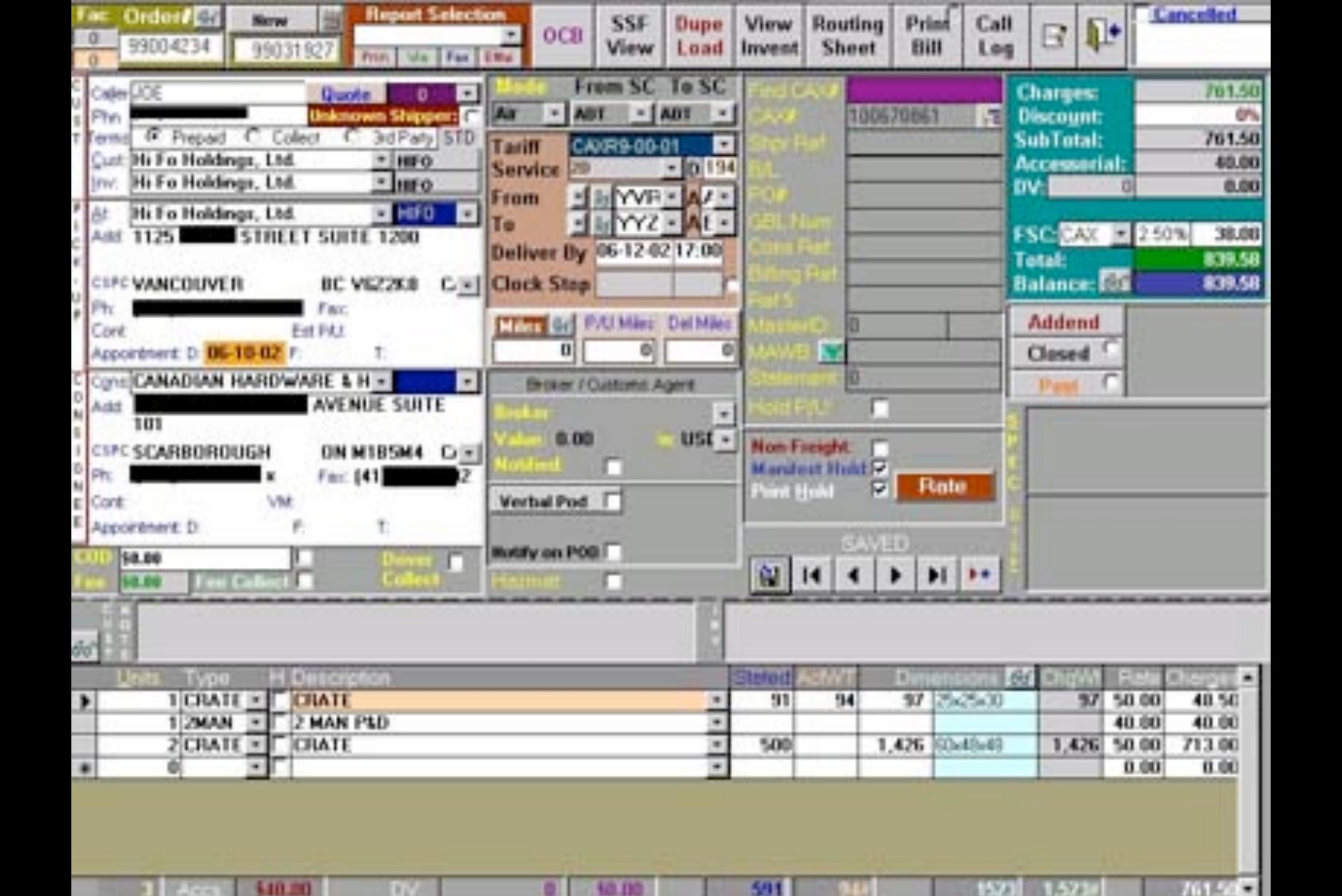
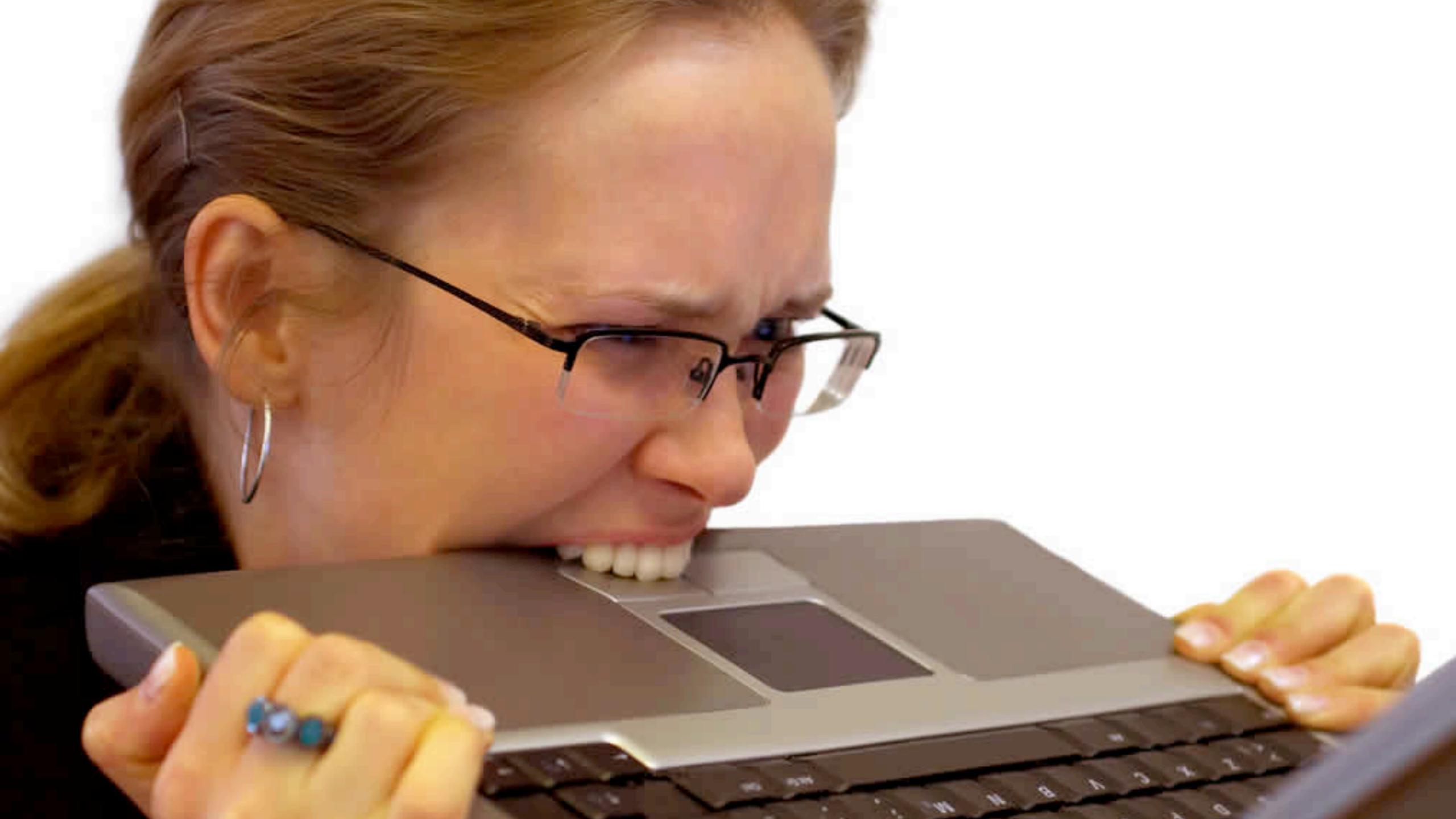


