



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Mit UX-Pattern für positive Erlebnisse gestalten

Anika Spohrer | Kompetenzzentrum Usability |
Hochschule der Medien Stuttgart



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Das Mittelstand 4.0- Kompetenzzentrum Usability

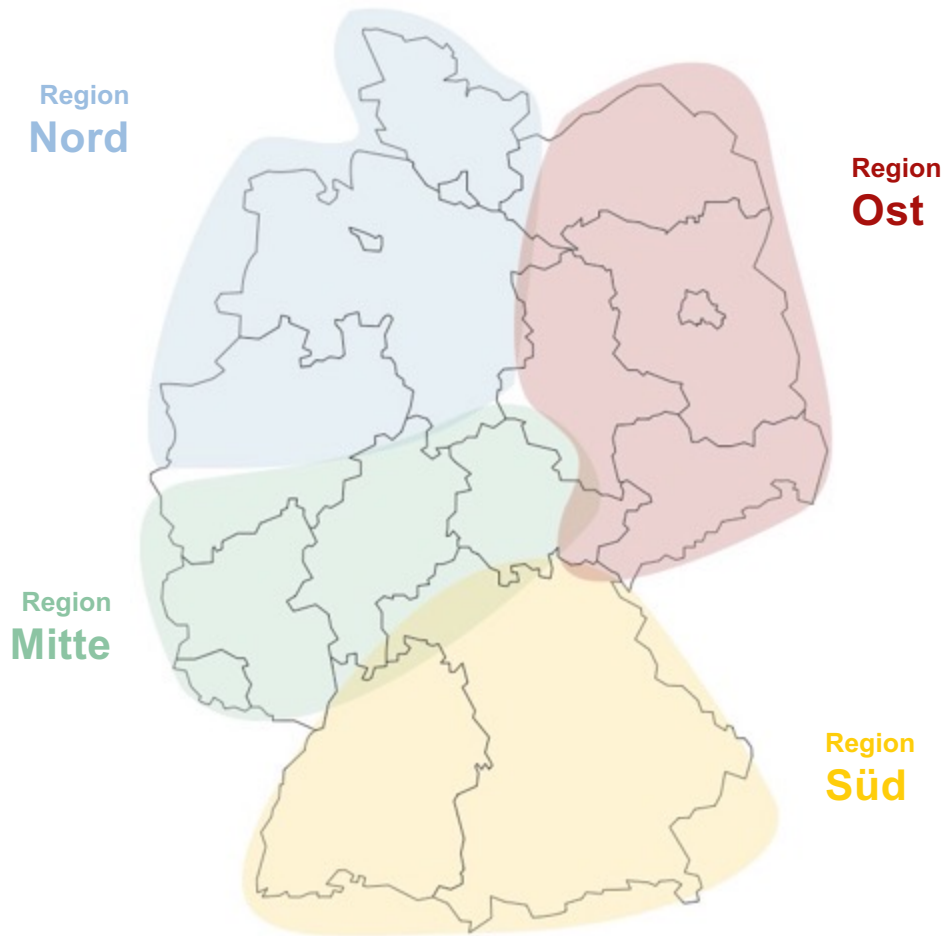
- Seit 2012: **Mittelstand-Digital Initiative**
- gefördert durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK)

Mittelstand 4.0-Kompetenzzentren und Digital Zentren:

- Bundesweit: 17 Kompetenzzentren, 11 Digital Zentren
- Wissenschaftlich unterstützte kostenfreie Angebote
- Ziele: kleine und mittlere Unternehmen...
 - über Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung informieren
 - Umsetzungsoptionen aufzuzeigen



<https://www.mittelstand-digital.de/MD/Navigation/Karte/SiteGlobals/Forms/Formulare/karte-formular.html>



Einfach nutzen,
positiv erleben.

<http://www.freeusandworldmaps.com/html/Countries/Europe%20Countries/GermanyPrint.html>

Region Nord

**Hochschule
Bonn-Rhein-Sieg**
ergosign GmbH
Nordakademie gAG

Region Mitte

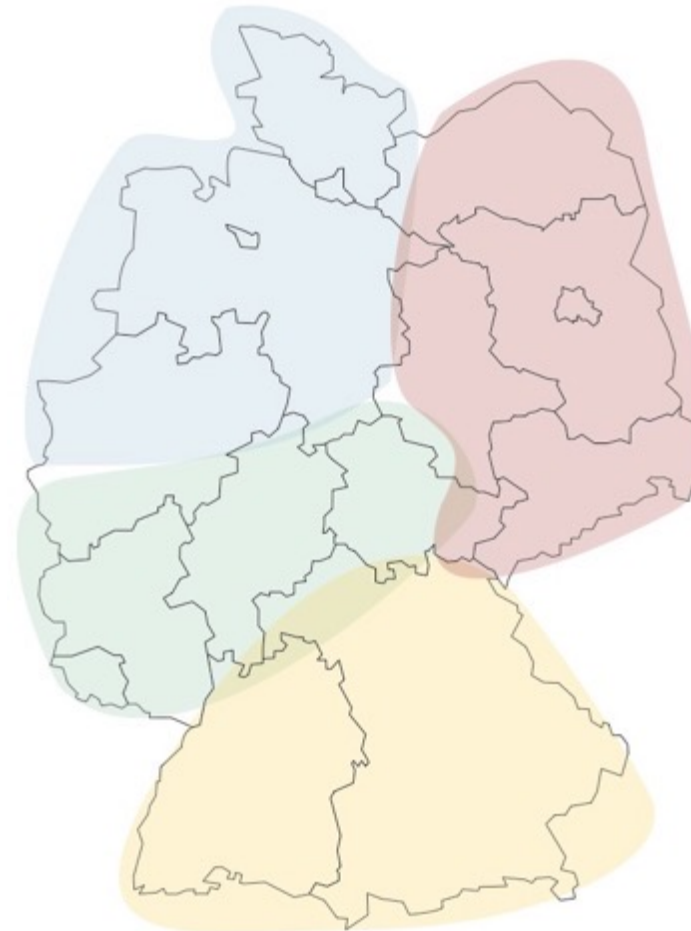
**Usability in Germany
(UIG) e.V.**
Ifm Universität
Mannheim
Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
Hochschule Kaiserslautern

Region Ost

Technische Universität Berlin
Berlin Partner GmbH
UseTree GmbH

Region Süd

Hochschule der Medien
Fraunhofer IAO
bwcon GmbH
Bayern innovativ GmbH



Kontinuierliche Angebote



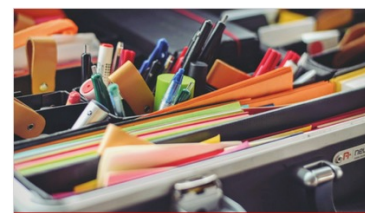
Ausschreibungen

Egal ob laufende Umfragen, mögliche Kooperationen oder Ausschreibungen für gemeinsame Projekte: Hier bleiben Sie diesbezüglich informiert.



