



Pilotprojekt World of VR: User Experience (UX) und Usability im Kontext erweiterter Realitäten

Ziele

Vertreter von World of VR suchten nach Austauschmöglichkeiten, um das firmeninterne Vorgehen anhand bestehender Konzepte und Vorgehensweisen zu Usability und User Experience (UUX) zu reflektieren und gegebenenfalls das eigene methodische Wissen zu erweitern. Da sich das Anwendungsfeld erweiterter Realitäten und die zugehörige Adaption für den kommerziellen Markt gerade noch entwickelt, gibt es nur wenige Erfahrungswerte aus dem professionellen Umfeld, auf die zurück gegriffen werden kann. Durch einen Austausch von Ergebnissen aus der Forschung und den Praktiken des Unternehmens sollte dadurch ein Mehrgewinn entstehen.

Methoden

Im Rahmen eines interaktiven Workshops bestehend aus Impulsvorträgen und freier Diskussion erarbeiteten zwei Vertreter von World of VR zusammen mit der Vortragenden vom Kompetenzzentrum aktuelle Forschungsergebnisse auf und reflektierten sie anhand des Usability and User Experience (UUX) Vorgehens im Unternehmen. Als gemeinsamer virtueller Arbeitsplatz wurde hierzu ein vorbereitetes Miro Board verwendet, auf dem sich die Teilnehmenden austauschen und Ergebnisse dokumentieren konnten.

Ergebnisse

Im Rahmen des Workshops wurden unterschiedliche Fragestellungen, wie zum Beispiel die Auffassung von UX und Usability im eigenen Unternehmen, sowie der jeweilige Stellenwert und die Integration von Scrum erarbeitet. Besonders im Fokus stand hierbei, dass zu den üblichen Akzeptanzproblemen von UX die einer neuen Technologie hinzu kommen. Dies ist besonders im Bereich der Technikfolgenabschätzung und Designethik sichtbar, über die in Bezug auf erweiterte Realitäten noch wenig Erfahrungen in der Praxis bestehen.

Weitere Erkenntnisse aus dem Workshop waren, dass besonders Persönlichkeitsrechte und die Identität des Nutzers geschützt werden müssen, speziell wenn es um das UX Design von Avataren geht. Da sich der Nutzer, anders als bei herkömmlichen Anwendungen, in erweiterten Realitäten im physischen Raum bewegt, sind auch entsprechende Einflüsse auf die Umgebung und die Gesundheit eines Nutzers zu erwarten. Entsprechend werden schnelle Maßnahmen und geeignete Design

Schablonen notwendig, um gutes und sicheres Design von solchen Anwendungen zu ermöglichen.

Weitere Ergebnisse des Workshops waren, dass World of VR im Rahmen der Herausforderungen der erweiterten Realität methodisch sehr gut aufgestellt ist, um diese zu meistern.



Learnings

- Extended Reality (XR) User Experience steckt noch in den Kinderschuhen
- Es sind spezielle Designwerkzeuge für UX in erweiterten Realitäten notwendig
- Avatare sind mit besonderer Sorgfalt zu gestalten

Weitere Informationen:

[Projekt auf UUX Webseite](#) 



Veronika Krauß

veronika.krauss@uni-siegen.de



Projektpartner

World of VR ist ein in Köln ansässiges StartUp, das sich mit Anwendungen im Bereich erweiterte Realitäten befasst. Bis heute haben sie für über 150 Kunden verschiedene Erfahrungen, Trainings, und Verkaufstools in Virtual und Extended Reality umgesetzt.

WORLD OF 

[World of VR](#) 