Usability kompakt

Prof. Dr. Jan Borchers • IHK Aachen • 28.09.2021

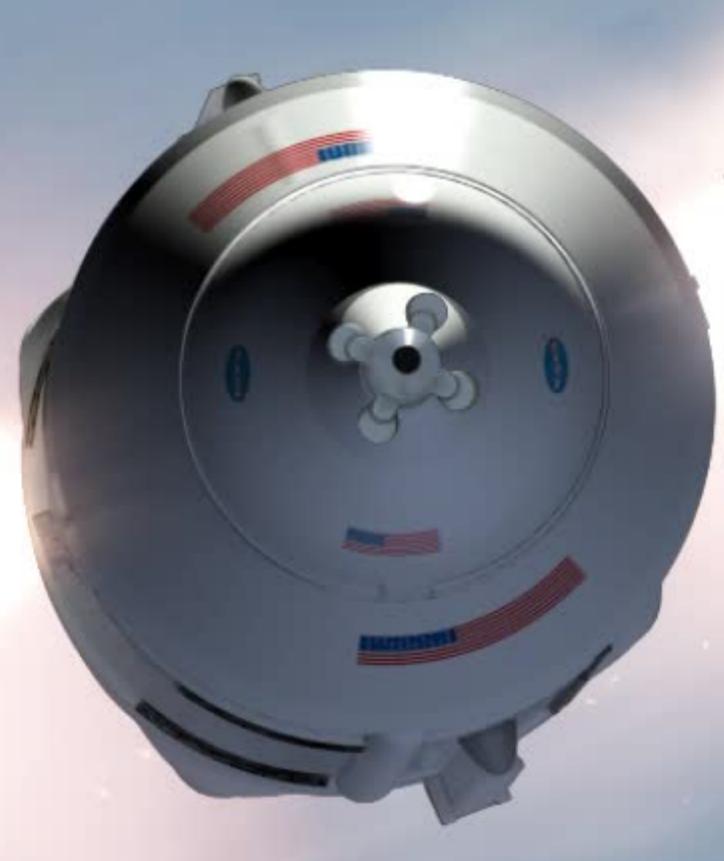














B. Prozess-Guidelines

1. Einfachheit

Benutzer • Aufgabe • Kontext

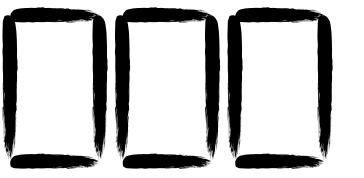




2. Gestaltgesetze



ΔΟ [] ΔΟ [] ΔΟ []









