



**Mittelstand 4.0**  
Kompetenzzentrum  
Usability

Mittelstand-  
Digital



Gefördert durch:  
 Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie  
aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

# Positive User Experience und hohe Usability Ja, aber wie?

David Blank, Fraunhofer IAO

09.10.2019



Mittelstand-  
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

# Das Mittelstand 4.0- Kompetenzzentrum Usability

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

Unser Angebot:

- Veranstaltungen zum Thema: UUX Roadshows und UUX TransferSpace
- Einstündige Erstgespräche: «Kaffeeklatsch»
- Begleitung von UUX-Projekten «Pilotprojekte»
- Arbeitsmaterialien zum Download auf [www.kompetenzzentrum-usability.digital](http://www.kompetenzzentrum-usability.digital)  
(ab Ende Oktober 2019, im Aufbau)



**Mittelstand 4.0**  
Kompetenzzentrum  
Usability

Mittelstand-  
Digital



Gefördert durch:



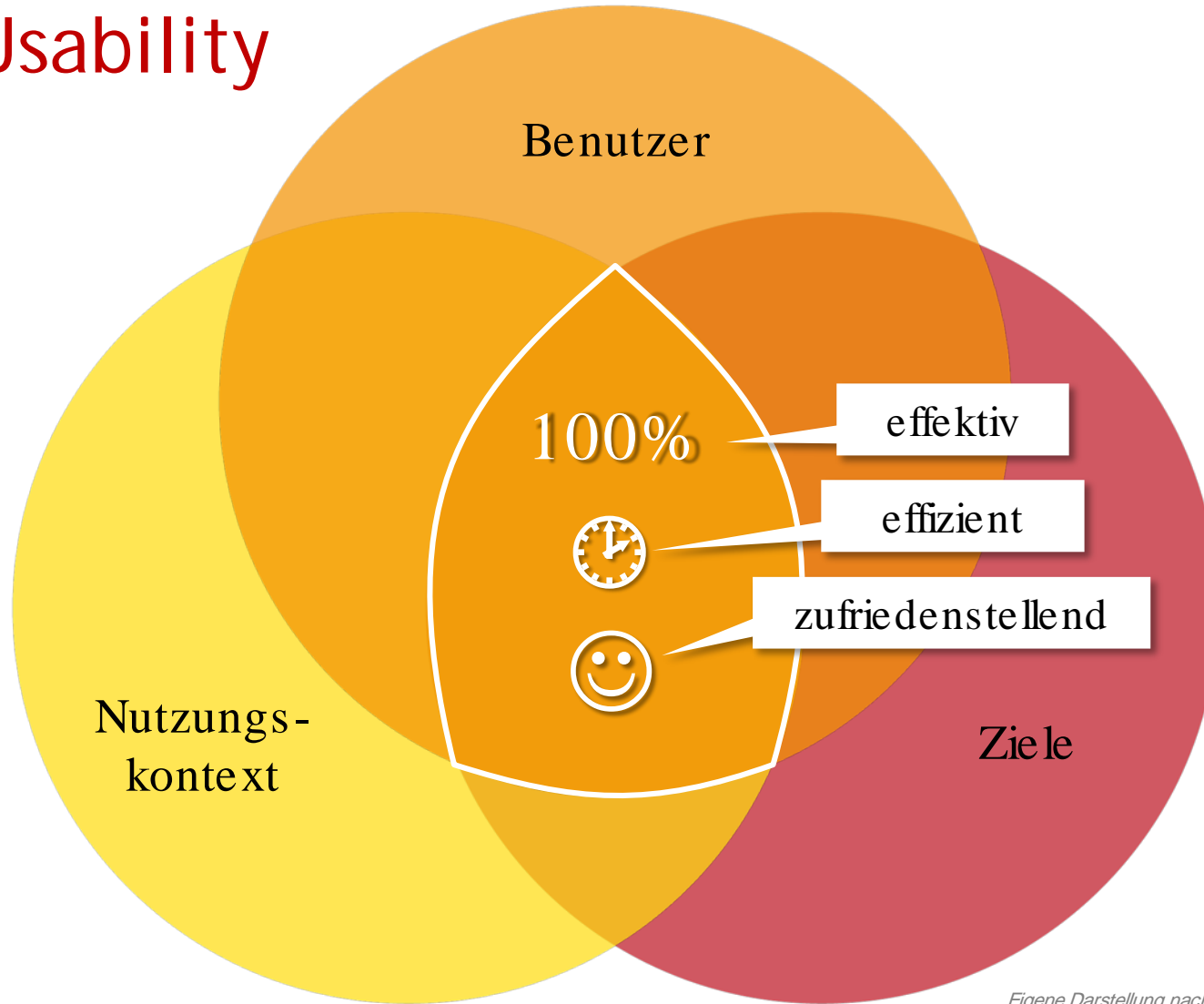
aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

