

ERLEBNISRAUM

Es entstehen in kurzer Zeit viele Ideen und konkrete Ansätze, wie das Produkt mit UX angereichert werden kann, die im Anschluss bewertet werden.



Mind. 4 Teilnehmer



1,5 - 2 Stunden



Themenfelder der pos. Erlebniskategorien, Hiweisschilder, beschriftete Funktions-Karten, Flipchart/Papier, Post-its, Stifte, Krepp- & Klebeband, Klebpunkte

Durchführung

Die Teilnehmer werden in 2–4 Gruppen mit jeweils 2–4 Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält eine Funktion des Produkts, mit der sie vier Stationen im Raum durchläuft. An jeder dieser Stationen befindet sich ein Themenfeld der positiven Erlebniskategorien. Pro Station haben die Teilnehmer zehn Minuten Zeit für das Brainstorming.

Mehrwert

- » Systematisches Bewerten von Funktionen in Bezug auf die Erlebniskategorien

Quellen

Basierend auf: Zeiner, K.M., Laib, M., Schippert K. & Burmester, M. (2016) Identifying experience categories to design for positive experiences with technology at work. in: proc. of chi16

Aufgabe

Stellen Sie sich vor, Sie gestalten eine Messenger-App. Überlegen Sie, durch welche Funktionen in Bezug zur Erlebniskarte „Feedback geben“ der Nutzer positive Erlebnisse erfahren könnte? Schreiben Sie Ihre Ideen auf.

Notizen:

Jetzt ausprobieren

- 1 Stellen Sie sich vor, Sie gestalten eine Messenger-App.
- 2 Lesen Sie sich die Erlebniskarte „Feedback geben“ durch.
- 3 Durch welche Funktionen in Bezug zur Erlebniskarte „Feedback geben“ könnte der Nutzer positive Erlebnisse erfahren?
- 4 Schreiben Sie Ihre Ideen auf.

Reflexion

War Ihnen die Erlebniskarte „Feedback geben“ verständlich oder mussten Sie sich zuerst mehr darüber informieren? Ist es Ihnen leicht gefallen, Ideen zu generieren? Wie hat Ihnen die Erlebniskarte „Feedback geben“ dabei geholfen, konkrete Gestaltungsansätze zu finden?