KI-Trainer Programm

Das KI-Trainer Programm unterteilt sich in sieben unterschiedliche Angebote rund um das Thema Künstliche Intelligenz (KI). Finden Sie hier mehr.



Materialien - UUX in der Praxis

Hier finden Sie unterschiedliche Verzeichnisse relevanter Informationen, Vorlagen und Materialien rund um die Themen Usability und User Experience.



Vernetzung

Eines unserer Ziele ist die Vernetzung mit Unternehmen, Verbänden, Multiplikationen und sonstigen Einrichtungen. Erfahren Sie hier mehr.



Workshops

Durch unsere Workshops werden Ansätze und Methoden aus der Usability und User Experience (kurz: UUX) erlebbar und erfahrbar aufbereitet.



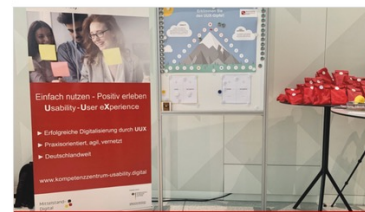
Publikationen - Aktuelles rund um UUX

Hier finden Sie Broschüren, Fach-Artikel und sonstige Publikationen zu aktuellen Themen, Angeboten und Ergebnissen unseres Kompetenzzentrums.



UUX-Dialog

Erhalten Sie individuelle Einblicke in die UUX-Grundlagen sowie einen Überblick unserer Angebote, um gemeinsam das passende Format für Sie zu finden.



Veranstaltungen

Egal ob externes oder eigenes Ereignis: wir stehen Ihnen durch unterschiedliche Angebote auf einer Vielzahl von Veranstaltungen zur Verfügung.



Vorträge

Durch unsere Expert*innen erhalten sie spannende Impuls und Einblicke in die Projekte und Ergebnisse des Kompetenzzentrums.

...



Demonstratoren

Durch unterschiedliche Demonstratoren werden Innovationen im Bereich Usability und User Experience (kurz: UUX) für Unternehmen erlebbar und erfahrbar gemacht. Erfahren Sie hier mehr zu den einzelnen Formaten und Möglichkeiten zur Vorführung, Einweisung und Begehung.

[Weitere Informationen](#)



Pilotprojekte

Durch unsere Pilotprojekte kann das Kompetenzzentrum Sie bei Ihrem individuellen UUX-Vorhaben unterstützen. Erhalten Sie hier weitere Informationen zu den Rahmenbedingungen oder lassen Sie sich von bisherigen Projekten für Ihr Vorhaben inspirieren.

[Weitere Informationen](#)



Umsetzungsprojekte

Gemeinsam mit Ihrer unternehmensspezifischen UUX-Fragestellung werden im Rahmen von Umsetzungsprojekten Leuchtturmprojekte geschaffen, die für andere Unternehmen dokumentiert und aufbereitet werden. Erfahren Sie hier mehr über die Projekte und aktuelle Ausschreibungen für Projekte.

[Weitere Informationen](#)



SAVE THE DATE

12. Mai 2022



Anmeldung vormerken!



Mittelstand-
Digital 

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Positive User Experience

User Experience:

“Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen und/oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren”

(DIN EN ISO 9241-210, 2011)

- “Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person”
- Journey Focus
- Zeitdimension der Nutzung

Positive User Experience

Benutzererlebnisse während der Nutzung von Produkten, Systemen, Dienstleistungen

- Subjektiv
- Dynamisch
- Aktivitäten
- **erlebt als Gefühl (positiv, negativ)**
- Formung als Geschichte und Erinnerung
- wird kommuniziert

(DIN EN ISO 9241-210, 2020; Hassenzahl, 2008; Hassenzahl et al., 2010)



Wie entsteht positive UX?



Positive User Experience ist die Konsequenz aus der Erfüllung psychologischer Bedürfnisse

Grafik aus Design4Experience

(Hassenzahl, 2008; Sheldon et al., 2001; Deci & Ryan, 2001; Reiss & Haverkamp, 1998; Desmet & Fokkinga, 2020)



Mittelstand-
Digital 

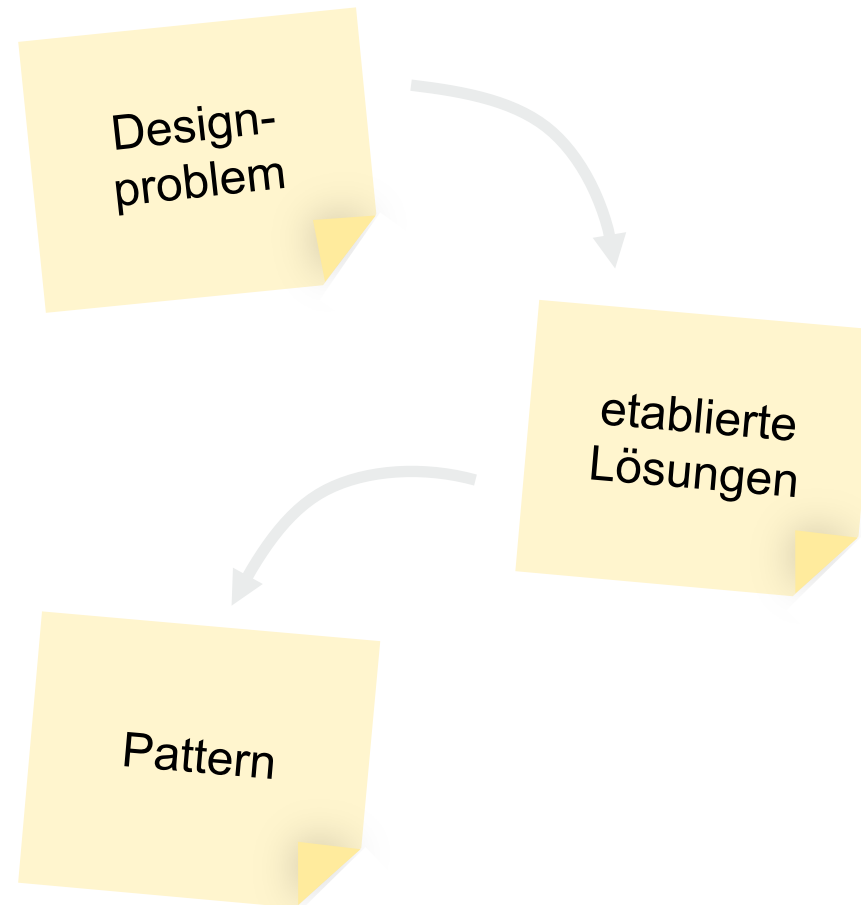
Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

UX-Pattern

Was sind Pattern?



