User Experience: Zusammenarbeit und Kooperation

Studienbereich Human Centricity am World Usability Day 2023

15.11.2023 | Der World Usability Day ist ein weltweiter Aktionstag ganz im Zeichen der Themen Usability und User Experience. In Zeiten großer digitaler Veränderungen in allen Bereichen des Lebens und der Gesellschaft ist es umso wichtiger geworden, Technologien, Produkte und Dienstleistungen zu erschaffen, mit denen ein gutes Nutzungserlebnis sichergestellt wird. Mit dem World Usability Day (WUD) werden alle Interessent:innen aus Industrie, Handel, Dienstleistung, Bildung und Forschung dazu eingeladen, die Themengebiete Nutzbarkeit, Gebrauchstauglichkeit und auch das gesamte Nutzungserlebnis mit einem Produkt zu fördern, zu diskutieren und Erfahrungen austauschen – bei 200 Veranstaltungen in 40 Ländern.

Dieses Jahr beteiligte sich zum achten Mal die Hochschule Aalen und richtete in Kooperation mit der rocket-media GmbH & Co KG die Veranstaltung aus. Das Rahmenthema lautete 2023 „Zusammenarbeit und Kooperation". Prof. Dr. Markus Weber, Studienbereich Human Centricity und Teil des Moderationsteams der Veranstaltung, sagt dazu: „Dieses Schwerpunktthema ist wichtig, weil gerade das Berufsfeld User Experience ohne interdisziplinäre Zusammenarbeit nicht denkbar ist. Erst durch die Kooperation von UX Professionals mit Stakeholdern aus anderen Fachbereichen wird es möglich, hervorragendes Nutzungserlebnisse zu gestalten."

Gestartet wurde in Aalen mit verschiedenen Workshops. Sebastian Heidfeld und Lisa Bonn von TRUMPF Werkzeugmaschinen SE + Co.KG boten „Designsysteme in Figma aufbauen und strukturieren". Die unternehmensweiten Designvorgaben für Software Design bei TRUMPF wurden in einer Figma Bibliothek dokumentiert und zugänglich gemacht. Anhand eines praktischen Beispiels zeigten die Workshop-Leiter:innen die Vorgehensweise, vermittelten Grundlagen des Atomic Designs und erstellten mit den Teilnehmenden eigene Elemente mit dem vermittelten Wissen.

Prof. Dr. Constance Richter von der Hochschule Aalen entwarf mit den Teilnehmenden „Innovative Informationsprodukte". Einfach bedienbare und attraktiv gestaltete Schnittstellen zwischen Mensch und Technik unterstützen den Benutzer beim Lernen und Bedienen eines Systems. Intuitive User Interfaces sind gegenüber Kundinnen und

Kunden nicht nur ein Vorteil gegenüber Marktbegleitern, sondern lösen auch Begeisterung aus. Am Beispiel eines 3D-Stifts wurde diskutiert, wie eine Bedienungsanleitung aussehen sollte, die Begeisterung bei Nutzer:innen auslöst.

Daneben gab es die zwei Remote-Workshops „Die Natur der Zusammenarbeit" von Peter Pröll, Alinbu Consulting, und „Wirksame Entwicklung von Teams im Remote Kontext" von Dr. Jörn Apel, remotly GmbH. Im ersten Remote-Workshop setzten sich die Teilnehmenden intensiv mit der Natur der Zusammenarbeit auseinander. Dabei kamen die Fragen auf: Was definiert Zusammenarbeit? Warum ist sie von so großer Bedeutung? Welche Voraussetzungen sind für eine konstruktive Zusammenarbeit notwendig, und welche Faktoren könnten sie behindern? Vor allem wurde zuletzt gemeinsam erarbeitet, wie erfolgreiche Zusammenarbeit entsteht. Der zweite Remote-Workshop warf die Fragen auf: Was sind Erfolgsfaktoren von remote arbeitenden Teams? Wie lässt sich Teamentwicklung im Remote Setting gestalten? Dazu gab es hilfreiche Hacks und Methoden zum Selbermachen.

Anschließend fanden Vorträge statt. Thomas Kraus referierte zum Thema „Nachhaltigkeit und UX". Er ging auf die effektive Nutzung psychologischer Erkenntnisse, zum Beispiel zum Thema „Nudging", bei der Gestaltung von User Experience ein. Das Ziel: Nachhaltiges Verhalten fördern. Erkenntnisse aus Untersuchungen und Beispiele zeigten dabei, wie man Einfluss auf die Nachhaltigkeit nehmen kann.

Hakan Arda referierte zum Thema „Die Rolle des Avatars in VR" und stellte dabei heraus, dass die formelle und informelle Kommunikation zunehmend online stattfindet und dies zwar viele Chancen bietet, aber auch zu neuen Herausforderungen führt. Virtual Reality kann eine Möglichkeit sein, miteinander zu diskutieren, zu arbeiten und kreativ zu sein. Dabei ist aber das Aussehen des gewählten Avatars wichtig. Arda zeigte auf, dass die virtuelle Präsenz durch eine realistische Darstellung immersiver und lehrreicher wirkt als generische Avatare.

Prof. Dr. Doris Aschenbrenner stellte beim Thema „KI: Kollaborativ und interdisziplinär" heraus, wie sich die Nutzerzentrierte Gestaltung von KI im Kontext der europäischen KI Verordnung (EU AI Act) gestaltet. Neben Grundlagen zum aktuellen Normierungsprozess auf europäischer und nationaler Ebene wurde insbesondere das Thema „Human Oversight" bzw. menschliche Letztentscheidung thematisiert und die Vorgehensweisen zu „Human in Command" präsentiert.

Zum Nachmittag stellen die Studierenden der Studiengänge User Experience und Information Design Projekt- und Abschlussarbeiten in den Bereichen Virtual Reality, Künstliche Intelligenz und User Experience im Krankenhaus vor.

Am Abend fand eine Paneldiskussion statt, in der aktuelle Themen im Bereich UX, wie zum Beispiel Nachhaltigkeit und ethische Herausforderungen, aus den drei Perspektiven Berufspraxis, Forschung und Lehre sowie aus der Sicht von Studierenden diskutiert wurden. Hierzu brachten Dr. Jennifer Moosbrugger (Siemens Digital Industries

Data Lab), Prof. Dr. Karsten Wendland und Lukas Predan (beide Hochschule Aalen) ihre Sichtweisen ein. Zum ersten Mal konnten für die Paneldiskussion vom Publikum im Vorfeld Fragen und Anregungen eingebracht werden.

Zum Abschluss fand wieder das beliebte Quiz statt, bei dem aufmerksame Zuhörer:innen Fragen zur Veranstaltung beantworten und Preise gewinnen konnten.

Prof. Dr. Markus Weber zieht ein erfreutes Fazit: „Nach drei Jahren, in denen unser World Usability Day online stattfand, freuen wir uns sehr, dass wir die Veranstaltung in diesem Jahr endlich wieder in Präsenz durchführen konnten. Dadurch gab es zusätzlich zu den spannenden Beträgen auch in den Pausen viele Gelegenheiten für das Publikum, sich untereinander und mit den Referenten und Referentinnen auszutauschen, wodurch interessante und wertvolle Impulse entstehen konnten. “