

Workshop

User Experience Design III (Concept Development)

Lecturer: Alexander Wiethoff & Beat Rossmly

Tutorials and Organization: Beat Rossmly

External Lecturers: Marin Zec (TUM)



In der Lehrveranstaltung

User Experience III

ist das Ziel **eigenständig** ein innovatives

Interaktionskonzept zu erarbeiten und teilweise,
mittels eines Prototypen, umzusetzen.

In Teams wird der **iterative UX Designprozess** und seine einzelnen

Phasen praktisch umgesetzt und **theoretisches Wissen**

verfestigt. Eine abschließende Experten **Evaluierung** liefert erste

Aufschlüsse in wieweit das Designkonzept Chancen auf eine weitere

Entwicklung hat. Die Grundlagen aus der vorausgegangenen

Lehrveranstaltung **UX I (IxD)** bieten das notwendige

Vorwissen um das Modul erfolgreich zu absolvieren.

Ergebnisse

- Praktische Umsetzung des iterativen UX Designprozess
- Arbeit mit UX Tools + Anwendung
- Kreative Arbeit im Team an eigenem Projekt
- Videoprototyp (UX Präsentationstool)
- Öffentliche Präsentation (Firmen, Professoren)

.

Ablauf

Woche 1:

- UX Research
- UX Tools & Iterative Entwicklung des Design Konzepts

Woche 2:

- Erste (halb) öffentliche Präsentation des Projekts
- Iterative (Weiter-) Entwicklung des UX Design Konzepts
- Videodreh & Videobearbeitung (UX Prototyping)
- (Halb-) Öffentliche Präsentation

Organisation

Blockpraktikum: 23.09 – 04. Okt 2019 (09:00-17:00)

Räume: L155 (+ individuelle Arbeitsräume)

6 ECTS

Bedingungen für das Bestehen:

Anwesenheit (Unterschriftenliste oder Attest)

Dokumentation (Fotos, Videos, Blog) Präsentationen

Motivierte Mitarbeit im Team

Gruppenarbeit

(Einteilung heute)

Heute

1.) Themenstellung

2.) Aufgaben bis zum Praktikum

3.) Gruppeneinteilung

Thema UX3/Herbst 19: New Work - Wie arbeiten Wissensarbeiter in der Zukunft?

Wie arbeiten Wissensarbeiter in der Zukunft?



Wie arbeiten Wissensarbeiter in der Zukunft?



Beispiele Zielgruppe Wissensarbeiter:

- Projektmanager
- Abteilungsleiter
- Assistenzen & Sachbearbeiter (IT)
- Berater
- (IT-)Fachkräfte
-your choice

Typische Tätigkeiten:

Analysieren; Administrative Aufgaben; Formelle & informelle Besprechungen; Führungsaufgaben; Programmieren; Testen; Information suchen & sammeln; Ideen entwickeln; Koordination & Terminplanung; Kollaboration; Texterstellung & Bearbeitung; Interne & externe Kommunikation; Lesen, beurteilen & kontrollieren; Planen...

Beispiele Firmen und Co-Working Spaces:

Shared Spaces/Coworking:

Combinat56 <https://www.combinat56.de/>

Impact HUB <https://www.munich.impacthub.net/>

Idea Kitchen <https://www.idea-kitchen.de/>

WeWork <https://www.wework.com/de-DE/l/munich>

Beispiele Unternehmen in München:

Siemens (Real Estate)

Deloitte

Nokia

Microsoft

BayWa

Roche, Penzberg

Mögliche Hilfe für Kontakte zu Firmen:

marion.kemmet@rbsgroup.eu

5 Halb-Halb-Strukturierte

Interviews mit:

Projektmanager, Abteilungsleiter

Assistenzen & Sachbearbeiter (IT)

Berater, (IT-)Fachkräfte (etc.) (→in

Kontext Interviews, also Vor-Ort/

Kein Skype, etc. erlaubt)