„a pattern describes possible good solutions to a common design problem within a certain context, by describing the invariant qualities of all those solutions“

Tidwell, 1999

Woraus besteht ein Pattern?

Introduction
About Patterns

Organizing the Content
Overview Plus Detail
Hub and Spoke
Extras On Demand
Step-by-Step Instructions
One-Click
Intriguing
Multi-Column

Getting Around
Clear Entry Points
Toplevel Navigation
Color-Coded Divisions
Animated Transitions
Detail View Navigation

Organizing
Visual Center
Titled Sections
Card Stack

Toplevel Navigation

Name



Einsatzanlass

Use when: You're building a large Web site, or a complex application with several separate divisions or tools. In either case, users are likely to want to move from one division to another.

Gründe

Why: On the Web, a toplevel navigation bar is a well-established convention, so users will expect it. More importantly, though, a set of links or buttons that reflects the UI's highest-order structure **makes that structure visible** to users. It gives them an overview of the UI, and helps them find what they need in it (if the naming scheme makes sense, anyway). It also facilitates **exploration** and easy movement, by putting each division only one click away from anyplace else.

Beschreibung

How: You can add to the utility of a toplevel navigation panel by making it show what division the user is currently in. Thus it becomes a **signpost** as well as a navigational device.

How: The most important thing is to use a sensible organizational structure to start with. Keep the number of divisions down to something you can display in the space available, and name the divisions well -- not too many words,

Commands and Actions
Multi-Level Undo
Smart Menu Items
Prominent Done
Prominent Cancel
Action Groups
Rollover Effects
Progress Indicator
Command History
Macros

Direct Manipulation
Smart Selection
Edit-in-Place
One-Off Mode
Spring-Loaded Mode
Constrained Resize
Composite Selection

Examples:



From <http://newscientist.com>

A very typical Web toplevel navigation.

