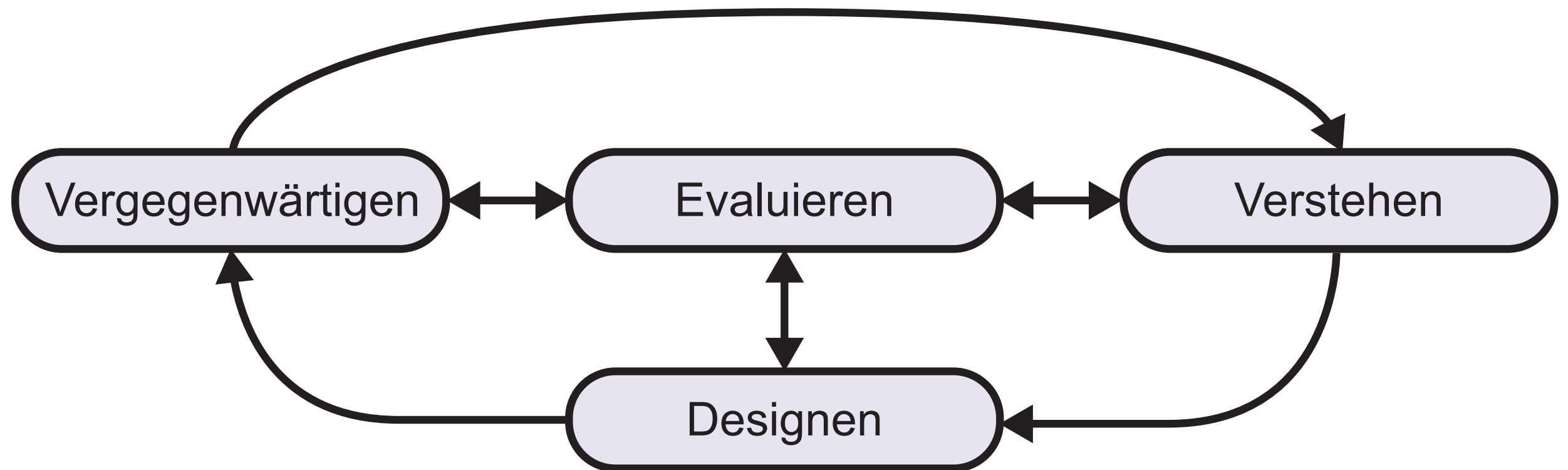


# Mensch-Maschine-Interaktion

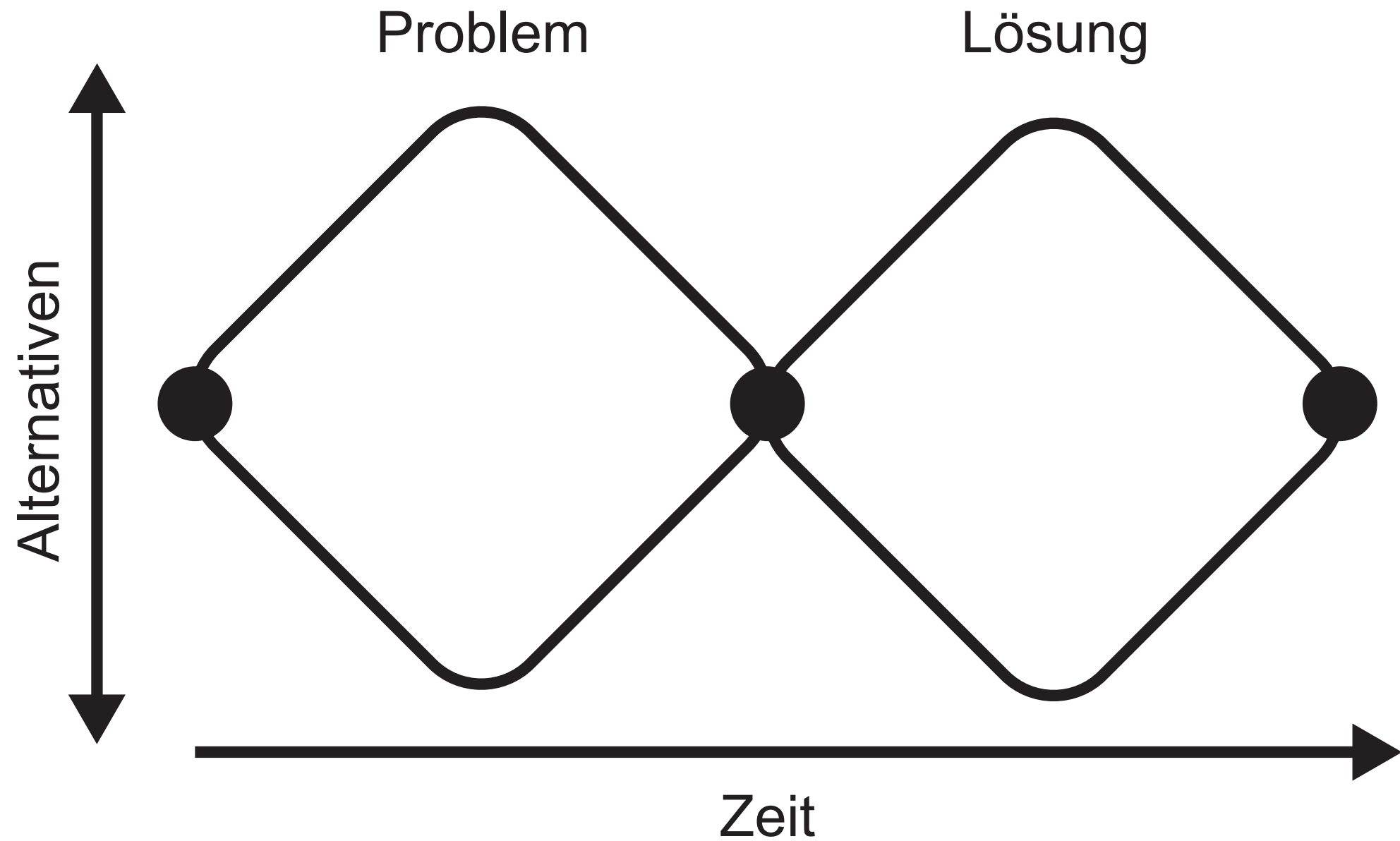


# UCD nach Dix et al. und Benyon (2010)



Design (nach Dix et al., 2004) =  
Ziele unter Berücksichtigung von Einschränkungen erreichen

# UCD nach Don Norman



# Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

- Verstehen
- Designen
- Vergewenwärtigen
- Evaluieren
- Iteratives Design
- Implementierung



# Verstehen





# Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

- Verstehen
- Designen
- Vergewenwärtigen
- Evaluieren
- Iteratives Design
- Implementierung