In-context Interview (Contextual Inquiry - CI)

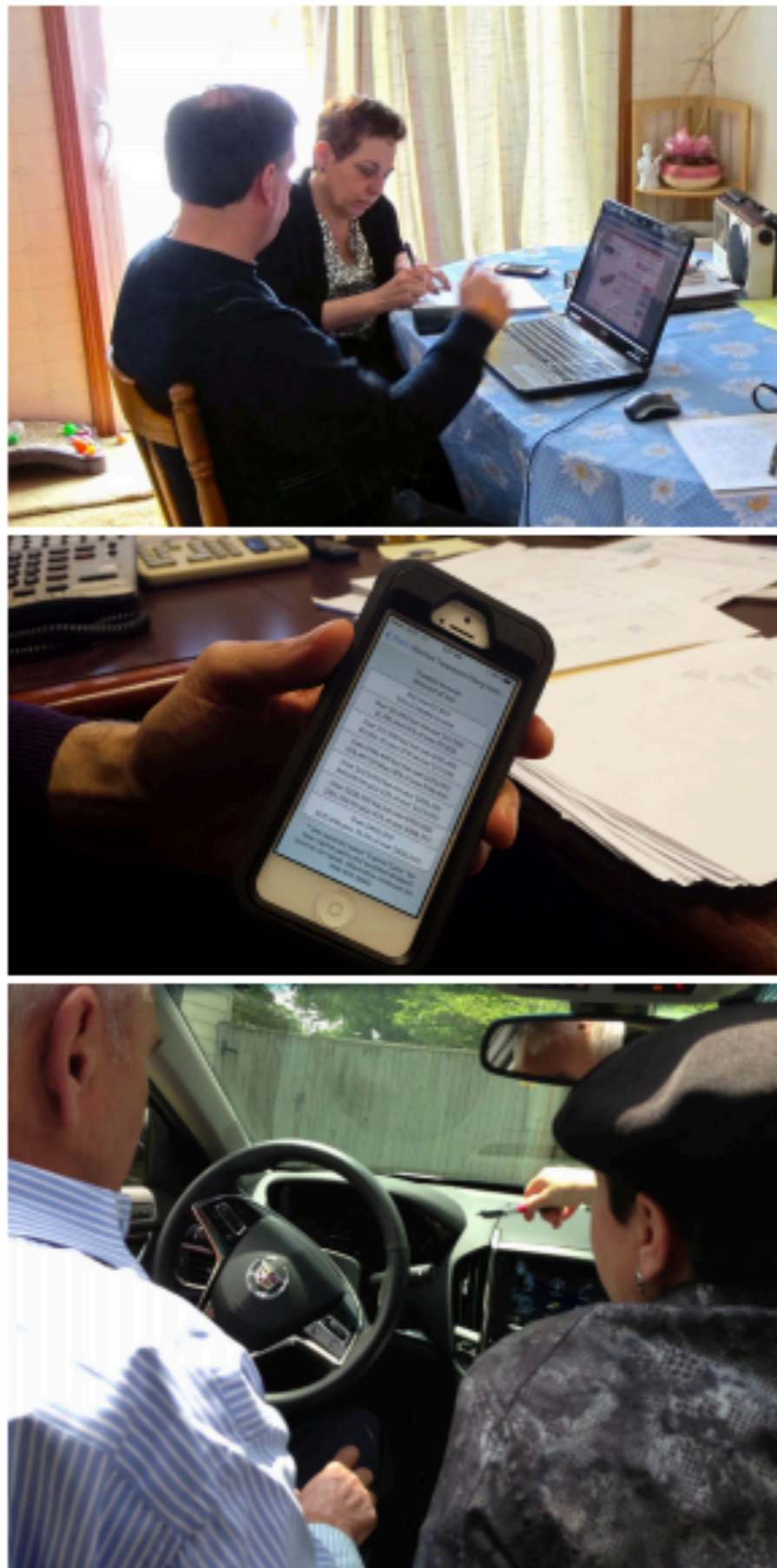


Figure 3.1: Contextual interviews in different life contexts: work, home, and car. Interviews are conducted wherever the activities of interest take place.