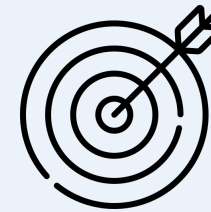


From <http://aiga.org>

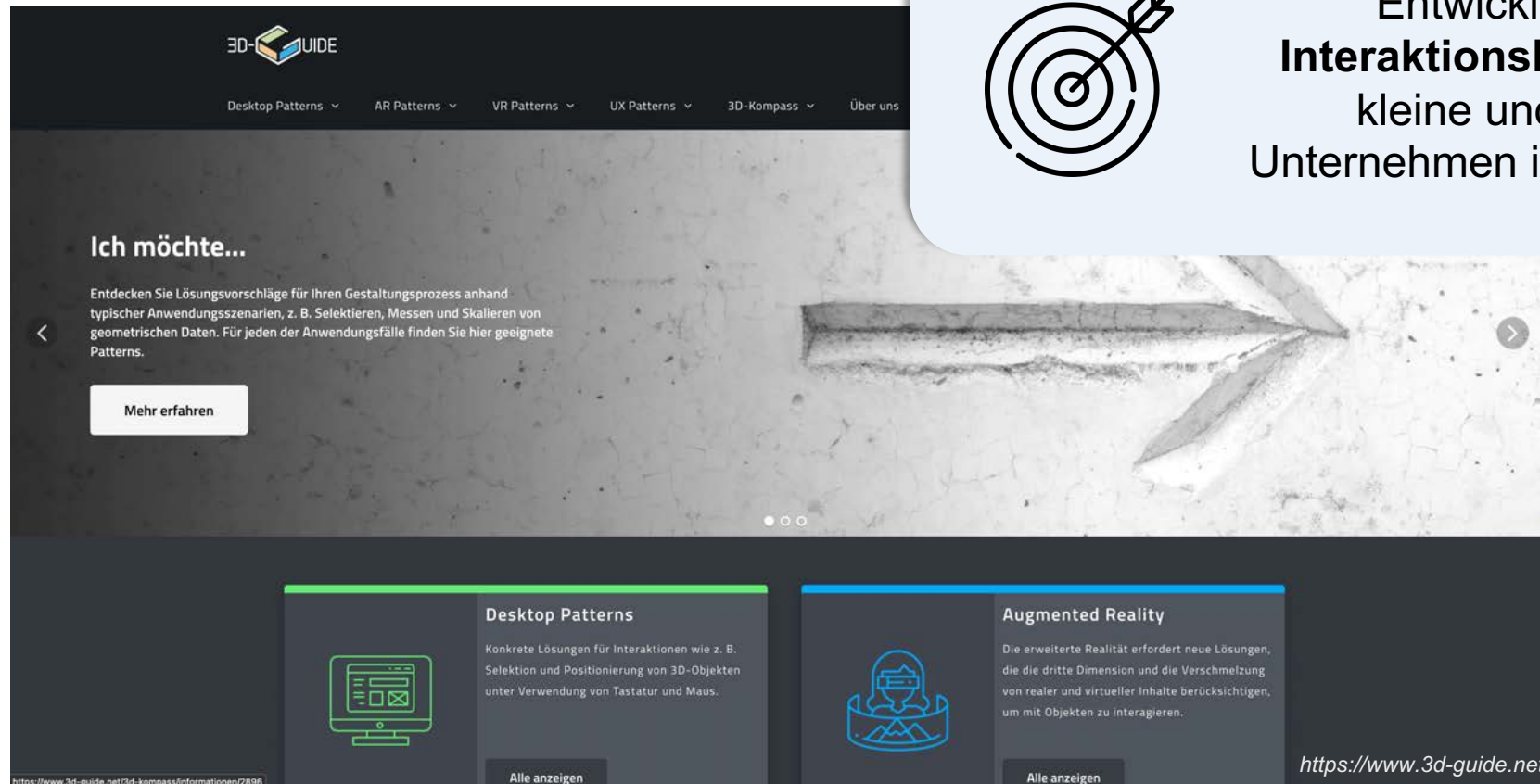
Beispiele

<http://time-tripper.com/uipatterns>

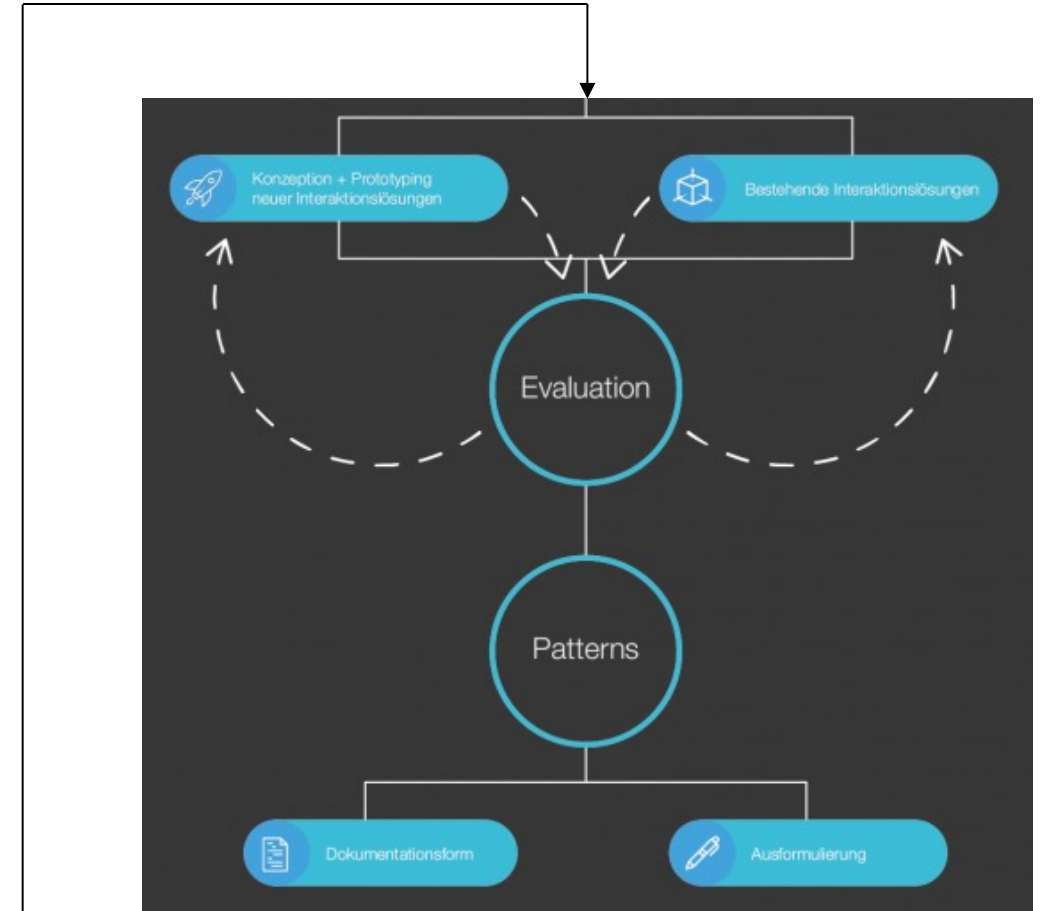
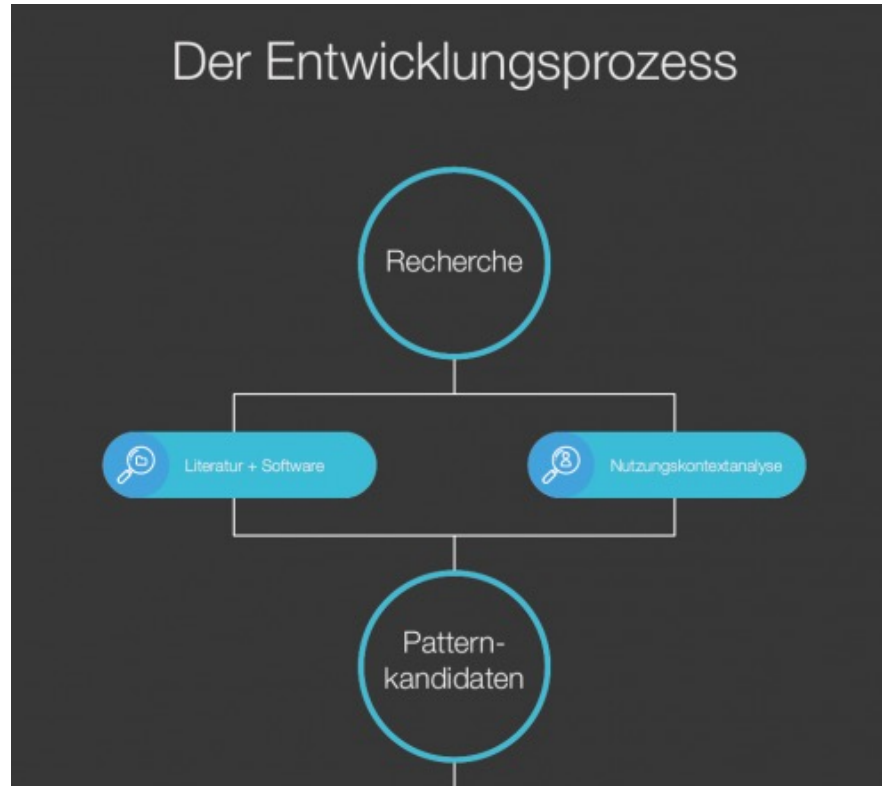
Wie sind UX-Pattern entstanden?



Entwicklung von
Interaktionslösungen für
kleine und mittlere
Unternehmen im **3D-Bereich**



Wie sind UX-Pattern entstanden?



<https://www.3d-guide.net/ueber-uns>

Wie sind UX-Pattern entstanden?



Burmester et al. (2017), Laib et al. (2017)

14.03.22

www.kompetenzzentrum-usability.digital

Icons von Freepik auf Flaticon.com

19

Hintergrundgrafik von Scott Graham auf Unsplash

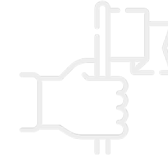
Welche UX-Pattern gibt es?

Danke-Pattern



- Untereinander “Danke“ sagen
- Wertschätzung ausdrücken
- Dank nur für Sender und Empfänger sichtbar

Sinn-Pattern



- Rückmeldung über Wirksamkeit der Arbeit
- Wiederwendung
- Kennzahlen

Stolz-Pattern



- Arbeitshistorie ansehen
- Entstehungsprozess wahrnehmen

Fortschritt-Pattern



- Arbeitsschritte planen und abhaken
- Arbeit einen Status zuweisen

Wie sind UX-Pattern aufgebaut?

