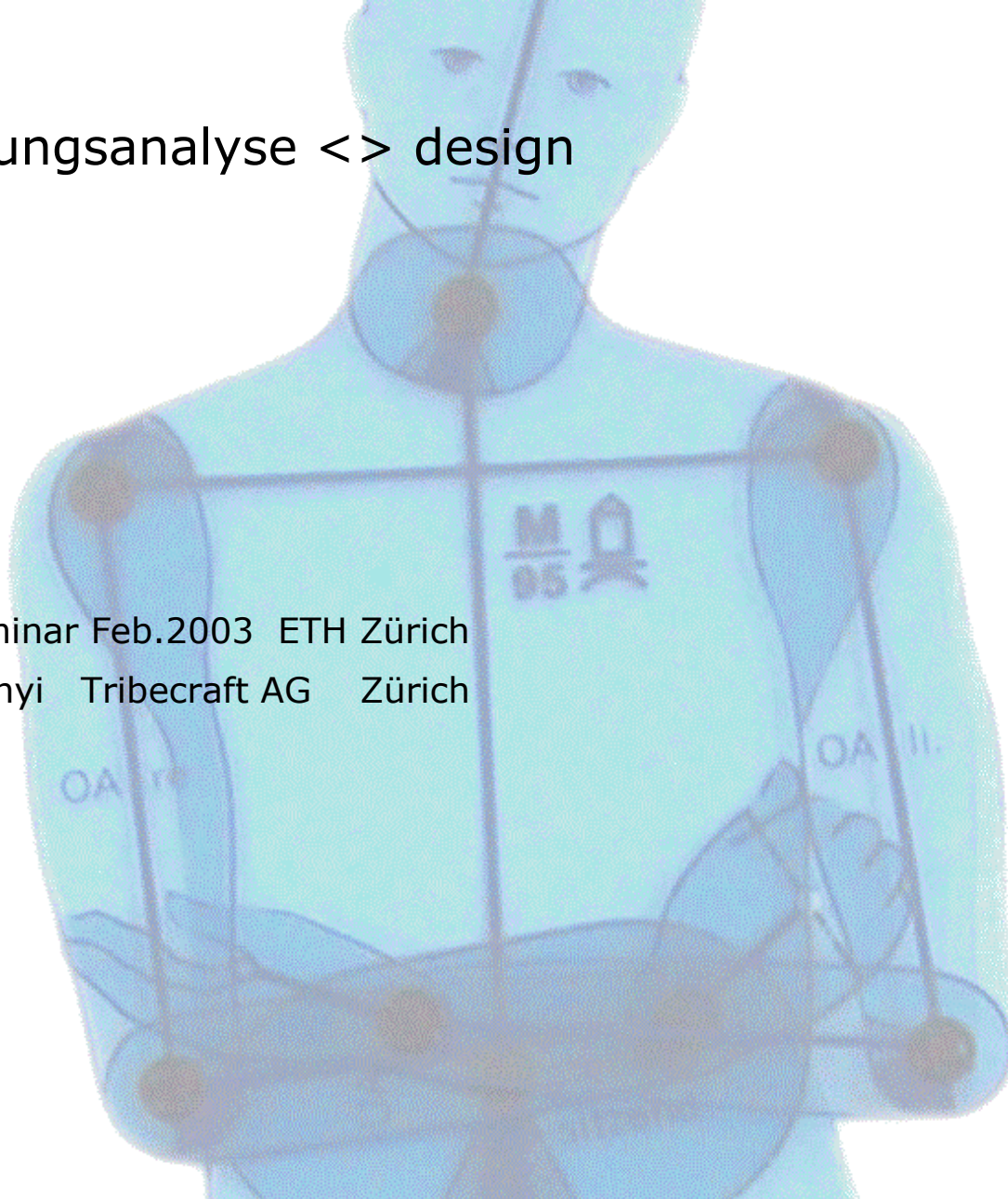


benutzungsanalyse <> design

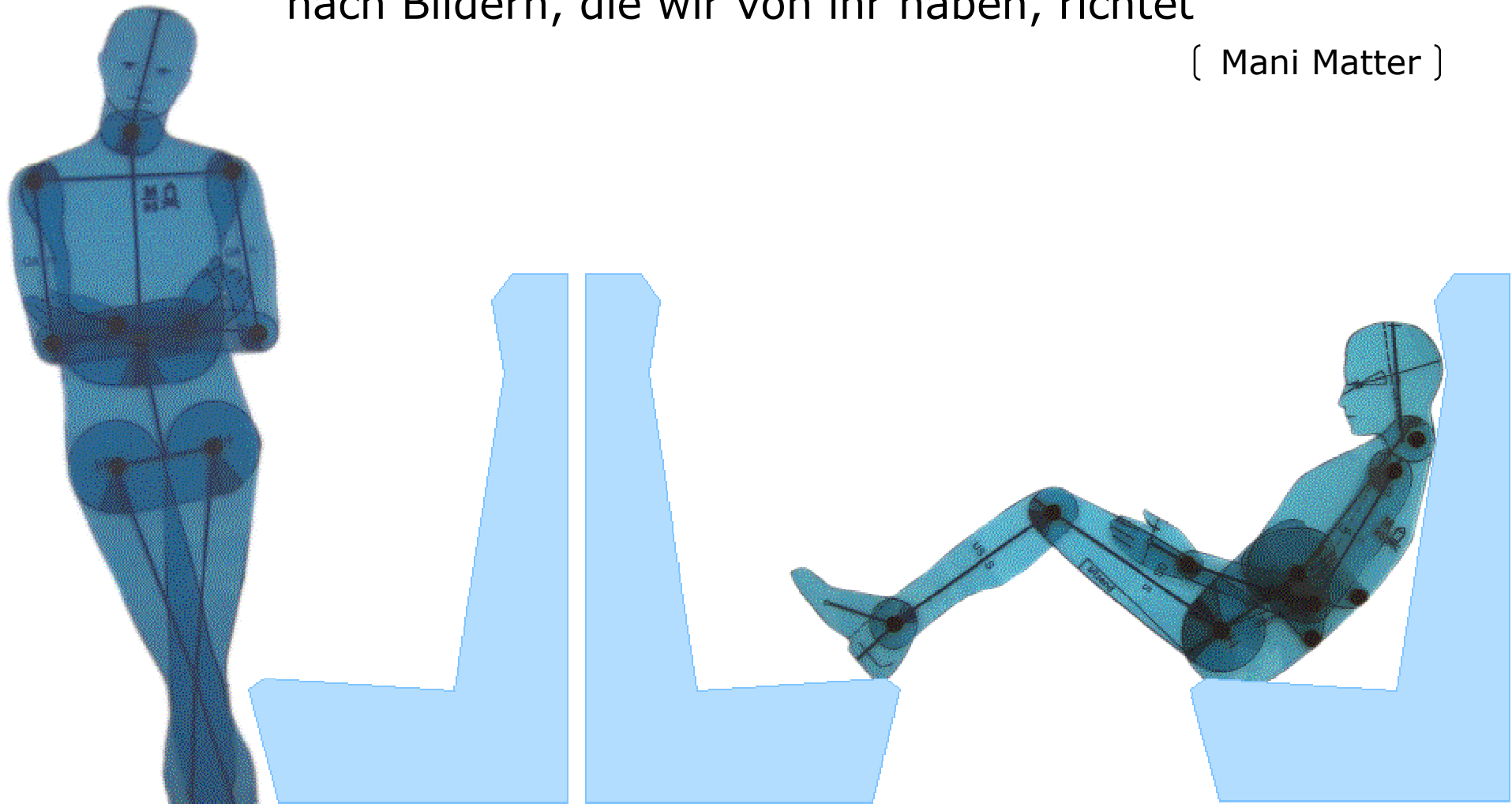
SCGA Seminar Feb.2003 ETH Zürich
Daniel Irányi Tribecraft AG Zürich



mensch

Die Welt ist so perfid, dass sie sich selten oder nie,
nach Bildern, die wir von ihr haben, richtet

[Mani Matter]



mensch



(branding)

mensch



(convenience)

mensch



{ convenience }

mensch



(comfort)

mensch



(efficiency)

mensch



(branding)

Entwicklungsteam:

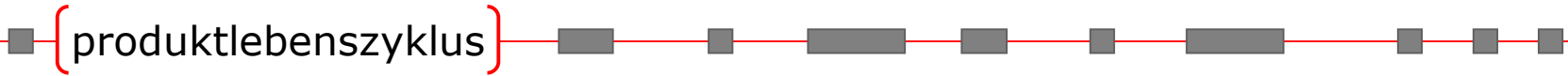
- Lernen, wie Beziehung Mensch – Produkt aussieht
 - Aus Benutzersicht
 - Aus Sicht der Gesellschaft
- Kontext Produktumfeld kennenlernen
 - Produkt steht nie allein