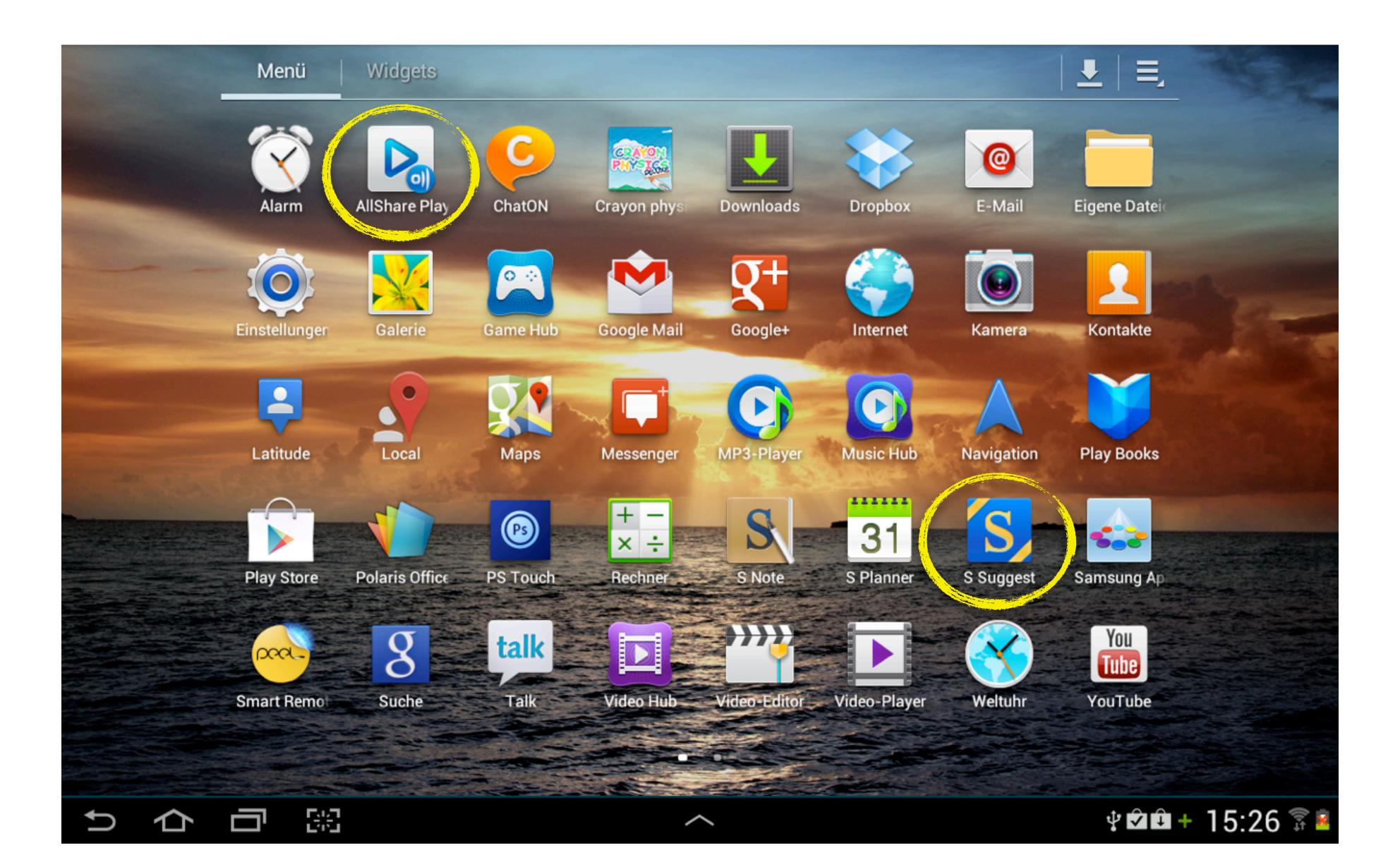


4. Natürliche Abbildungen

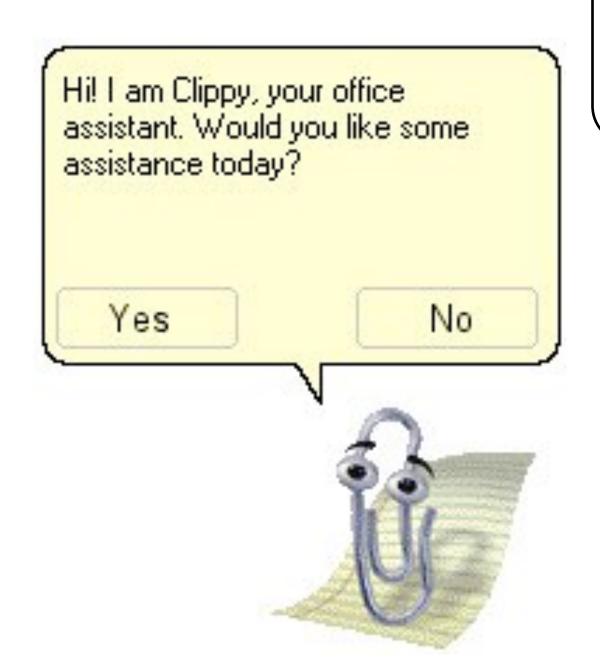




5. Sprache der Benutzer



6. Keine Überraschungen



Ihre Batterie ist jetzt komplett geladen!