Titel

Sinn-Pattern



Kurzbeschreibung

Ein Erleben von Sinn in der Arbeit kennt verschiedene Dimensionen. Eine davon ist, dass arbeitende Menschen einen Eindruck davon bekommen, dass ihre Arbeitsergebnisse über die einzelne Person hinausgehen (Bedürfnis „Bedeutsamkeit“) und somit zu etwas Höherem beitragen (Erlebniskategorie „Zu etwas Höherem beitragen“). Um dies zu unterstützen sollten Nutzende eine Rückmeldung darüber bekommen (Erlebniskategorie „Feedback bekommen“), wie ihre Arbeitsergebnisse über die eigene Arbeit hinaus wirksam werden. Umgesetzt werden kann dies, indem der Nutzende Kennzahlen zu einem Produkt erhält, das er entwickelt hat oder ihm angezeigt wird, wenn andere Nutzende die eigenen Arbeitsergebnisse weiterverwenden, weiterentwickeln oder in Echtzeit damit arbeiten. Durch das Sinn-Pattern können die positiven Emotionen Stolz, Freude und Überraschung ausgelöst werden.

Welche positiven Auswirkungen hat das Pattern?

- ▶ Stärkung des Bezugs zu wiederverwendeter Arbeit
- ▶ Stärkung der persönlichen Bedeutung bei der Arbeit
- ▶ Erleben von Stolz im Hinblick auf die eigenen Leistungen
- ▶ Erhöhung des Gemeinschaftsgefühls

Was sollte ich bei der Umsetzung des Patterns beachten?

- ▶ Zeige mithilfe einer Kennzahl, wie viele andere Personen die eigenen Arbeitsergebnisse (z. B. eine Datei) weiterverwendet haben und/oder wie oft die Arbeitsergebnisse insgesamt weiterverwendet wurden. Dazu können Kennzahlen zu einem Zeitraum, z. B. Nutzungen des letzten Tages, der letzten Woche etc. präsentiert werden (z. B. Wie viele Arbeitsergebnisse wurden gestern von anderen Personen genutzt?) oder dem Nutzenden wird angezeigt, wenn andere Nutzende gerade in Echtzeit mit dem von ihm erstellten Arbeitsergebnis arbeiten.
- ▶ Die Kennzahlen sollten nur für die betreffende Person einsehbar sein, um keine Möglichkeit für negativ empfundenen sozialen Vergleich und empfundenem Wettbewerb zu schaffen.
- ▶ Platziere die Information zur Kennzahl so, dass sie jederzeit schnell aufrufbar ist.
- ▶ Gib dem Nutzenden die Möglichkeit, die Information dann aufzurufen, wenn er sie haben möchte. Das verhindert, dass er in seinem Arbeitsablauf gestört wird.
- ▶ Beschreibe die Arbeitsergebnisse, die weiterverwendet wurden, so genau wie möglich (z. B. mit dem genauen Dateinamen), das hilft dem Nutzenden dabei einen klaren Bezug herstellen zu können.
- ▶ Für ein größeres Gemeinschaftsgefühl ist die Nennung der Namen der Personen, die ein Arbeitsergebnis weiterverwenden, förderlich.
- ▶ Insbesondere positive Werte, die einen Fortschritt des Nutzenden zeigen, sollten hervorgehoben und zuerst präsentiert werden (z. B. ein bestimmtes Arbeitsergebnis wurde in der letzten Woche mehrmals von anderen Personen weiterverwendet).

Wann sollte ich das Pattern anwenden?

- ▶ Mehrere Personen arbeiten in einem oder mehrere Unternehmen hinweg im gleichen Tätigkeitsfeld zusammen; dabei ist es nicht relevant, ob es ortsgebunden oder ortsunabhängig ist.
- ▶ Die Systeme der unterschiedlichen Nutzenden sind so untereinander vernetzt, dass das Verwenden von Arbeitsergebnissen (wie z.B. CAD-Modelle) nachvollziehbar ist und dargestellt werden kann.
- ▶ Eine klare Autorenschaft für die Arbeitsergebnisse muss festlegbar sein.

Beispiele

Konzept "Tracktous"

in Zusammenarbeit mit der "Industriellen Steuerungstechnik GmbH"

Konzipiert und gestaltet von: Julia Bachert, Hannah Eberl, Natascha Lux, Nico Schlegel

Das Konzept Worksteps wurde zusammen mit dem 3D-GUIDE-Partner ISG (Industrielle Steuerungstechnik GmbH) und im Rahmen ihrer Software ISG-virtuos entwickelt. Es wurde die grundlegende Annahme gemacht, dass die Nutzenden von ISG-virtuos miteinander vernetzt sind. So entsteht die Möglichkeit, dass Informationen über die Nutzung von in ISG-virtuos bearbeiteten CAD-Modellen im Netzwerk der Nutzenden vorhanden sind. Eine weitere Annahme besteht darin, dass jedes CAD-Modell die Informationen des Erstellers speichert und diese zum Modell dazu gehören. Weiterhin beruht das Konzept Tracktous auf der wissenschaftlichen Erkenntnis, dass Arbeit als sinnvoll erlebt wird, wenn sie einen Nutzen für andere erbringt.

Ein Überblick beim Starten des Programms zeigt die aktuellen Nutzungen der eigenen Modelle durch andere Nutzende **1**. Gezeigt wird, wie viele Modelle selbst erstellt wurden (Selbstwirksamkeit) und wie oft andere Nutzende die eigenen Modelle nutzen (Bedeutsamkeit). Der Nutzende kann sich während der Ladezeit des Programms diese Zahlen anschauen, weitere Details sind dann später für ihn einsehbar.



Ein kleines Symbol in der Software zeigt die aktuellen Nutzungen der selbst erstellten Modelle an. Durch einen Klick können detailliertere Informationen abgerufen werden.

Dort ist die Anzahl der Modelle, die Anzahl der Nutzenden und die Anzahl der Nutzungen für jedes Modell einsehbar **2**. Um einen persönlichen Bezug und die Gemeinschaft zu stärken, werden zusätzlich die Namen der Nutzenden dargestellt **3**. Nach Bedarf können alle Informationen auch zu einem bestimmten Modell abgefragt werden.

Einsatzanlass

Gründe

Beschreibung

Wie sind UX-Pattern aufgebaut?