# Konzeptuelles Design



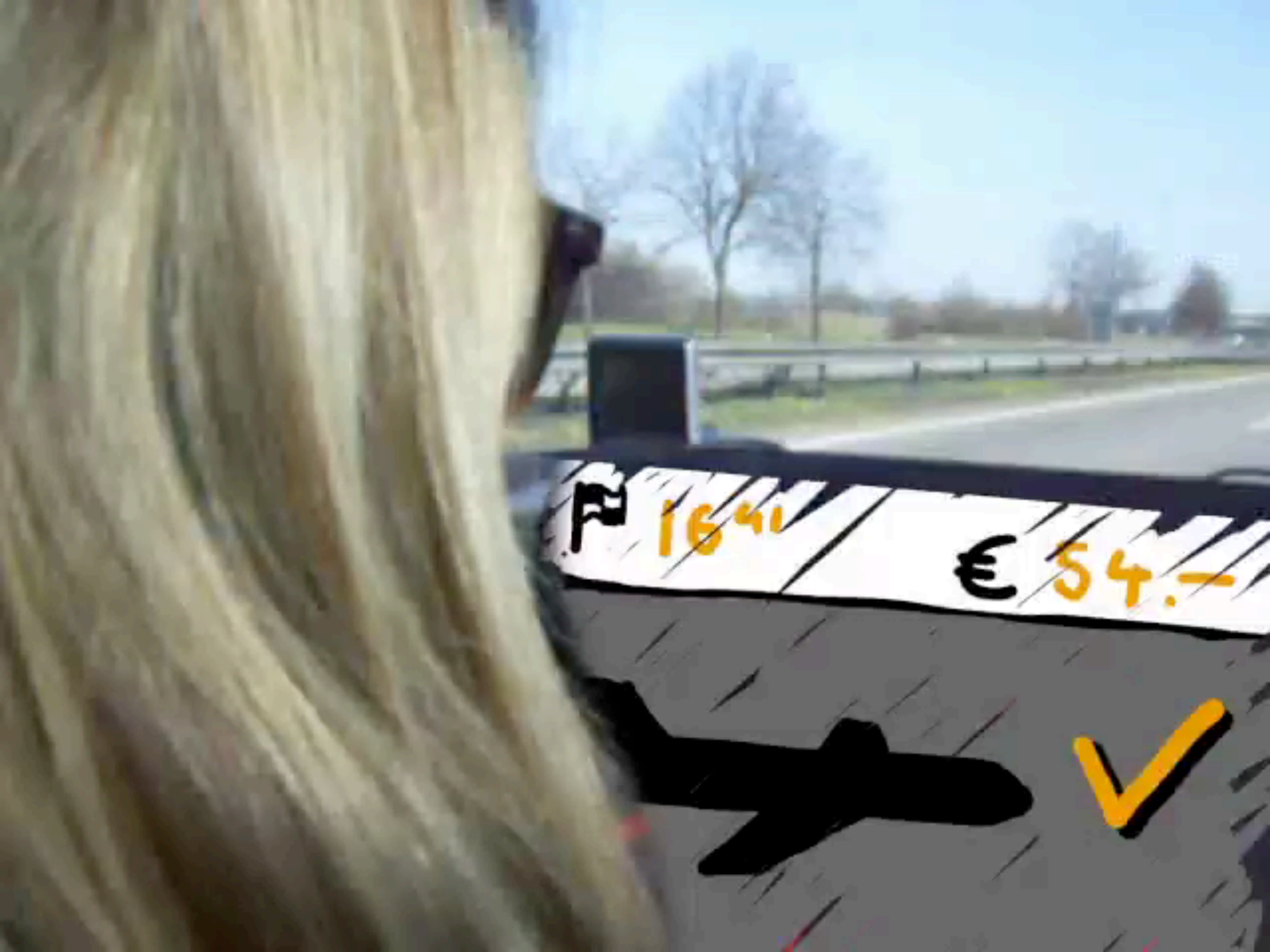
# Konkretes oder physikalisches Design





# Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

- Verstehen
- Designen
- Vergewegenwärtigen
- Evaluieren
- Iteratives Design
- Implementierung



P

164

€

54.-



# Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

- Verstehen
- Designen
- Vergewenwärtigen
- Evaluieren
- Iteratives Design
- Implementierung



# Evaluation



[www.xperienceconsulting.com](http://www.xperienceconsulting.com)