6. Keine Überraschungen

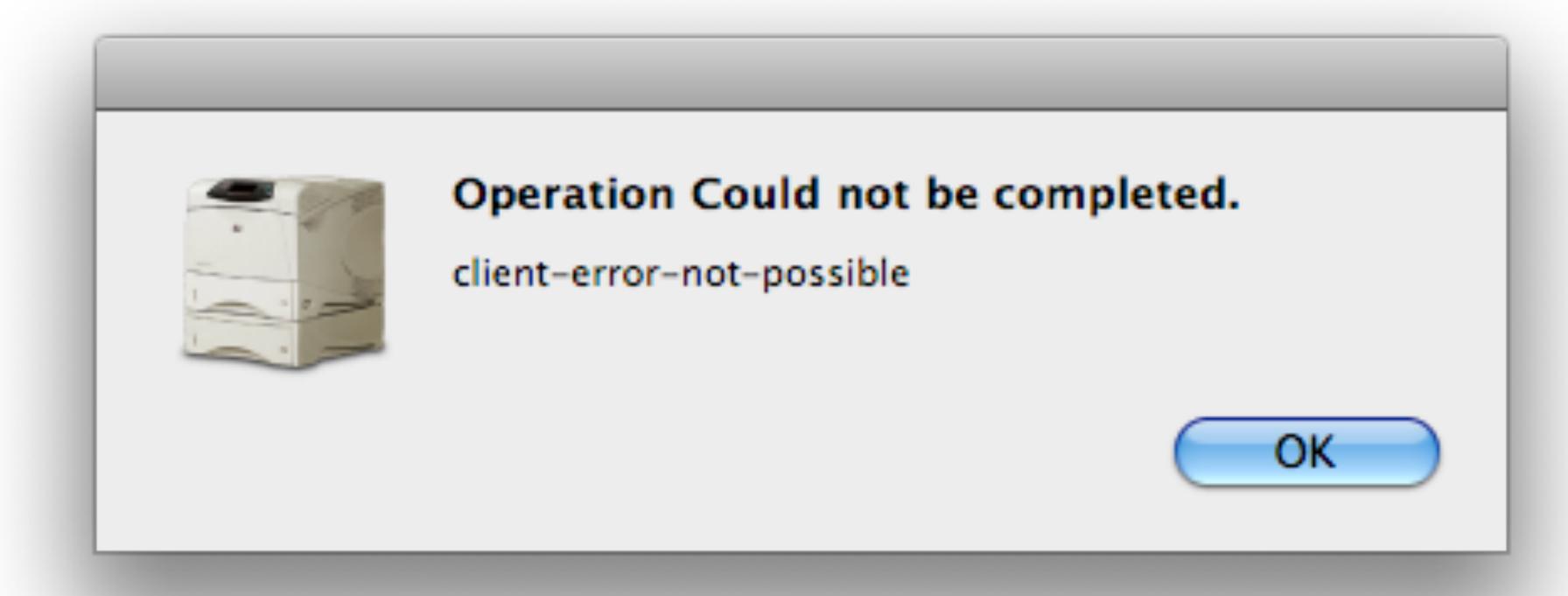


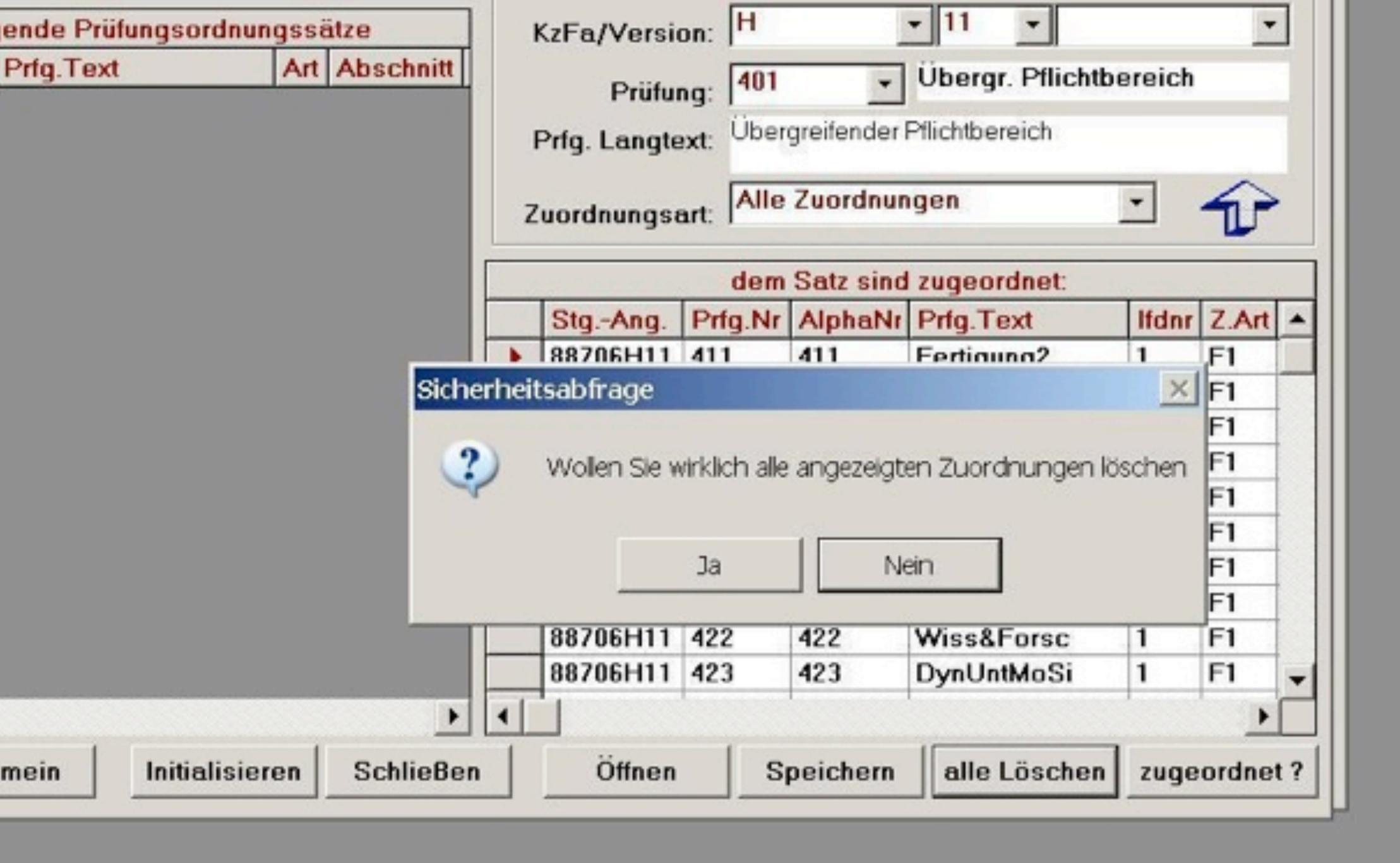
Timeouts sind böse!