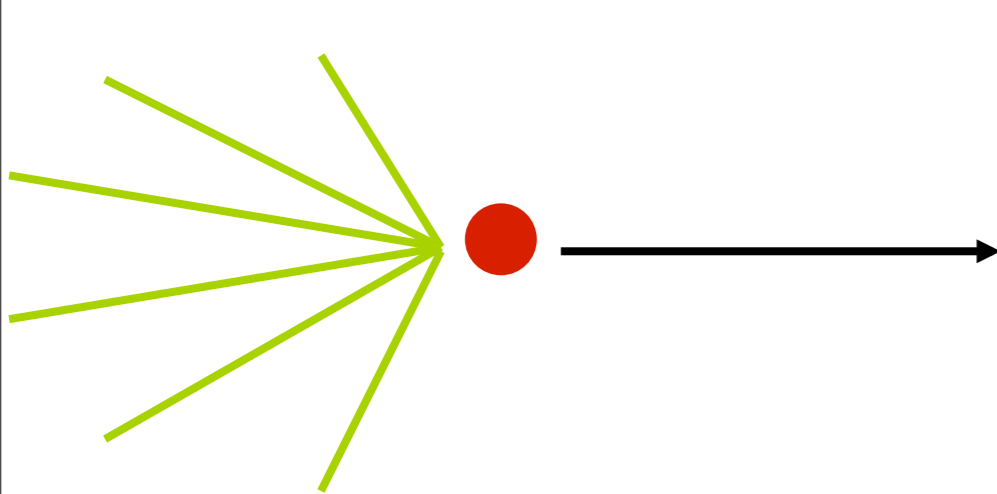
Contextual Inquiry (CI)

Holtzblatt, K., & Jones, S. (1993). Contextual inquiry: A participatory technique for system design. *Participatory design: Principles and practices*, 177-210. (458 citations on Google Scholar/25.01.2018)

Contextual Design is a user-centered design process (UCD) that uses in-depth field research to drive innovative design. Contextual Design was first invented in 1988 and has since been used in a wide variety of industries and taught in universities all over the world (K. Holtzblatt)

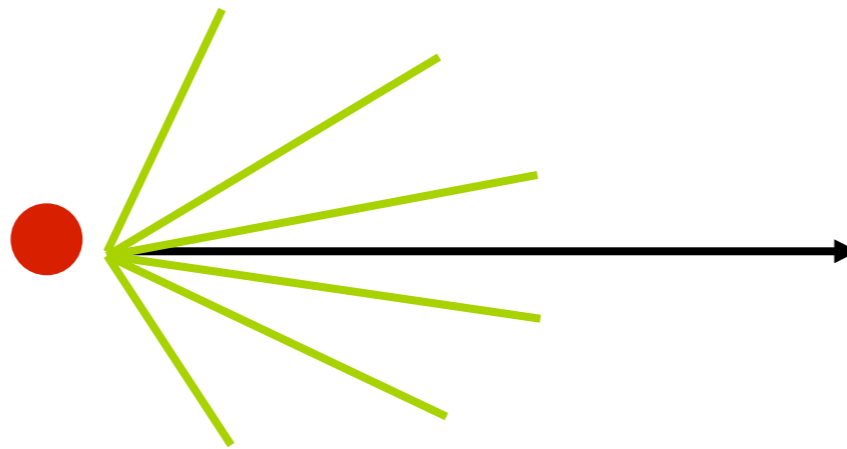
ANALYSIS

Definition of the system
What is the problem?