Akzeptieren, dass eigene Bedürfnisprojektionen auf Anwender oft anmassend und unzureichend sind

- Erfahren und wissen, nicht behaupten

- Ergonomieanforderungen mit psychologischen Faktoren verknüpfen; kulturkreisspezifisch
 - Effizienz, Sicherheit, Nutzen

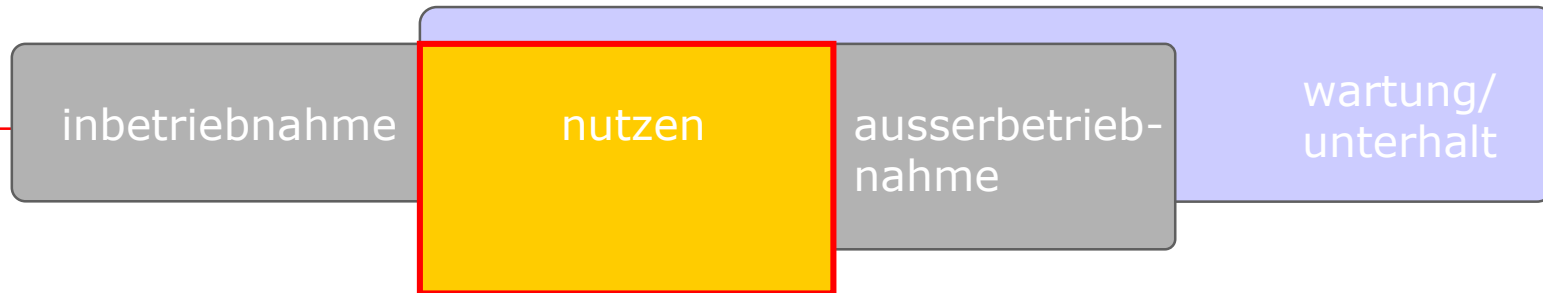
einbettung nutzungsphasen



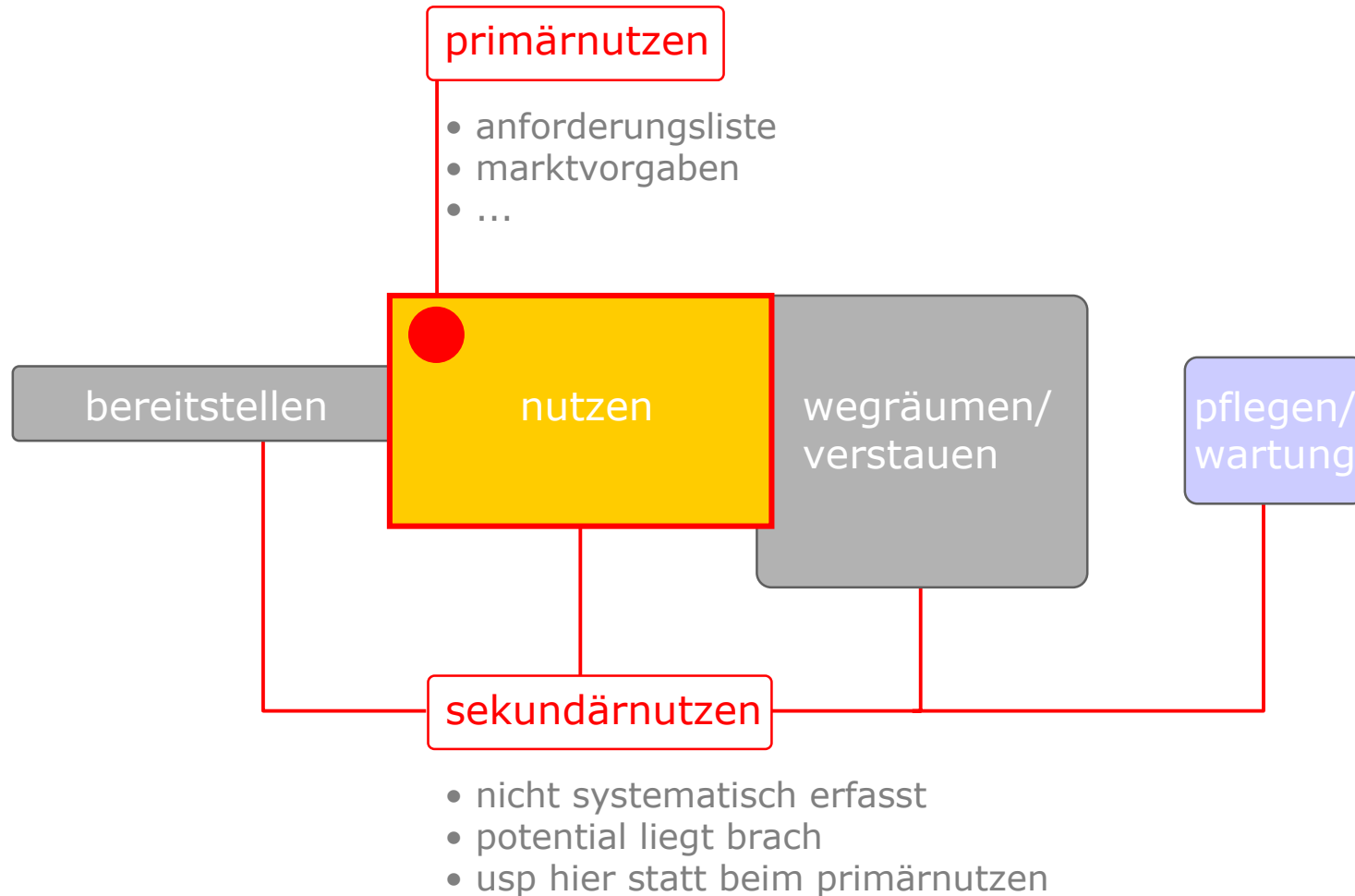
konsumgüter



investitionsgüter



nutzen aus entwicklersicht



nutzen aus entwicklersicht

sekundärnutzen

{ Gefahr „Feature – ismus“ }

- Standby – Zeiten, schnelle Verfügbarkeit
- Packmass
- Handling wenn ausser Betrieb
- Kompatibilität zu bestehenden Systemen

tertiärnutzen

- Objekt – Kontext (z.B. Interieur)
- Gesellschaftlicher Kontext (z.B. Zugehörigkeit, Status)

Häufig ist Tertiärnutzen kaufentscheidend, Primär- oder Sekundärnutzen wird als Argument vorgeschoben

benutzungsanalyse

Vorgehensweise:

- Qualitative Analyse **heutiger** Produkte im Kontext (Quantitative Ergänzung durch Marketing)
 - Interview (Themenfragen mit separater Checkliste)
 - Teilnehmende Beobachtung von Benutzern mit direkter Befragung (Reflexion, Interaktion) Doku: Protokoll / Video, Auswertung ohne Probanden