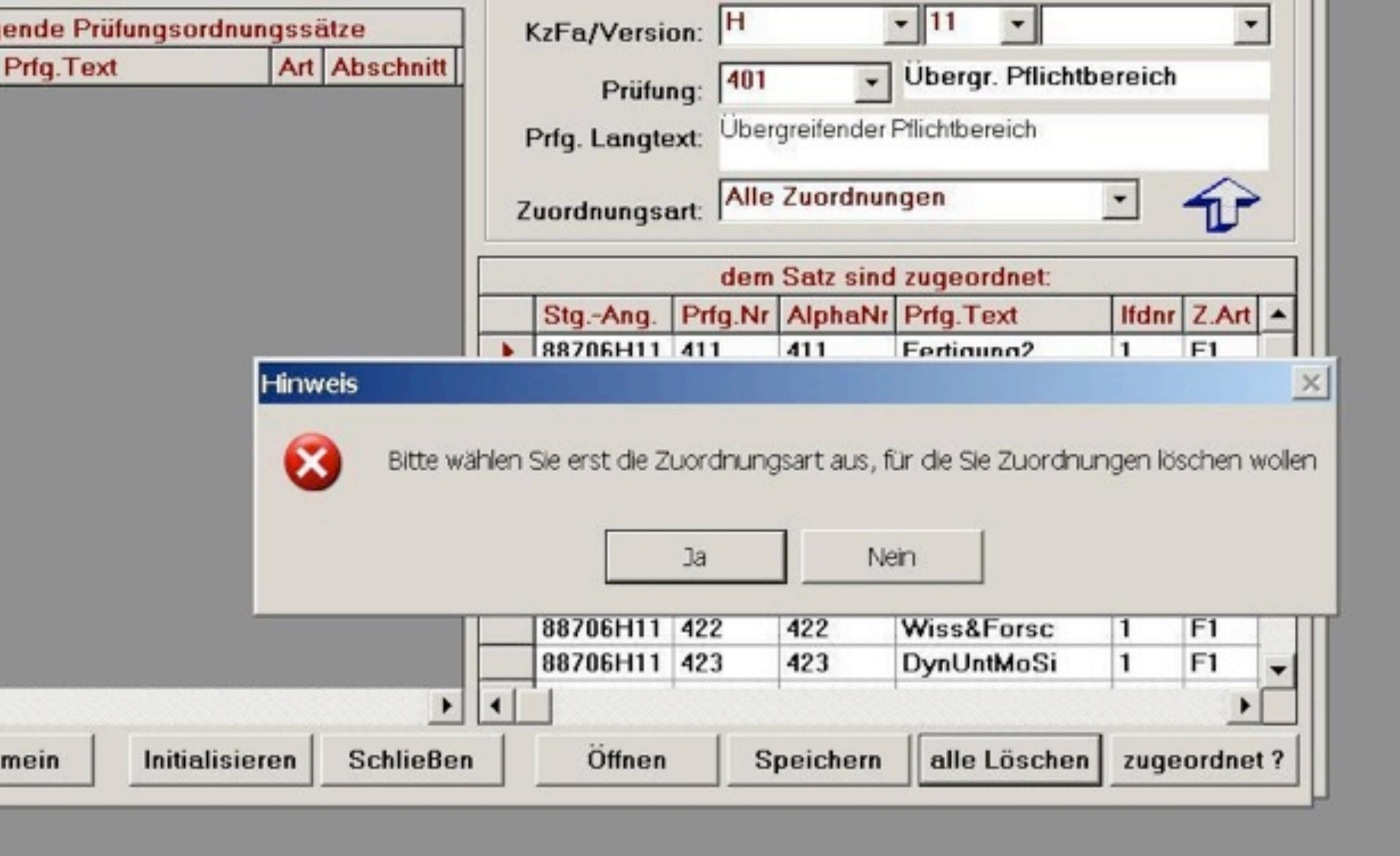
7. Dialog statt Monolog

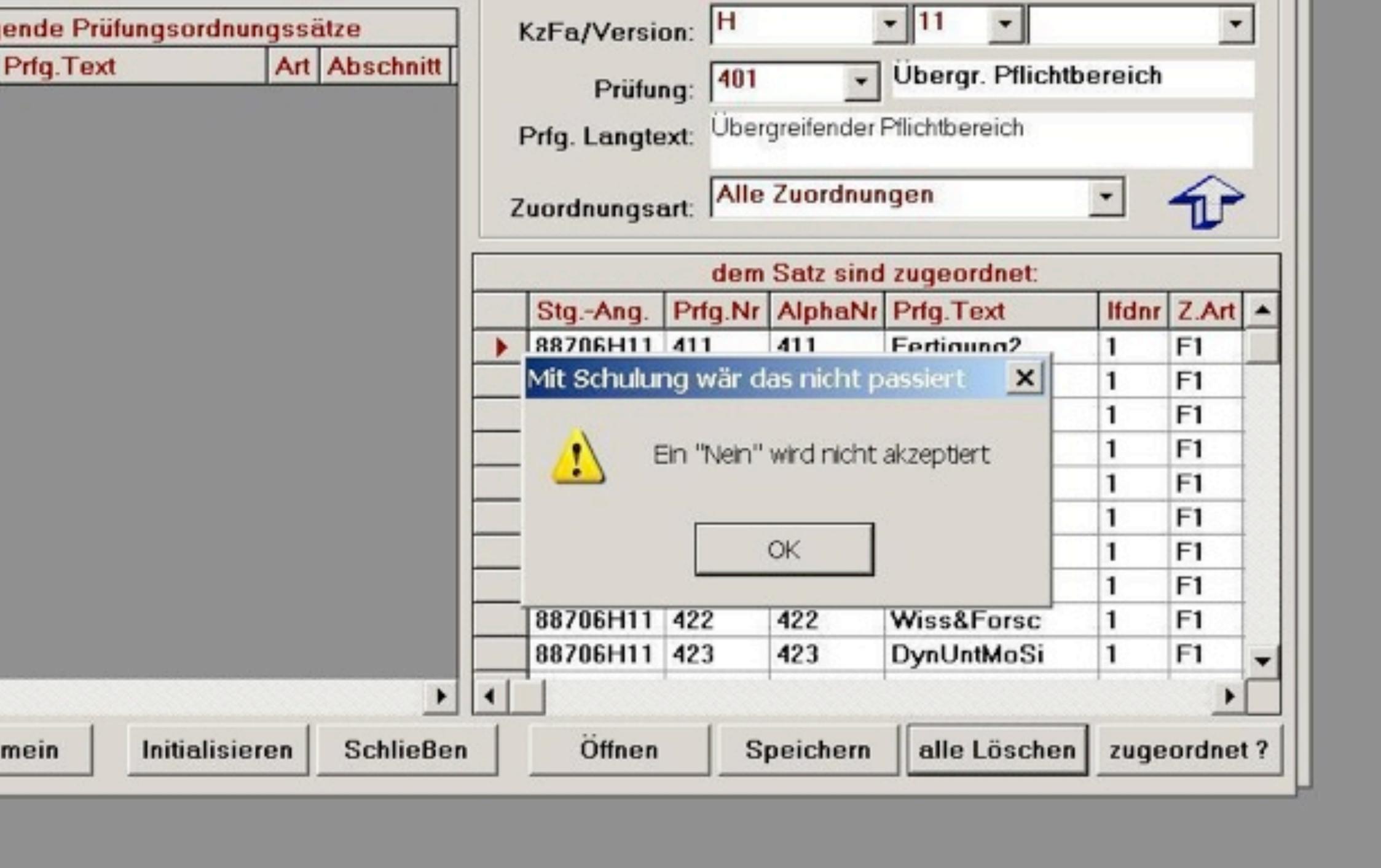


8. Fehlertoleranz



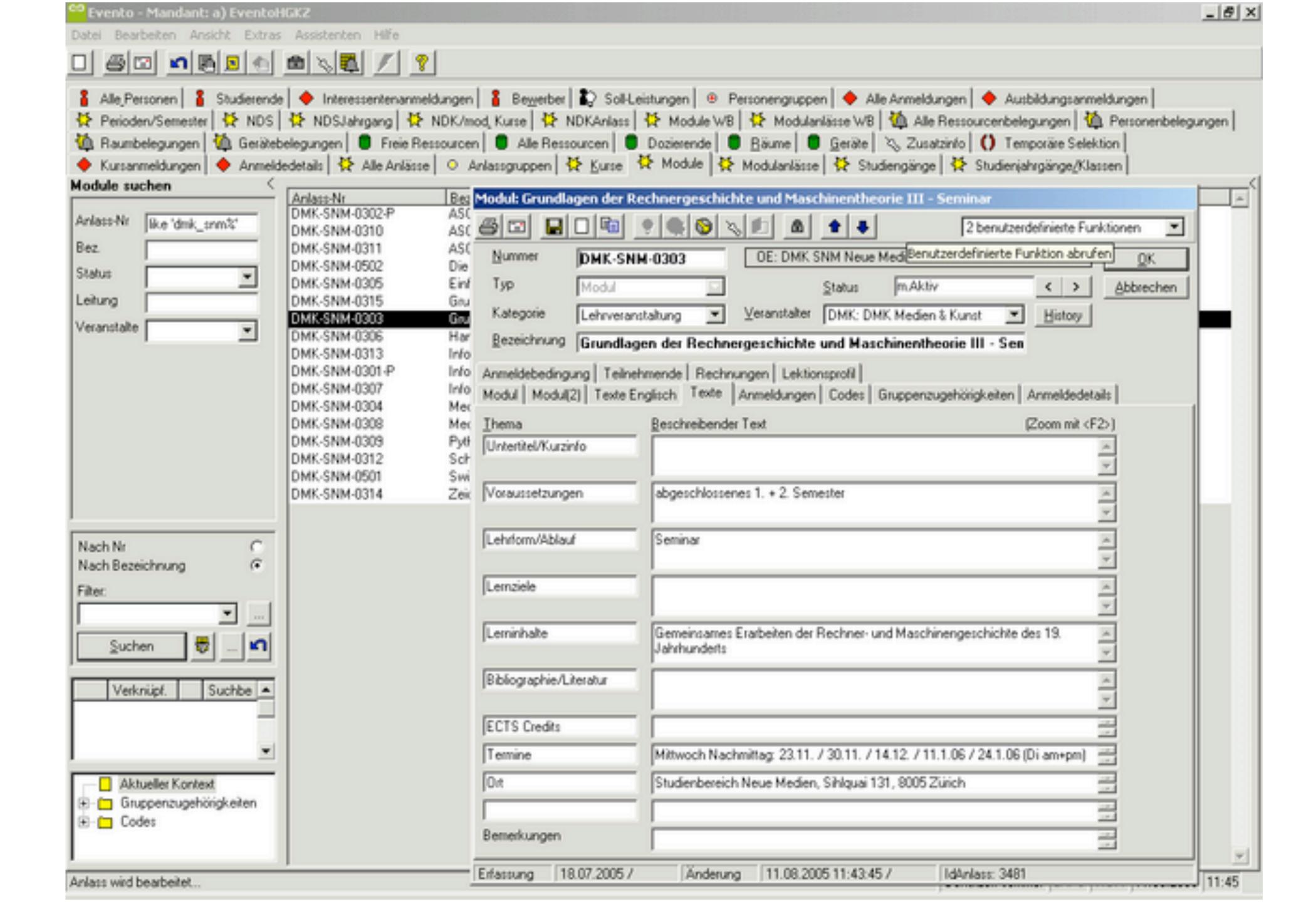






9. Visuelles Design



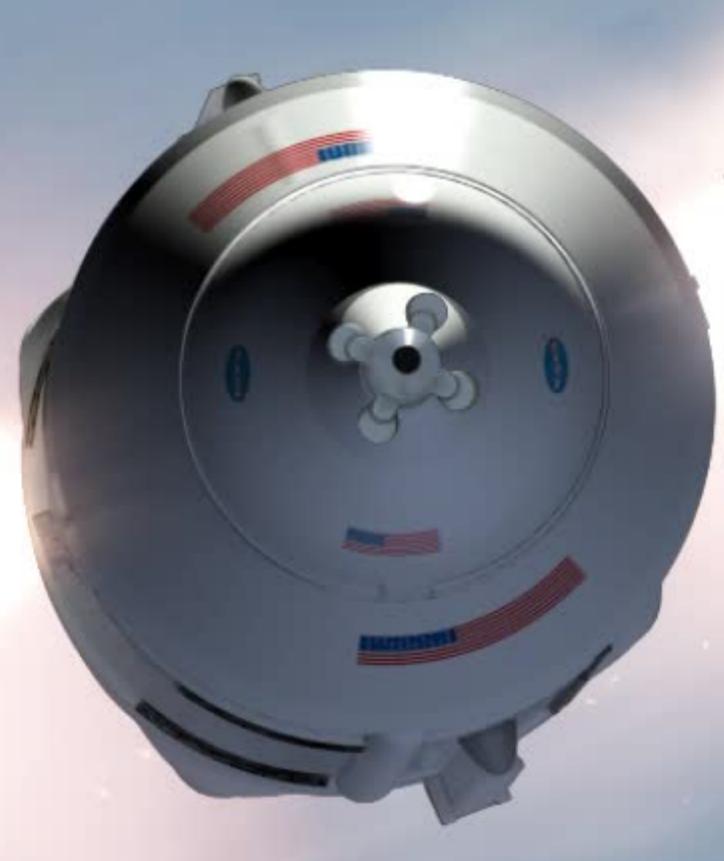