Hintergründe

Erlebniseigenschaften

Adressiertes Bedürfnis	Erlebniskategorien	Ausgelöste Emotion
Bedeutsamkeit	Feedback bekommen Zu etwas Höherem beitragen	Stolz Freude Überraschung

Hintergrund

Sinn in der Arbeit

Der Wunsch nach Sinn in der Arbeit steht auf Platz zwei nach dem Wunsch nach einer sicheren Arbeitsstelle (Waltersbacher, Zok, Böttger, & Klose, 2018). Das Erleben von Sinn in der Arbeit ist nach Schnell (2018, p. 14) in vier Dimensionen eingeteilt:

- ▶ Bedeutsamkeit (wahrgenommener Nutzen der eigenen Tätigkeit für andere)
- ▶ Orientierung (Identifikation mit den Zielen und Werten am Arbeitsplatz an dem man arbeitet)
- ▶ Kohärenz (Vereinbarkeit der Person mit der beruflichen Rolle hinsichtlich Kompetenzen, Persönlichkeit, Interessen und Werten)
- ▶ Zugehörigkeit (Gefühl ein Teil eines Teams oder des Unternehmens zu sein)

Gerade die erste Dimension der Bedeutsamkeit, also die Wahrnehmung, dass das was die arbeitende Person leistet für andere Personen wichtig ist, hat einen großen Einfluss darauf, wie sinnvoll die eigene Arbeit erlebt wird (Schnell, Höge, & Pollet, 2013). Wird der Beitrag der eigenen Arbeit für andere deutlich, wird dies positiv erlebt und hat deutlich positive Auswirkungen auf die Motivation. Schnell (2018) zitiert eine Studie bei der die Leistung gegenüber einer Kontrollgruppe durch Rückmeldung über Nutzen für andere um über 240% gesteigert wurde. Das Sinn-Pattern der UX-Patterns bezieht sich genau auf diese Erkenntnis. Insgesamt ist es also so, dass wenn die eigene Arbeit als sinnvoll erlebt wird, dies zu positiven Emotionen und zu intrinsischer Motivation führt. Somit erhält die Arbeit jenseits des reinen Erwerbs von Geld für die Person eine hohe Bedeutung (Badura, 2018).

Sinn durch Gestaltung von Software in Arbeitskontexten

Desmet und Pohlmeier (2013) beschreiben in ihrem Framework drei Aspekte, die zum Aufblühen führen: Pleasure (Freude), personal significance (persönliche Bedeutung) und virtue (Tugend).

Lu und Roto (2015) entwickelten auf der Basis einer zentralen Theorie zu Sinnerleben der Arbeit (Rosso, Dekas, & Wrzesniewski, 2010) Designstrategien, um bedeutungsvolle Erlebnisse bei der Arbeit zu ermöglichen. Zum Beispiel wurden Designstrategien entwickelt, die das Kompetenzerleben unterstützen und somit helfen, persönliche Bedeutung bei der Arbeit wahrzunehmen. In etwas geringerem Maße wurden auch Strategien zum Einfluss der eigenen Arbeit auf andere entwickelt.

Eng verwandt mit persönlicher Bedeutung ist das Erleben der Emotion Stolz (vgl. auch Desmet, 2012). Lu und Roto (2016) haben sich ebenfalls genauer mit der Emotion Stolz in Arbeitskontexten befasst. Dabei lässt sich auch sagen, dass ein langfristiger Einfluss auf das Erleben von Stolz der Beitrag der eigenen Arbeit für andere ist.

Studien der Hochschule der Medien

Zu dem zuvor aufgeführten Beispiel Tractous (ISG) hat die Hochschule der Medien Studien zum Erleben dieses Konzeptes durchgeführt. Als Ergebnis kann gesagt werden, dass Nutzende von Tractous dieses außerordentlich positiv bewerten. Die Studie wurde mit 12 Ingenieurstudierenden durchgeführt, die insgesamt 30 Erlebnisse hatten. Davon waren 28 positive und zwei negative emotionale Erlebnisse. Nach Aussagen aus Interviews wurde positiv erlebt, dass der Nutzen für andere deutlich wird, man das Gefühl hat, einen Beitrag zu etwas Höherem zu leisten, die Zusammenarbeit deutlich wird und der Fortschritt sichtbar. Die zwei negativen Erlebnisse hatten ihre Ursache in Befürchtungen, dass solche Rückmeldungen zu sozialem Vergleich führen können und die Arbeitsergebnisse einer anderen Person vielleicht häufiger genutzt werden als die eigenen. Wie bei dem UX-Pattern zum Bedanken (siehe "Danke-Pattern") wird hier deutlich, dass schon befürchteter sozialer Vergleich zu negativen Erlebnissen führt.

Quellen und weitere Informationen



Beispiel: Sinn-Pattern

KOMMUNIKATION UND NEUE ERFAHRUNGEN

ZU ETWAS HÖHEREM BEITRAGEN

Must Have

- etwas Sinnhaftes tun
- nach (eigenen) Prinzipien handeln
- selbstbestimmt handeln

Optional

- sich für etwas einsetzen

wird erlebt mit

- Übergeordnet
- Gleichgestellt
- Untergeordnet
- Extern
- Alleine

sozialer Index

0.78

Properties Win

search...

13 MODELLE 46 NUTZER 122 NUTZUNGEN

LISTE KARTE

Map showing locations: SCHRAUBER_01, STANZE_01, AUTOMAT_03, 4 MODELLE, ANTRIEB_08, 3 MODELLE, ANTRIEB_04, GABLER_09.

Properties Win

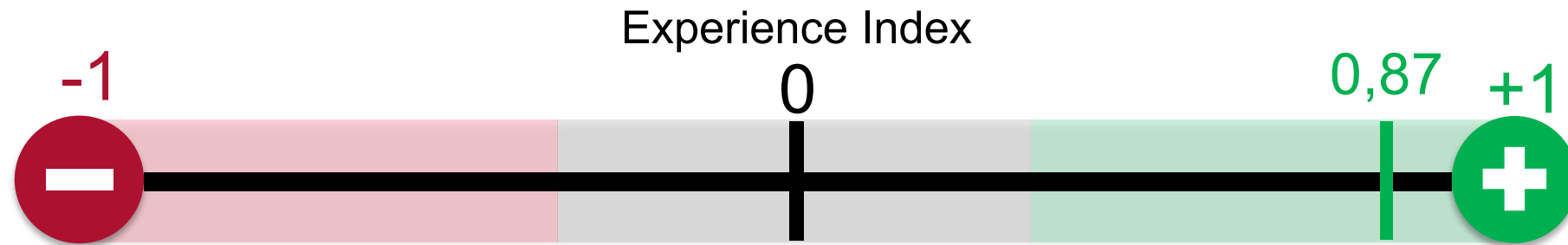
search...

