

UX to go -> WUD Motto

Hendrik Stengert // Lars -> Hendrik
WUD Bonn 2015 // Innovation

Herzlich willkommen in Bonn!

WARUM finden wir etwas
innovativ?

WAS haben Innovationen, was
andere nicht haben?

Welche Rolle spielen dabei UX
und Usability?



Bisher liegt kein geschlossener, allgemein gültiger Innovationsansatz bzw. keine allgemein akzeptierte Begriffsdefinition vor. Gemeinsam sind allen Definitionsversuchen die Merkmale:

Neuheit oder (Er-)Neuerung eines Objekts oder sozialen Handlungsweise, mind. für das betrachtete System, und:

Innovation muss entdeckt / erfunden, eingeführt und genutzt werden.



Quelle: Gabler Wirtschaftslexikon

WARUM finden wir etwas **innovativ**?

Wenn wir was Neues sehen, was
wir MEGA finden

WAS haben **Innovationen**, was andere nicht haben?

Eine Erneuerung, die wir MEGA finden

Welche Rolle spielen dabei **UX** und **Usability**?

Mal sehen...

MEGA finden wir also das, was bei uns aufgrund einer Neuerung **positive Emotionen** auslöst.

Und wenn die Neuerung uns im **Kontext** unterstützt, man sollte es auch **nutzen** können + das **Design** sollte natürlich stimmen
(habe aber nur 30 Minuten)

Was trägt den jetzt unsere Disziplin zu Innovationen bei?

Nix

Etwas

Jede Menge

Menschliche Bedürfnisse und Emotionen (BE-Goals)

Warum will der Nutzer etwas mit dem Produkt tun?

Nutzungskontext und Handlungsziele (DO-Goals)

Was will der Nutzer mit einem Produkt tun?

Interaktionen und motorische Ziele (MOTOR-Goals)

Wie will der Nutzer das Produkt bedienen?

WARUM?

WAS?

WIE?

Ein Usability Engineer analysiert
u.a. den Nutzungskontext der
Benutzer und trägt mit neuen
Nutzungsanforderungen zur
Erneuerung bei.

Neben der Tatsache, dass man diese sinnvolle (= weil der Kontext
bekannt ist) Neuerung auch **nutzen** kann

Ein UX Manager erhöht die
Wahrscheinlichkeit, das **Erleben**
im (interaktiven) Nutzungskontext
positiv zu gestalten.

Und ist damit der Master of Innovation, mehr Innovation geht
eigentlich nicht, weil...

Ernsthaftes Betreiben von UX
sorgt für loyale Kunden. Loyalität
impliziert **freiwillige Nutzung**,
emotionale Verbundenheit und
aktive Fürsprache nach außen.

Practice UX

UX Research

Erlebnisfokus & Ideation

Prototyping

Testen

Iteration

KOMPETENZ Sich fähig und wirksam in seinem Handeln fühlen

VERBUNDENHEIT Wichtigen Menschen verbunden sein

BEDEUTSAMKEIT Für sich etwas Bedeutsames finden

POPULARITÄT Gemocht und respektiert werden

AUTONOMIE Nach eigenen Interessen und Werten handeln

STIMULATION Vergnügen und Freude erlangen

SICHERHEIT Sich sicher sein, das Leben unter Kontrolle haben



So etwas kann dabei rauskommen...



Oder auch Innovation im kleineren Stil...

Bei der Steuerklärung hatte ich das Gefühl...

...dass ich sehr fähig und wirksam in meinem Handeln bin (KOM)

...gemocht & respektiert zu werden und Einfluss auf andere zu haben (POP)

Dann sollte das interaktive System
ein Gefühl von....

Zutrauen, Kontrolle, Wirksamkeit,
Befähigung, Leistungsfähigkeit (KOM)
Einfluss, Würdigung, Anerkennung,
Wertschätzung, Respekt (POP)
erzeugen.

Kompetenz

Dubissen HELD!

Du hast dem
Schäuble gerade
wieder 1.000 Euro
weggenommen!



Mach weiter so Hendrik!

Popularität

RESPEKT Hendrik!

So viel Hilfsbereitschaft
und Erfahrung sieht
man selten! Du bist
echt ein toller Typ!



Hier der Beweis...

Was passiert, wenn es uns nicht geben würde =

Wenn die Neuerung keine **Bedürfnisse** adressiert, uns im **Kontext** nicht unterstützt, man es nicht **nutzen** kann und das **Design** nicht stimmt...

ZURÜCKLEHNEN UND GENIESSEN!

Filmchen ab.

Vielen Dank

Für Ihre Aufmerksamkeit!

Bis gleich in der Küche!