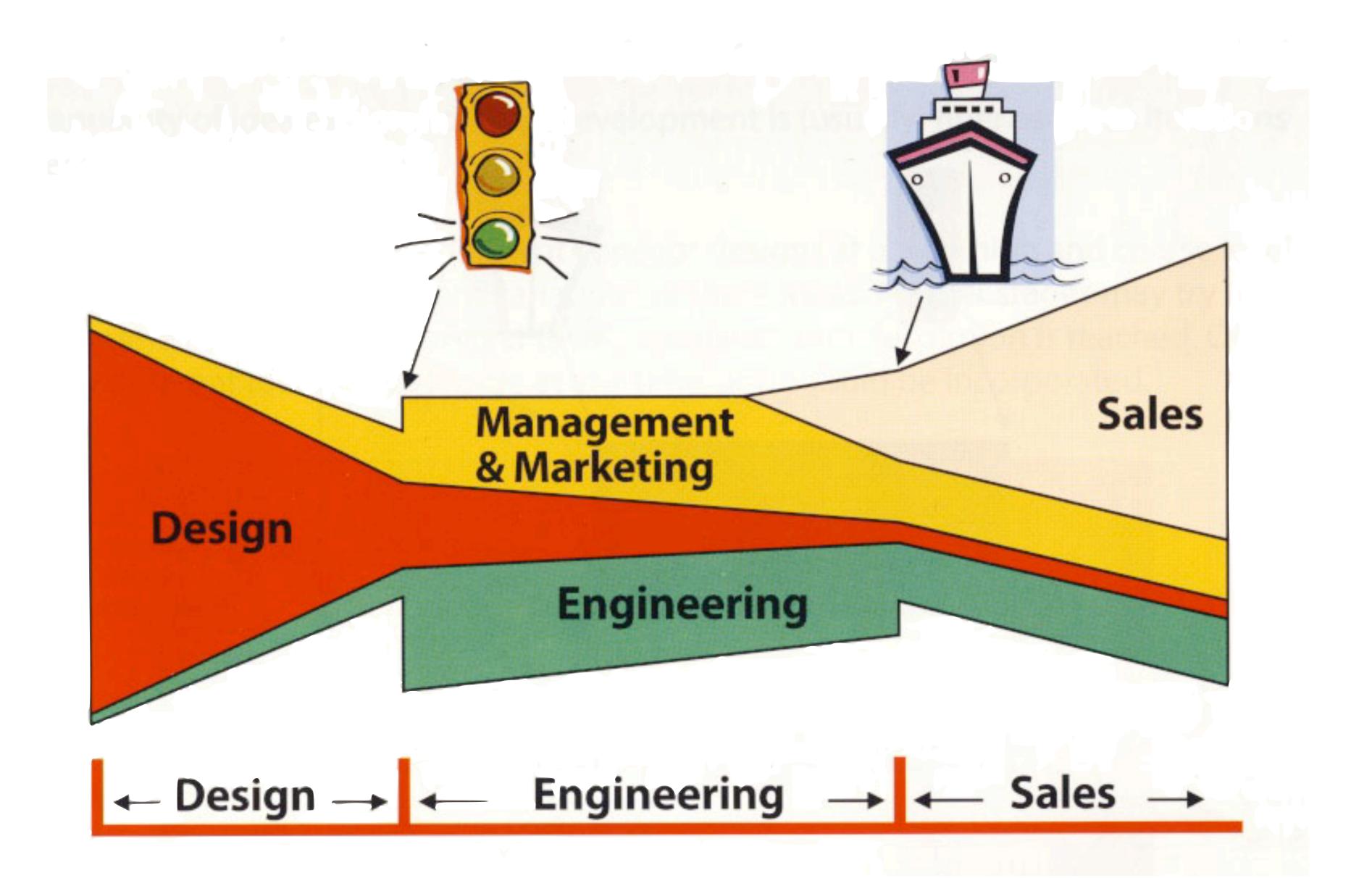




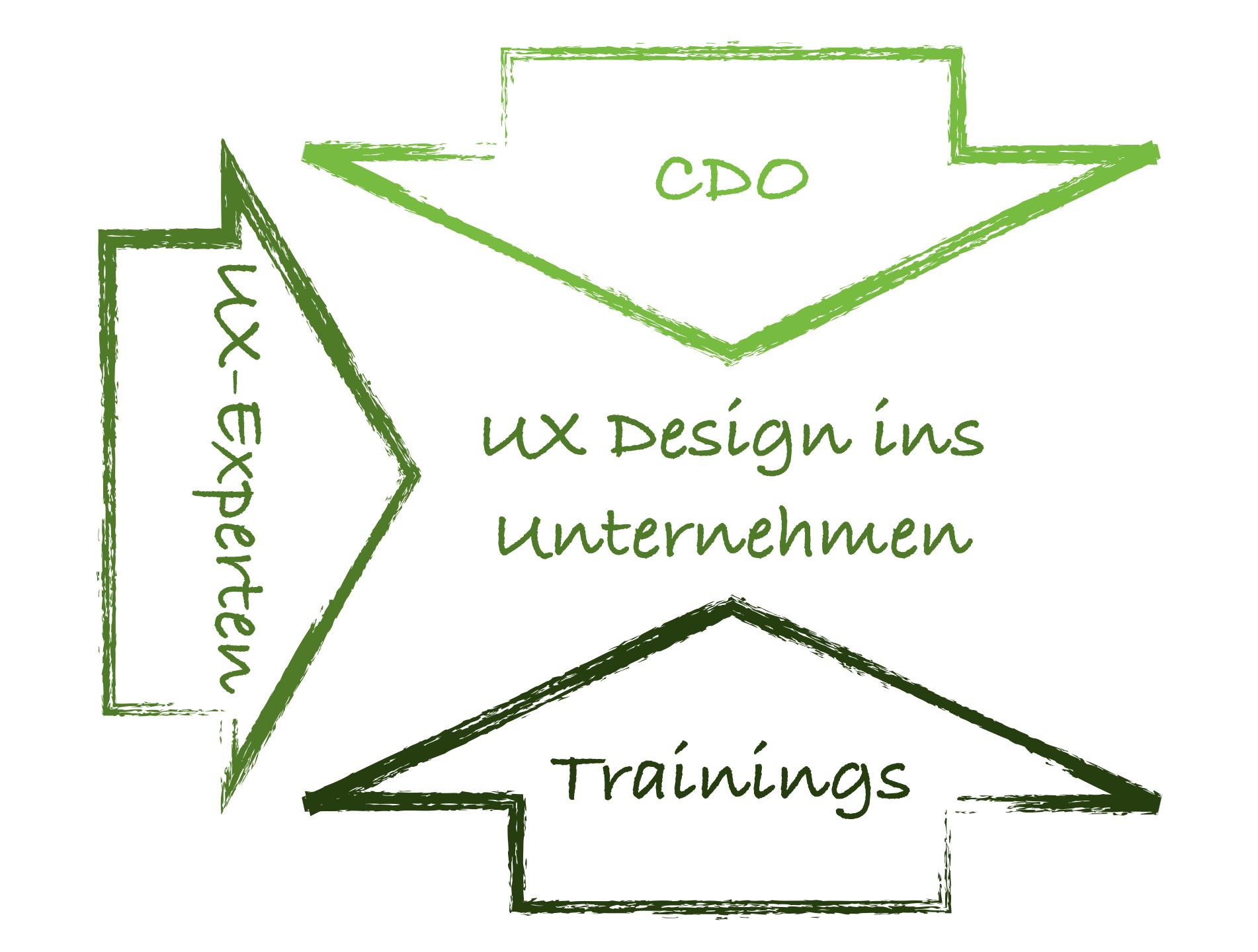


B. Prozess-Guidelines

Design im Produktzyklus



© Greenberg et al. – Sketching User Experience



Literaturtipps



Für's Langzeitgedächtnis

A. Produkt-Guidelines: Goldene Regeln

- 1. Einfachheit: User Task Kontext
- 2. Gestaltgesetze
- 3. Sichtbarkeit & Feedback
- 4. Natürliche Abbildungen
- 5. Sprache der Benutzer sprechen
- 6. Keine Überraschungen
- 7. Dialog statt Monolog
- 8. Fehlertoleranz
- 9. Visuelles Design
- 10. Vertikales Design
- B. Prozess-Guidelines: Design Thinking & DIA Cycle UX-Strategie: Trainings + Personal + CDO

Prof. Dr. Jan Borchers • <u>hci.rwth-aachen.de/usability</u>