13 MODELLE 46 NUTZER 122 NUTZUNGEN

LISTE KARTE

	ANTRIEB_03 Schraubenkopf Stahlbau X Erstellt am 28.07.2015	13 NUTZER	>
	ANTRIEB_07 Getränkeautomat LenzeSe Erstellt am 14.08.2015	9 NUTZER	>
	AUTOMAT_03 Motortechnik Bosch Erstellt am 03.09.2015	6 NUTZER	>
	GABLER_09 Metallbau Gemotek GmbH Erstellt am 28.01.2016	8 NUTZER	>
	SCHRAUBER_01 Motortechnik Bosch Erstellt am 16.02.2016	4 NUTZER	>
	STANZE_01 Stanzmaschine Rotox GmbH Erstellt am 02.03.2016	11 NUTZER	>

Beispiel: Sinn-Pattern (Evaluationsergebnisse)



- Wettbewerb

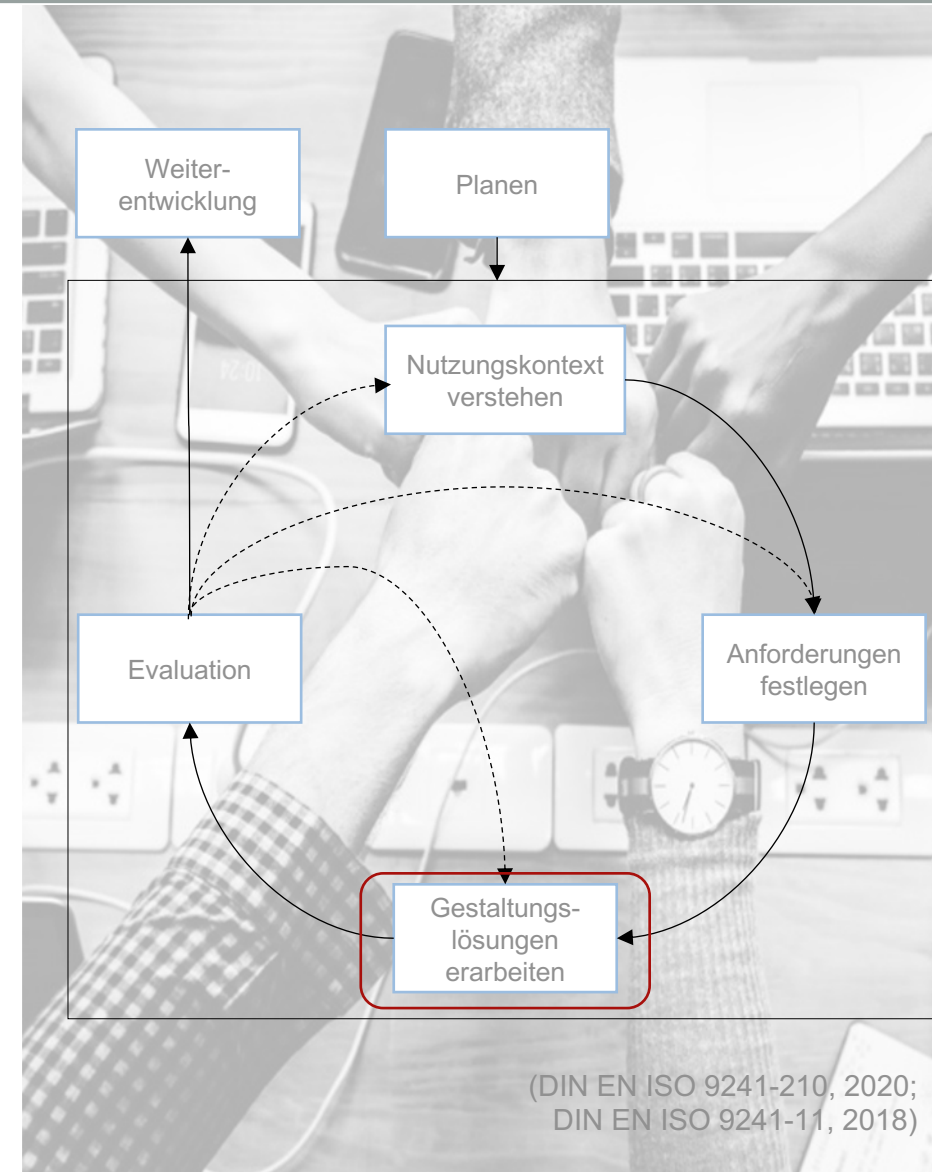
- + Nutzen für andere wird deutlich
- + Beitrag zu etwas Höherem
- + Zusammenarbeit
- + Fortschritt wird sichtbar
- + Anerkennung

Insgesamt:
30 Erlebnisse
12 Ingenieurstudierende



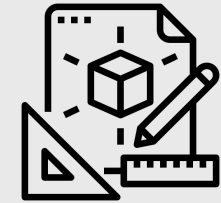
Wie kommen UX-Pattern zum Einsatz?

1. Nutzungskontextanalyse
2. Anforderungen definieren
3. Umsetzung der Anforderungen während der **Gestaltung** des Produkts /Services
→ idealerweise Entwicklung verschiedener Reifegradstufen
(Papierprototypen oder Mock-Ups)
4. Evaluation



Welche Ziele haben UX-Pattern?

- Hilfsmittel zur Gestaltung von UX-Konzepten
- Fundierte und bewährte Lösungsansätze



Sinn-Pattern
Kurzbeschreibung: Ein Erleben von Sinn in der Arbeit kann verstärkendes Dimensionen...
Welche positiven Auswirkungen hat das Pattern?
• Stärkung des Bspgns zu erlernenden Arbeit
• Stärkung der persönlichen Beziehung bei der Arbeit
• Erleben von Sinn im Hinblick auf die eigenen Leistungen
• Entfaltung des Gemeinschaftsgefühls

Danke-Pattern
Kurzbeschreibung: Nutzern können sich unterstützen...
Welche positiven Auswirkungen hat das Pattern?
• Förderung der Motivation, Aufnahmefähigkeit, Zufriedenheit und Identifikation mit der Arbeit
• Ein Dank sollte nicht zwischen zwei Personen ausgetauscht werden und nicht öffentlich ausgetauscht werden...
• Ein Dank sollte nicht zwischen zwei Personen ausgetauscht werden und nicht öffentlich ausgetauscht werden...
• Ein Dank sollte nicht zwischen zwei Personen ausgetauscht werden und nicht öffentlich ausgetauscht werden...

Fortschritt-Pattern
Kurzbeschreibung: Zu sehen, dass man in seiner Arbeit vorankommt...
Welche positiven Auswirkungen hat das Pattern?
• Kardiologische Rückmeldung zum Fortschritt
• Ein eigenes Feedback sowie die eigene Kompetenz wird den Nutzern beim Abrufen von Aufgaben bewusst
• Zielvorgabe bewirkt ein erhöhtes Aufgaben-gibt-Sichtfeld und Übersicht

Stolz-Pattern
Kurzbeschreibung: Wenn Menschen sich selbst in ihrem Handeln als wirksam erleben...
Welche positiven Auswirkungen hat das Pattern?
• Bestätigung der eigenen Fortschritte bei der Arbeit für die Nutzenden wird unterstützt
• Große, bisher verlorene Anreize werden den Nutzenden bewusst gemacht, sodass diese positiv und mit Stolz auf diese arbeiten können

Konzept_Report
In Zusammenarbeit mit der 'Industriellen Steuerungstechnik GmbH'...
Die Erstellung eines 3D-Modells bis zum fertigen Bauteilprozess kann sich als Wille annehmen...
Als prägnante Message werden die Schritte des Bauprozesses...
Mithilfe des Bauprozesses...
Mithilfe des Bauprozesses...
Mithilfe des Bauprozesses...

