsszenarien (Interaktionsspezifikation)

- Kleingruppen
- Wallwalk:
  - Reflektion und Anpassung der tabellarischen Nutzungsszenarien
  - Identifizieren von Objekten und ausführbaren Funktionen

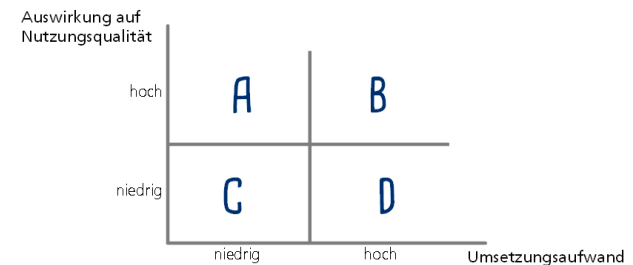
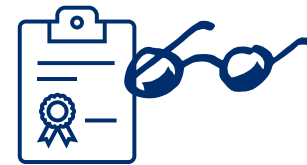
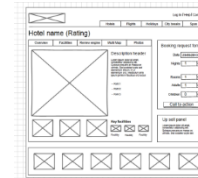
Teilaufgabe	Handlung des Benutzers	Reaktion der Benutzungsobjekte	Nutzungsanforderungen
		Initiale handlungsfeldende Information: Kern System bereitgestellte Information, die den Start von Teilaufgabe 1 ermöglicht	
Teilaufgabe 1	Handlung 1.1	Reaktion 1.1	Nutzungsanforderung 1.1 Nutzungsanforderung 1.2
	Handlung 1.2	Reaktion 1.2	Nutzungsanforderung 1.3
Teilaufgabe 2	Handlung 2.1	Reaktion 2.1	Nutzungsanforderung 1.1 Nutzungsanforderung 1.2
Teilaufgabe 3	Handlung 3.1	Reaktion 3.1	Nutzungsanforderung 1.1 Nutzungsanforderung 1.2



- Beschreibung und Strukturierung von Objekten, Attributen, ausführbaren Funktionen unter Nutzung von Cores & Paths Templates

# Conceptual Design Sprint – Workshop Ablauf 2/2

- Kleingruppen:
  - Wireframing / Prototyping für zentrale Sichten – wichtigste Use Case
- Wallwalk:
  - Diskussion der Varianten
  - Beurteilen von Chancen & Risiken (aus Geschäfts- und Benutzerperspektive)
- Priorisieren:
  - Nutzer-/Kundenmehrwerte \* Aufwand in der Umsetzung
- Planung nächster Schritte (inklusive Evaluation der Arbeitsergebnisse mit Benutzern)

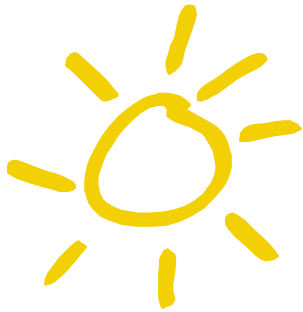


# Conceptual Design Sprint – Workshop

Wenn keine User Research Ergebnisse vorhanden sind und Bestandssysteme weiterentwickelt werden sollen:

- Start mit Vorstellung der Sichten des aktuellen Systems, dabei
- Identifizieren und Visualisieren von Benutzergruppen, aktuell unterstützten Kernaufgaben der Benutzer und den angenommenen Benutzer-Zielen
- Identifizieren und Visualisieren von aus Sicht der Zielerreichung wichtigen Aufgabenobjekten und essentiellen Attributen und ausführbaren Funktionen
- Diskussion der Chancen und Risiken
  - Was muss verändert werden?
  - Was fehlt?
  - Wo sind wir uns einig oder uneinig?
- Dann weiter mit „Die Zukunft erfinden“
- ...





Herzlichen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!



- Ausbildung zum Usability & User Experience Professional
- Online-Seminar Grundlagen Usability & User Experience (CPUX-F)
- Seminar User Requirements Engineering (CPUX-UR)
- Seminar User Experience Design: Designing Solutions (CPUX-DS)
- Seminar UX Thinking

Gern können Sie einen Termin für ein unverbindliches Erstgespräch vereinbaren.

# Kontakt



Knut Polkeh  
Berater Usability & UX  
polkeh@artop.de

☎ 030 4401299-59  
📱 0172 80 37 387

artop GmbH  
Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin  
Christburger Str. 4  
10405 Berlin  
[www.artop.de](http://www.artop.de)

## Wir begleiten in Projekten.

- Produkte und Services optimieren
- User Research, Konzeption, Usability Testing, Expertenreviews, etc.

## Wir etablieren UX-Prozesse.

- Beratungsleistungen in Form von Mentoring, Workshops und zielorientierter Moderation

## Wir erweitern Kompetenzen.

- Berufsbegleitende Ausbildung zum Usability & User Experience Professional
- Gezielte Zertifizierungsvorbereitung (CPUX) in Seminaren und Workshops
- Maßgeschneiderte Inhouse-Schulungen



## Unsere Stärken:

- Fokussierung auf Benutzende und weitere Stakeholder
- Vielfältige Perspektiven und Expertise
- Maßgeschneidertes iteratives Vorgehen - passend zu Rahmenbedingungen
- Verständliche und nachhaltig nutzbare Ergebnisdokumentation
- Workshop zur Transfersicherung