

UX-Pattern

Gestalten von Interaktionen für positives Erleben

UX-Patterns lehnen sich an die Grundidee der Interaction Patterns an. Dabei handelt es sich um Lösungsvorschläge für die Gestaltung von Interaktionen, die Nutzende mit einem Produkt haben. Obwohl diese Patterns Lösungen für konkrete Anwendungsfälle vorschlagen, sind sie abstrakt genug, um die Ausgestaltung offen zu lassen und sind somit flexibel an die jeweilige Software anpassbar. Mit UX-Patterns werden auf diese Weise Gestaltungslösungen beschrieben, die positive emotionale Erlebnisse in Arbeitskontexten ermöglichen.

Stand: 04/2023

Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Was sind UX-Patterns?

UX-Patterns nutzen die Vorteile von Interaction Patterns, beziehen sich jedoch auf die Gestaltung von Möglichkeiten für positives Erleben und bieten musterhafte übertragbare Gestaltungsvorschläge für positive Erlebnisse bei der Verwendung von Software. Sie sind nicht nur Unterstützungsinstrumente zur Gestaltung positiver User Experience, sondern liefern auch bereits erprobte und überprüfte Gestaltungskonzepte, die für Arbeitskontexte entwickelt wurden. Somit bilden sie eine Art „Schablone“, die man für die Gestaltung positiver Erlebnisse direkt anwenden kann. So können zum Beispiel Möglichkeiten, sich zu bedanken oder Sinn in der Arbeit zu empfinden, in ein Gesamtkonzept integriert werden.

Warum es sinnvoll ist, auf der Basis von UX-Patterns zu gestalten:

Wenn wir für positive Erlebnisse mit der Hilfe von UX-Patterns gestalten, erhöhen wir die Wahrscheinlichkeit, positive Emotionen im (Arbeits-)Alltag zu haben. UX-Patterns bilden dabei eine fundierte Grundlage zur Gestaltung positiver Erlebnisse im Arbeitskontext. Durch das wiederholte Erleben positiver Emotionen kann das Wahrnehmungs- und Handlungsrepertoire erweitert und langfristige Fertigkeiten etabliert werden: Menschen werden z. B. kreativer, sachkundiger, resilienter, sozial integrierter und gesünder (Fredrickson, 2004).

Welche UX-Patterns gibt?



Danke-Pattern

Um ihre Wertschätzung auszudrücken, können Nutzende untereinander „Danke“ sagen. Sich zu bedanken ist sowohl für denjenigen, der sich bedankt, als auch für denjenigen, der den Dank empfängt, ein positives Erlebnis.



www.kompetenzzentrum-usability.digital/Danke-Pattern



Fortschritt-Pattern

Wenn Mitarbeitende ihrem Ziel mit jeder erledigten Aufgabe näherkommen und den Aufgaben einen Status zuweisen, wie z. B. „in Arbeit“ oder „fertig“, erleben sie sich dadurch als produktiv und wirksam.



www.kompetenzzentrum-usability.digital/Fortschritt-Pattern



Sinn-Pattern

Eine Dimension von Sinn-Erleben ist, dass arbeitende Menschen einen Eindruck davon bekommen, dass ihre Arbeitsergebnisse über die einzelne Person hinausgehen und somit zu etwas Höherem beitragen.



www.kompetenzzentrum-usability.digital/Sinn-Pattern



Stolz-Pattern

Wenn Menschen sich selbst in ihrem Handeln als wirksam erleben, also das Gefühl haben, ihren Zielen näher zu kommen und Zwischenergebnisse erreichen, empfinden sie Stolz - eine positive Emotion.



www.kompetenzzentrum-usability.digital/Stolz-Pattern

Wie sind die UX-Patterns aufgebaut?