Autodesk Fusion 360
Als prägnante Message werden die Schritte des Bauprozesses...
Mithilfe des Bauprozesses...
Mithilfe des Bauprozesses...
Mithilfe des Bauprozesses...

Wo findet man die UX-Pattern?

Hintergrund

Pattern

News

14.03.22

Mittelstand 4.0
Kompetenzzentrum
Usability

AKTUELLES THEMEN EVENTS ANGEBOTE REGIONEN ÜBER UNS **UIG** 🔍

Angebote > Materialien

User eXperience - Pattern

UX-Patterns lehnen sich an die Grundidee der Interaction Patterns an. Dabei handelt es sich um Lösungsvorschläge für Interaktionen, die der Nutzende mit einem Produkt hat. Obwohl diese Patterns Lösungen für konkrete Anwendungsfälle vorschlagen, sind sie abstrakt genug, um die Ausgestaltung offen zu lassen und sind somit flexibel an die Software anpassbar.

UX-Patterns nutzen die Vorteile von Interaction Patterns, um übertragbare positive Erlebnisse mit einer Software gestalten zu können. Sie liefern nicht nur Unterstützungsinstrumente zur Gestaltung positiver User Experience, sondern auch bereits erprobte und überprüfte Gestaltungskonzepte, die für Arbeitskontexte entwickelt wurden. Somit bilden sie eine Art „Schablone“, die man bei der 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.

Die UX-Patterns wurden im Rahmen des Projekts "3D-GUlde" (→ www.3d-guide.net) entwickelt, das im Zeitraum 01.10.2015 – 31.12.2018 im Rahmen der Förderinitiative „Einfach intuitiv – Usability für den Mittelstand“ vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) gefördert wurde.

Autoren der Pattern: Kristin Haaster, Prof. Dr. Michael Burmester, Dr. Magdalena Laib, Anika Spohrer

- Kontinuierliche Angebote
- Demonstratoren
- Pilotprojekte
- Umsetzungsprojekte
- KI-Trainer
- Materialien
- Experten

Werkzeugkasten

Positiv erleben - Erlebniskategorien

Wissenstransfer in die Praxis: Methoden zu UUX und Agilität
Foto von Engin Akyurt von Pexels, Broschüre Zukunft der Arbeit

Online Class HCD

User eXperience - Pattern

UX-Pattern

- Sinn-Pattern
- Danke-Pattern
- Fortschritt-Pattern
- Stolz-Pattern

Neuigkeiten

29.09.21
Region Süd

Gestalten von Interaktionen für positives Erleben – das Stolz-Pattern

Wenn Menschen sich selbst in ihrem Handeln als wirksam erleben, also das Gefühl haben, ihren Zielen näher zu kommen und Zwischenergebnisse zu erreichen, empfinden sie Stolz - eine positive Emotion. Im folgenden Beitrag möchten wir Ihnen mehr darüber berichten wie Sie mit dem Stolz-Pattern für positive Erlebnisse gestalten können und bieten Ihnen hierfür ein ausführliches

ExpertInnen gesucht!

- An ExpertInneninterview teilnehmen
 - Feedback geben
 - An Weiterentwicklung der Pattern beteiligt sein
- Teilnahmevoraussetzungen
 - Vertrautheit mit Pattern-Konzept
 - (Regelmäßige) Anwendung im Alltag

Ansprechpartnerin: Anika Spohrer

a.spohrer@kompetenzzentrum-usability.digital



Foto von charlesdeluvio auf Unsplash

Wie war's? Ihr Feedback zählt!



**Inkl. Folien-Link am Ende des
Feedbackbogens!**

Diskussion

Was haben Sie als
erstes gedacht, als
Sie von den UX-
Pattern gehört
haben?

Gibt es Projekte
bei denen die
Pattern in Frage
kommen würden?

Lassen sich die
Pattern in Ihre
Prozesse
integrieren?



Foto von Redd auf Unsplash

Danke.



Anika Spohrer

Kompetenzzentrum Usability

Region Süd | Hochschule der Medien
a.spohrer@kompetenzzentrum-usability.digital

Newsletter



- Burmester, M., Laib, M., & Zeiner, K. M. (2017). Positive Erlebnisse und Wohlbefinden in Arbeitskontexten durch Gestaltung der Mensch-Computer-Interaktion. In M. Brohm-Badry, C. Peifer, & J. M. Greve (Eds.), *Pos*
- Burmester, M., Mast, M., Jäger, K., & Homans, H. (2010, August). Valence method for formative evaluation of user experience. In *Proceedings of the 8th ACM conference on Designing Interactive Systems* (pp. 364-367). itiv-
Psychologische Forschung im deutschsprachigen Raum – State of the Art. Lengerich: Pabst.
- Diefenbach, S., & Hassenzahl, M. (2017). *Psychologie in der nutzerzentrierten Produktgestaltung*. Berlin: Springer.
- DIN EN ISO 9241-210. (2020). *Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Menschzentrierte Gestaltung interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2019)*. Human-Centred Design for Interactive Systems. Berlin.
- Hassenzahl, M. (2008). User experience (UX): Towards an experiential perspective on product quality. In *Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine on - IHM '08* (p. 11). Metz, France. <https://doi.org/10.1145/1512714.1512717>
- Kohler, K., Niebuhr, S., & Hassenzahl, M. (2007). Stay on the ball! An interaction pattern approach to the engineering of motivation. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 4662 LNCS(PART 1), 519–522. https://doi.org/10.1007/978-3-540-74796-3_51
- Laib, M., Burmester, M., & Zeiner, K. M. (2017). Erlebnispotentialanalyse – Mit Systematik zu positiven Erlebnissen. In S. Hess & H. Fischer (Hrsg.), *Mensch und Computer 2017 - Usability Professionals* (S. 1–7). Gesellschaft für Informatik e.V. <https://doi.org/0.18420/muc2017-up-0233>
- Norman, D. (2004) *Emotional Design - Why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books
- Law, E. L. C., & van Schaik, P. (2010). Modelling user experience – An agenda for research and practice. *Interacting with Computers*, 22(5), 313–322. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2010.04.006>
- Tidwell, J. (2011). *Designing Interfaces – Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly.

Icons von Those Icons, iconnut, monkik, Parzival' 1997 und Freepik auf Flaticon.com