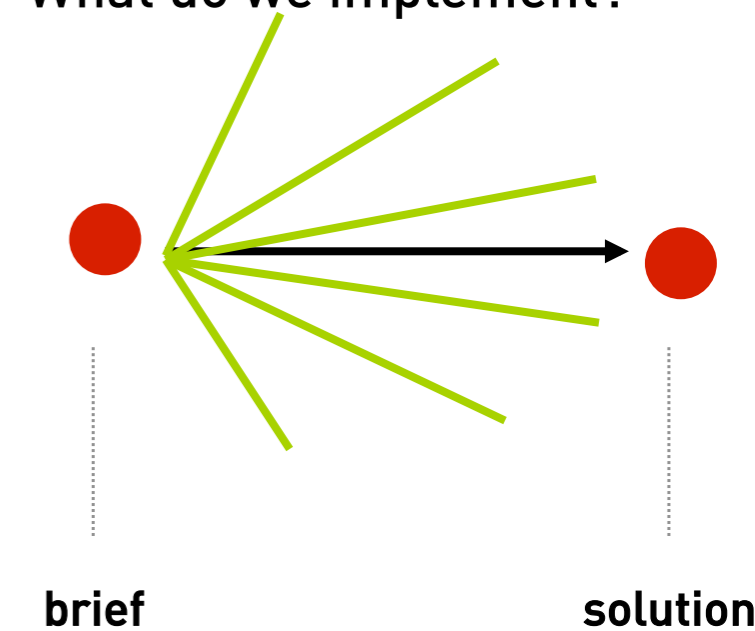
EVALUATION

Possible alternatives
What future do we want?



SYNTHESIS

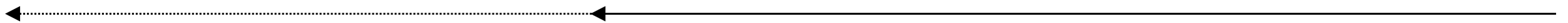
Design of final solutions
What do we implement?