# Positive User Experience und hohe Usability Ja, aber wie?

David Blank, Fraunhofer IAO

09.10.2019

# Hohe Usability



Eigene Darstellung nach DIN EN ISO 9241-11

# 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 IAO.*

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

# Usability oder User Experience?

*Usability makes it easy...*



*but with User Experience it's awesome!*



Quelle: Organisationsteam World Usability Day Stuttgart



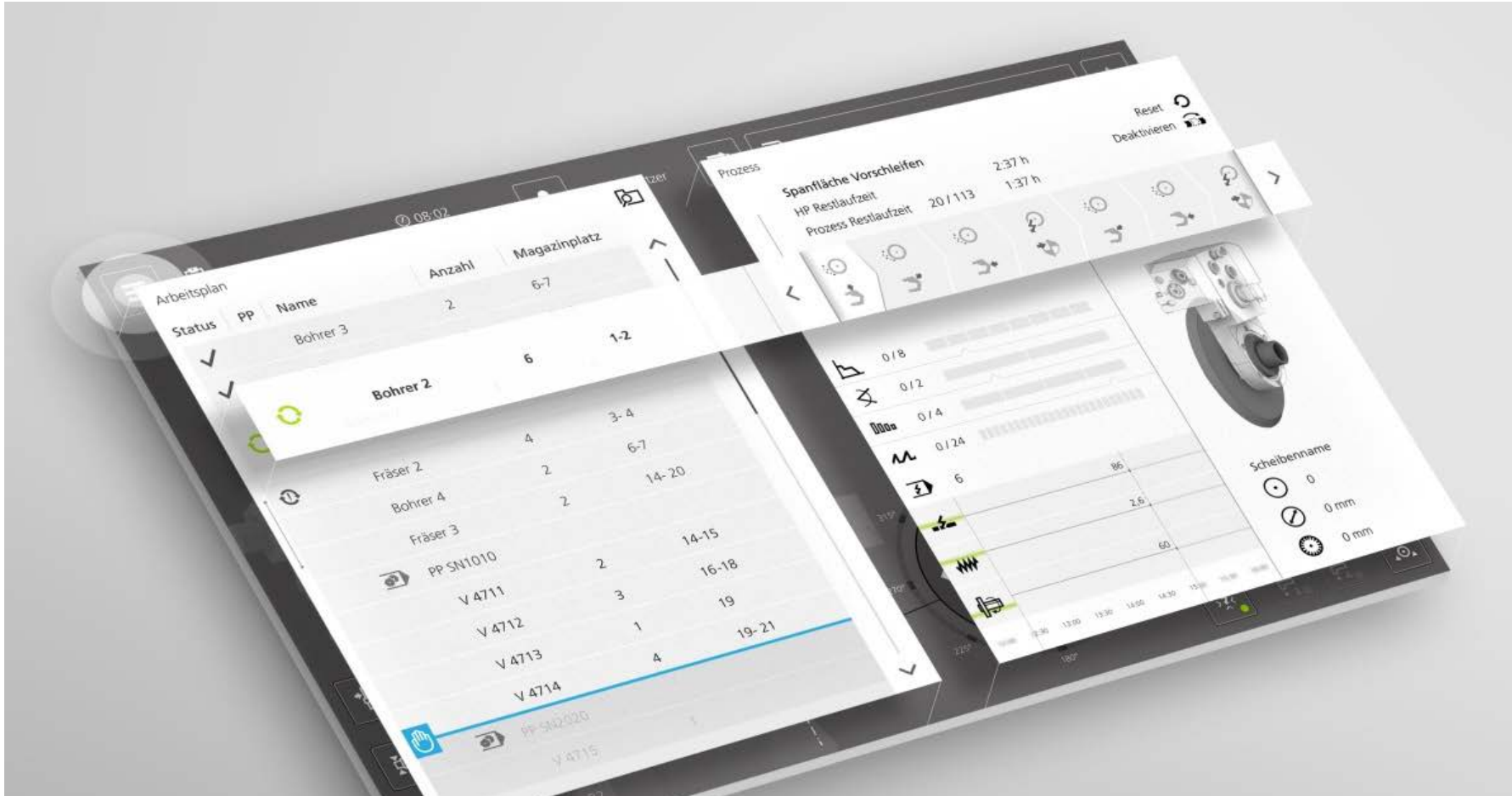
# Das Ziel des Nutzers im Mittelpunkt...

*»The first question asked by any designer:  
Why is a user performing an activity, task,  
action, or operation in the first place?«*