 - Beobachtung von Benutzern, Doku: Protokoll / Video, Auswertung mit Probanden (später) oder Profianwender (Dritte, Echtzeit: Shadowing)

benutzungsanalyse

- Abstraktion der Erkenntnisse
 - Keine quantitativen Verallgemeinerungen!
 - Erfassen der Veränderbaren Abläufe, keine Energie in „Umerziehung“ stecken
- In Anforderungen an zukünftiges Produkt einfließen lassen
 - Rückverfolgbarkeit der Argumentation gewährleisten
- In Gestaltungsideen direkt einfließen lassen
 - Mittels Methodik Ansätze variieren
 - Karikierend auf den Punkt bringen, Leitmotiv

benutzungsanalyse

- Überprüfen eines **neuen** Prototyps
 - Clinic mit Fokusgruppen: Interview (Themenfragen mit separater Checkliste) im geschützten Umfeld. Vorsicht mit Auswertung.
 - Feldtest mit seriennahen Prototypen: Echten Einsatz testen, Videodokumentation, Auswertung.

Einstellung von Durchführenden und Definitionsgrad Prototyp (Farbe, Fläche, Material) sind entscheidend

des pudels kern?

1. Die Benutzungsanalyse soll die Entwicklung eines neuen Produktes auf wesentliche, marktentscheidende Punkte lenken und den Benutzer ins Zentrum stellen.



2. Das Entwicklungsteam erarbeitet sich nebst dem intellektuellen auch einen emotionalen Zugang zum Anwender und dem neuen Produkt.