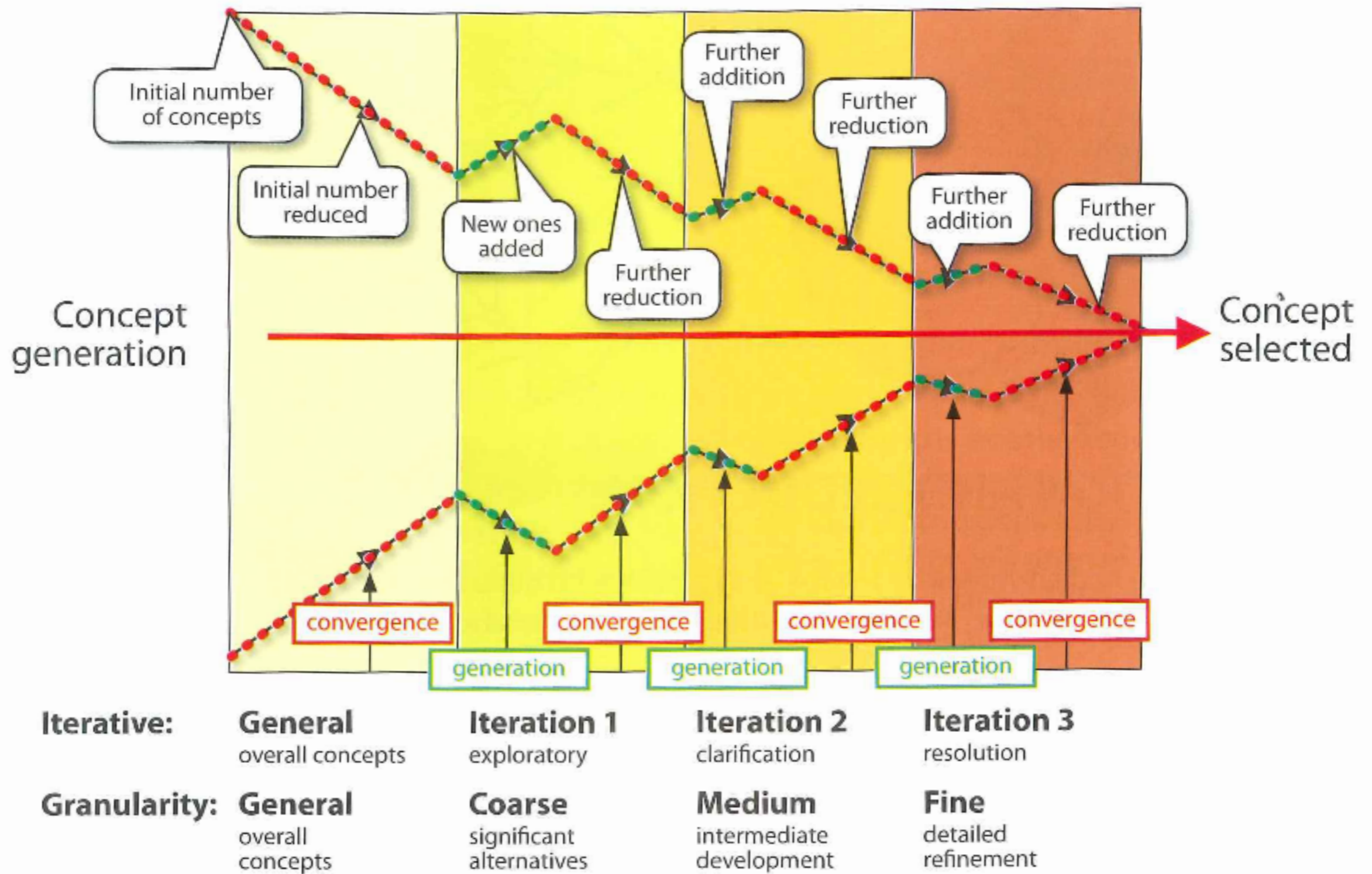


The designer is a
'problem-scouter'

The designer is a
'story-teller'

The designer is an
'executor'





**Deliverable - 23.09:
Interviewplan + Questions**

Interviewplan (immer zwei Teammitglieder pro Interview)

Interview Partner	Teammitglied	Termin
Kurt Müller (Schule YX)	Andy Bauer Assistenz: Ina Müller	23. März, 14:00
...		

Interviewleitfaden

- Welche Fragen werden Sie stellen? (7 bis 10 Stück)
- Welche Antworten erwarten Sie?
- Welche dieser Fragen sind am interessantesten und sollten auf jeden Fall gestellt werden?



Deliverable - 26.09:

5 transcribed interviews

Good documentation shows context, interesting details and interview partners...



..not (only) your group!



**Deliverable - 23.09:
Observationsplan + Script**

Observationsleitfaden

- Was erwarten Sie am untersuchten Ort vorzufinden?
- Welche Gruppe von Leuten interessiert Sie besonders und warum?
- Wen könnten Sie an Ort und Stelle spontan interviewen und welche Fragen könnten Sie stellen?



Minuten

see you! 23.09 09:00 (c.t.)

Raum: TBD - Oettingenstr.

Details via UniWorX und Website

GRUPPENEINTEILUNG

1

Hanna	Tschakert
Johanna	Prinz
Martina	Gluderer
Christoph	Bathon
Philipp	Greiner
Olga	Kupriyanova

2

Barbarella	Petz
Marvin	Weber
Paula	Wöhlert
Louisa	Bekker
Thu	Nguyen
Jonas	Blenninger

3

Alexandra	Wolf
Till	Kemper
Sarita	Sridharan
Kurt	Groß
Alessia	Fischer
Uyen	Pham

4

Philippe	Schroeder
Lisa-Marie	Bauer
Sigrid	Klinger
Seyda	Yildiz
Laura	Persicke
Vladislav	Rusakov

5

Christoph	Parstorfer
Anna	Papanakli
Markus	Franz
Verena	Sadtler
Jessica	Spornraft
Thuy-Duong	Nguyen

6

Markus	Stanzl
Korbinian	Adam
Quirin	Müller
Marco	Asbeck
Sarah	Schaab
Vincent	Tafferner
Tizian	Weber