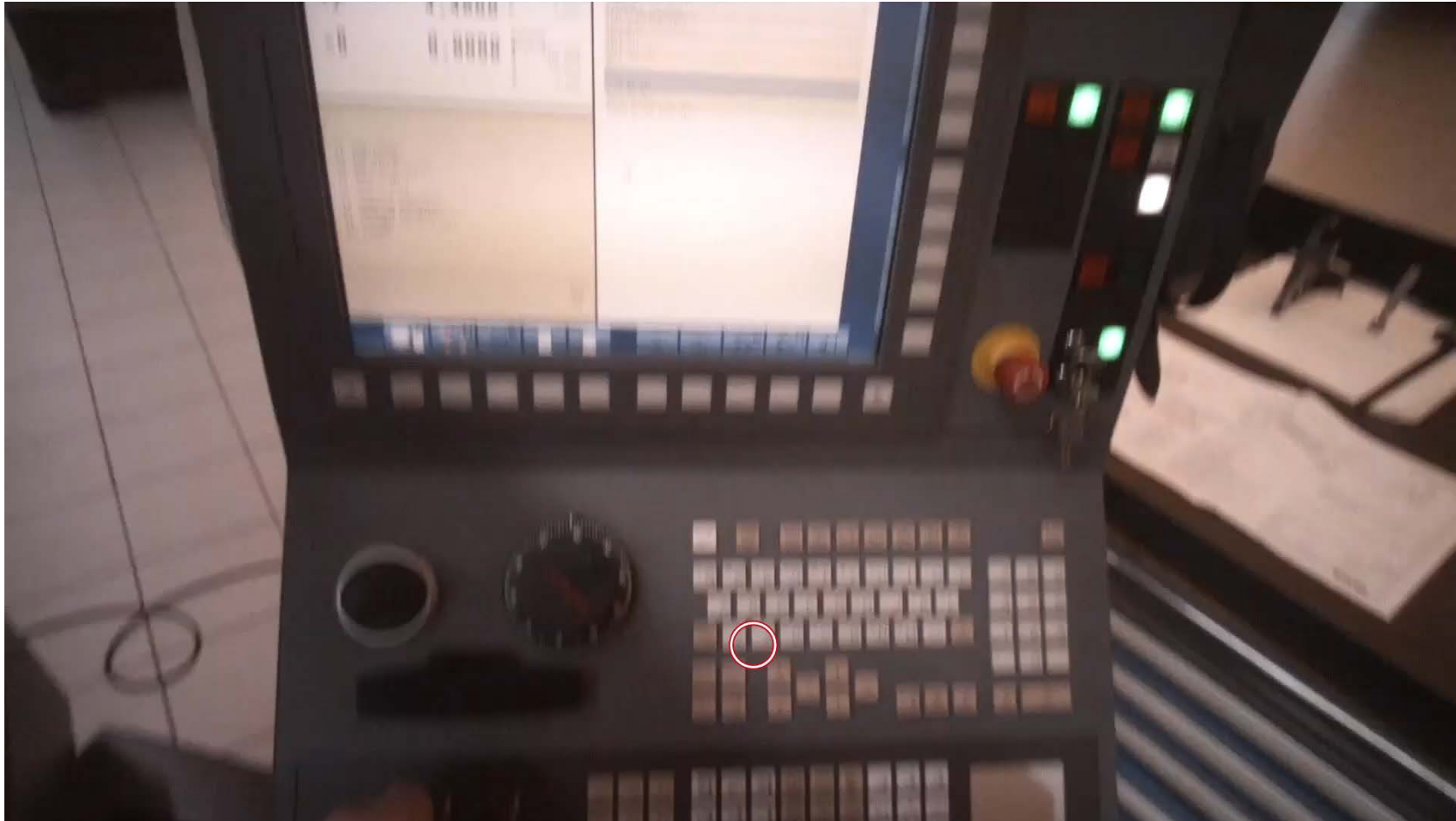
Alan Cooper

Quelle: Cooper, Alan (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Wiley Publishing, Inc.

# UX in der Produktion



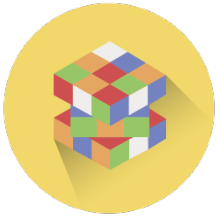
# Blickwinkel einnehmen



# TOP 3 Bedürfnisse in der Produktion



- ▶ „Mir ist es wichtig die Anlage nicht kaputt zu machen“



- ▶ „Ich möchte meine Aufgabe richtig gut machen, schließlich bin ich hier der Profi.“



- ▶ „Langeweile ist schlimm, ich möchte die Zeit nutzen, mich zu informieren.“

# Über den Tellerrand

Um was für einen Fehler handelt es sich

- Prozessfehler
- Wartung
- Mechanische Störung
- Sicherheitslücke
- Blockierung

**Band steht** FEHLER 431

Sesor 7 meldet Fehler.  
Sensor 3 und 4 senden keine Signale.

Maschine TX63 | Gang A, Reihe 2 | Heute, 9:41

Ist das dein Fehlerfall?

**Sicherheitstüre offen** 3 | 14%

- 0 Fotos
- Vordere Türe
- Blockierung
- Fremdkörper

Anleitung verfügbar >

Luisa Brink | Zuletzt 22.09.2015

< Zurück

Nachricht von Paul

Susanne

Bambussprosse 41 Likes 742 Punkte 32 behobene Fehler

GEWACHSHAUS

- 30 Töpfe
- 1 Bonsai
- 1 Orchidee
- 3 Bambus
- 7 unbekannte Samen
- 1 Eukalyptus Samen
- 1 Wasserfliegen Sprossling
- 1 Wasser
- 2 Grünflächen
- 1 Seefläche
- 1 Gestein

## Kontakt

# Fragen? Fragen!

- ▶ **David Blank**  
Fraunhofer IAO  
Nobelstraße 12, 70569 Stuttgart  
[david.blank@iao.fraunhofer.de](mailto:david.blank@iao.fraunhofer.de)