Die vorliegenden UX-Patterns beschreiben notwendige Voraussetzungen, zeigen, wann sie angewendet werden können und welche Erlebnisse für Nutzende daraus resultieren können. Sie beinhalten folgende Informationen, die für die Anwendung des Patterns relevant sind:

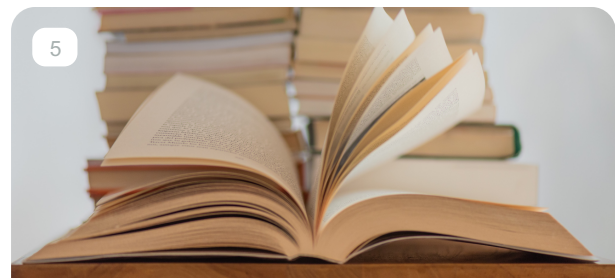
- Eine **Kurzbeschreibung** gibt einen prägnanten Überblick über das Pattern und ein Verständnis für den Anwendungskontext.
- Eine **Liste positiver Auswirkungen** des Patterns verdeutlichen den Nutzen der Pattern-Anwendung.
- **Hinweise, die bei der Umsetzung des Patterns zu beachten sind**, helfen dabei, unnötige Fehler zu vermeiden, die einem positiven Erlebnis im Weg stehen könnten.
- Eine **Empfehlung zu möglichen Anwendungsfällen** unterstützt bei der Entscheidung, ob es sinnvoll ist, das entsprechende UX-Pattern im individuellen Fall ein- bzw. umzusetzen.
- **Anwendungsbeispiele** zeigen konkrete konzeptionelle Lösungen, die in realen Softwares Anwendung finden und das Pattern adressieren.
- Die **Erlebniseigenschaften** zeigen auf, welche Bedürfnisse, Erlebniskategorien und Emotionen von dem Pattern angesprochen werden.

- **Evaluationsergebnisse und weitere Hintergrundinformationen** schaffen einen Überblick über verwandte Forschungsergebnisse sowie über bereits durchgeführte Studien, in denen das entsprechende Pattern auf seine Wirkung hin überprüft wurde.

Dank dieser umfangreichen Inhalte bieten die Patterns fundierte Lösungen für Unternehmen, die positive Erlebnisse in ihrer Software schaffen wollen.

Wie werden die UX-Patterns eingesetzt?

UX-Patterns können auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden. Zum einen bieten sie konkrete Lösungsvorschläge für Projekte, in denen die Gestaltenden auf der Suche nach Konzepten sind, welche direkt umgesetzt werden können. Zum anderen dienen sie als Inspirationsmaterial, um sich für aktuelle Projekte Impulse geben zu lassen, wie hinsichtlich einer positiven UX weiterentwickelt werden könnte. Um mit Hilfe der UX-Patterns passende Konzepte zu entwickeln, kann wie folgt vorgegangen werden:

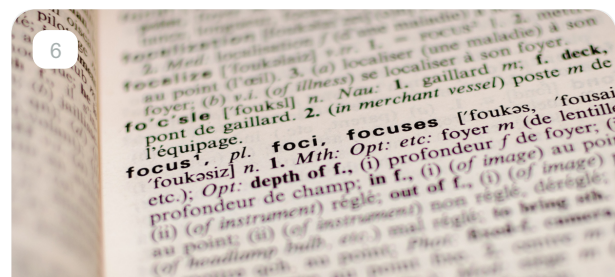


1. Verstehen

Verschaffen Sie sich einen Überblick über die vier UX-Patterns, entweder über unsere Webseite oder die jeweiligen PDF zum Download. Lesen Sie sich dazu insbesondere die „**Kurzbeschreibung**“ und die Punkte „**Welche positiven Auswirkungen hat das Pattern?**“ sowie „**Wann soll ich das Pattern anwenden?**“ aufmerksam durch.



www.kompetenzzentrum-usability.digital/ux-pattern



2. Definieren

Entscheiden Sie sich für ein UX-Pattern, welches zu Ihren aktuellen Bedarfen passt und welches Sie in Ihrem Projekt einbinden möchten.



3. Ideation

Nun geht es darum zu überlegen, wie Sie das ausgesuchte Pattern in Ihr Gesamtkonzept integrieren können. Schauen Sie sich dazu die **Beispiele** und den Aspekt **Was sollte ich bei der Umsetzung des Patterns beachten?** als Inspiration an. Bei der Ideenfindung können Kreativitätstechniken wie Brainstorming (am besten im Team) sinnvoll sein. Sie können in dieser Phase auch schon Ideen in Form von Skizzen festhalten.