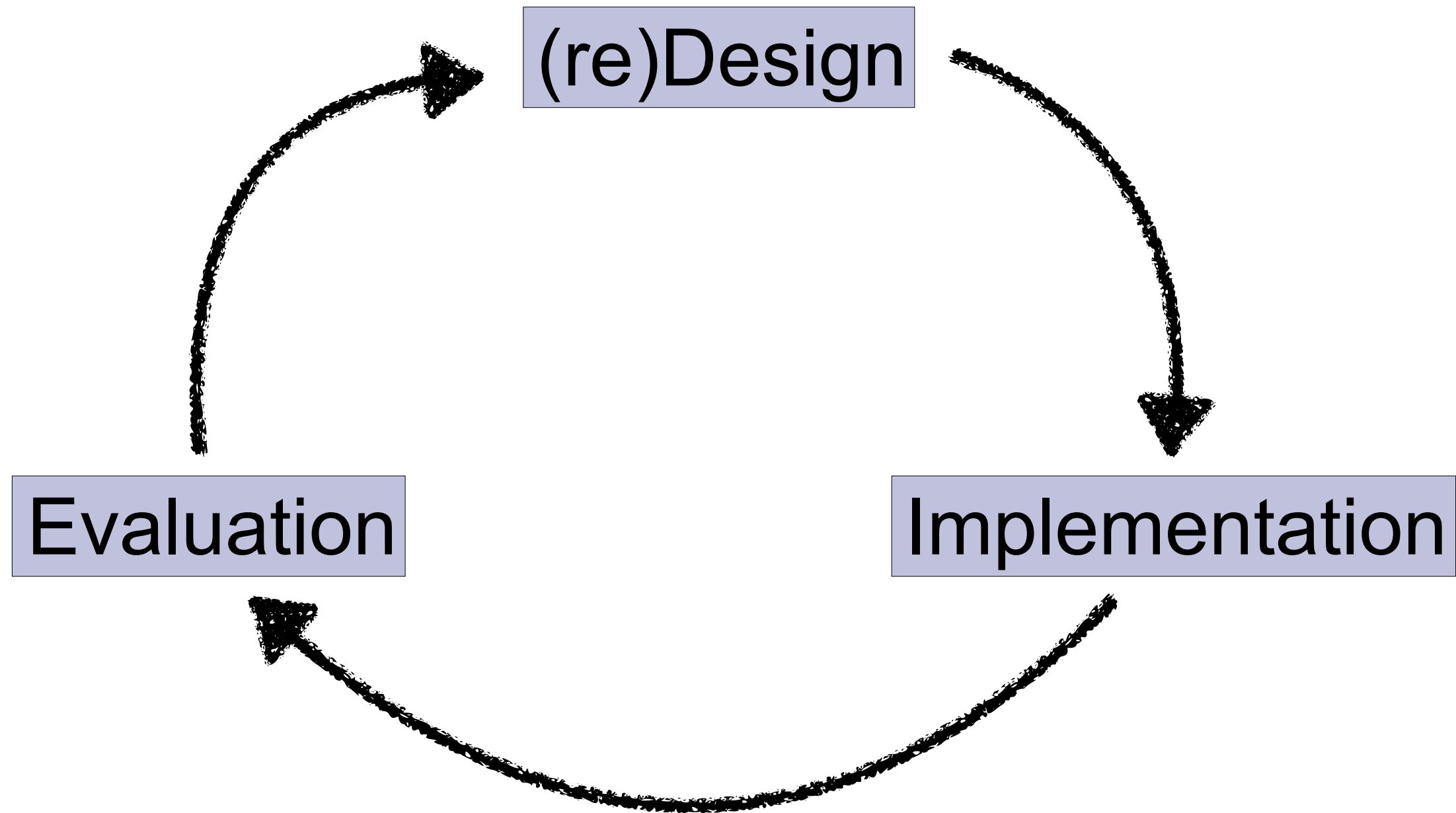


[http://01.edu-cdn.com/files/static/wiley/9780471419204/CONTROLLED\\_EXPERIMENTS\\_01.GIF](http://01.edu-cdn.com/files/static/wiley/9780471419204/CONTROLLED_EXPERIMENTS_01.GIF)

# Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

- Verstehen
- Designen
- Vergegenwärtigen
- Evaluieren
- Iteratives Design
- Implementierung

# Iteratives Design



# Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

- Verstehen
- Designen
- Vergegenwärtigen
- Evaluieren
- Iteratives Design
- Implementierung



# Implementierung

- Im Verlauf des Prozesses sind nur Prototypen entstanden
- Deren Code ist meist nicht wiederverwendbar
  - mit Absicht! Siehe Kapitel zu Prototyping...
- Implementierung am Ende stellt andere Herausforderungen
  - Stabilität
  - Skalierbarkeit
  - Versch. Plattformen?
  - Fehlertoleranz
  - Kommerzialisierung
  - ...weitere? Diskussion...