5. Testen

Der ausgearbeitete Prototyp wird abschließend mit repräsentativen Teilnehmenden Ihrer Zielgruppe evaluiert. Hierbei kommt bspw. die Valenzmethode zum Einsatz. Mit Hilfe des formativen Evaluationsverfahrens zur Messung der User Experience, können positive und negative Gefühle direkt während der Nutzung eines Systems erfasst werden. Das kann Aufschluss darüber geben, wie der Prototyp und das Konzept erlebt wurden und schafft Möglichkeiten zur Designoptimierung.



4. Entwurf

Mit der passenden Idee gilt es dann einen entsprechenden Prototyp zu entwickeln, um das Konzept zu evaluieren. Je nach Projekt, Konzept und Evaluationsziel kann hier zwischen Low Fidelity-Prototypen (z. B. Textprototyp, Papierprototyp) und High Fidelity-Prototypen (z. B. Interaktive Präsentation) gewählt werden.

Wie wurden die UX-Patterns entwickelt?

Die Grundlage aller Patterns ist eine erlebnisorientierte Gestaltung von Interaktionskonzepten für verschiedene Unternehmen (z. B. mithilfe einer Erlebnispotentialanalyse (Haspel et al., 2020; Laib et al., 2017)).

Die entwickelten Konzepte wurden als Videoprototypen umgesetzt und evaluiert. Beispielsweise wurde gemeinsam mit der Industriellen Steuerungstechnik GmbH eine Möglichkeit zum erneuten Ansehen von bisher gemachten Bearbeitungsschritten an einem 3D-Modell in Form eines kurzen Videos (Stolz-Pattern) entwickelt.

Mit der SIC! Software GmbH wurde ein Konzept entwickelt, bei dem sich Mitarbeitende gegenseitig bedanken können, wenn ihnen hilfreiche Informationen bereitgestellt wurden (Danke-Pattern).

Die Evaluation erfolgte mittels der Valenzmethode (Burmester, 2013). Diese Methode dient der Optimierung der User Experience von interaktiven Produkten und Services, so Burmester et al. (2010). Die Teilnehmenden werden aufgefordert, während einer explorativen Nutzungsphase auf ihre Emotionen zu achten und diese mittels eines sogenannten „Valenzmarkers“ zu dokumentieren. Haben sie positive Gefühle, so betätigen sie eine Plus-Taste, bei negativen Gefühlen drücken sie eine Minus-Taste. Anschließend werden die Teilnehmenden zu jedem dieser Valenzmarker befragt. Somit kann geklärt werden, welcher gestalterische Aspekt für das Erlebnis verantwortlich war und welches Bedürfnis zugrunde liegt. Aus den positiv erlebten Elementen der Prototypen wurden anschließend die UX-Patterns entwickelt. Inwiefern diese Konzepte positive Erlebnisse erzeugen, wird in den jeweiligen UX-Patterns genauer erläutert.

Abbildungen

- 1 Wilhelm Gunkel
- 2 Lindsay Henwood
- 3 Emily Morter
- 4 Clay Banks
- 5 Elisa Calvet B.
- 6 Romain Vignes
- 7 FORTYTWO
- 8 NEW DATA SERVICES
- 9 Scott Graham auf Unsplash
auf Unsplash.com

Literatur

- Burmester, M., Mast, M., Jäger, K., & Homans, H. (2010). Valence method for formative evaluation of user experience. *Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems - DIS '10*, 364–367.
<https://doi.org/10.1145/1858171.1858239>
- Fredrickson, B. L. (2004). The broaden-and-build theory of positive emotions. *Philosophical transactions of the Royal Society of London. Series B, Biological sciences*, 359(1449), 1367–1378.
<https://doi.org/10.1098/rstb.2004.1512>
- Haspel, C., Laib, M., & Burmester, M. (2020). Positive Erlebnisse bei der Interaktion mit Assistenzsystemen gestalten – Die Erlebnispotentialanalyse. *Proceedings of the Mensch und Computer 2020 Workshop on «Smart Collaboration - Mitarbeiter-zentrierte Informationssysteme in der Produktentstehung»*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18420/muc2020-ws116-003>
- Laib, M., Burmester, M., & Zeiner, K. M. (2017). Erlebnispotenzialanalyse – Mit Systematik zu positiven Erlebnissen. In S. Hess & H. Fischer (Hrsg.), *Mensch und Computer 2017 – Usability Professionals, 10.–13. September 2017, Regensburg*. Gesellschaft für Informatik e.V. und die German UPA e.V.