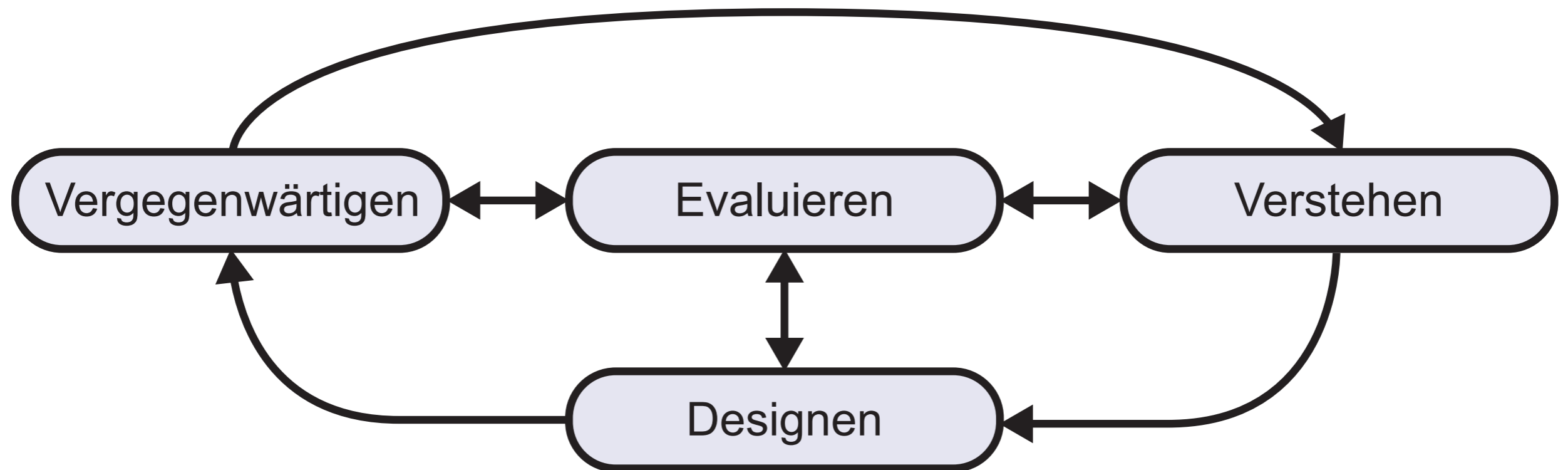


Mensch-Maschine-Interaktion

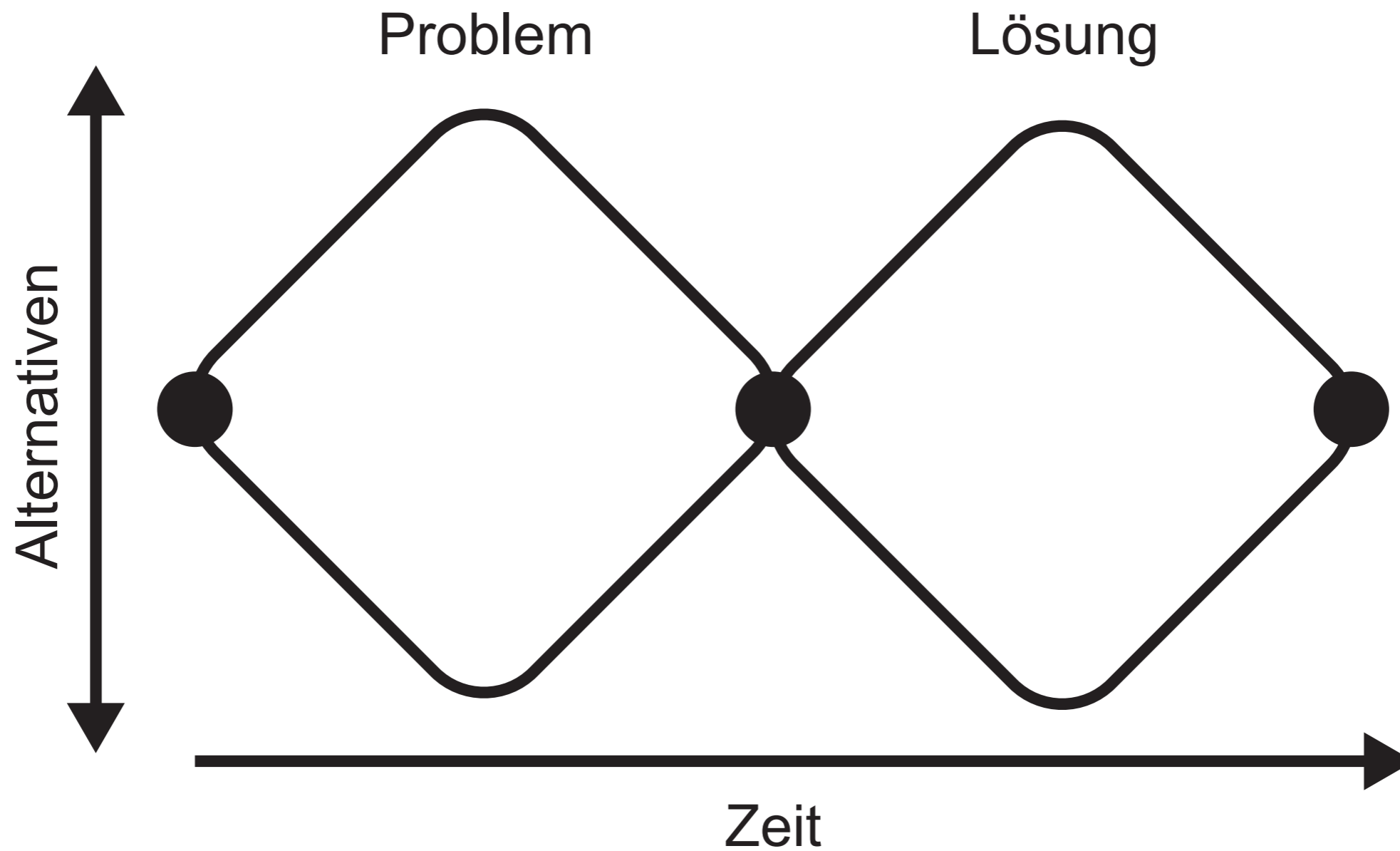


UCD nach Dix et al. und Benyon (2010)



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
- Vergegenwärtigen
- Evaluieren
- Iteratives Design
- Implementierung

Verstehen



Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

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

Konzeptuelles Design

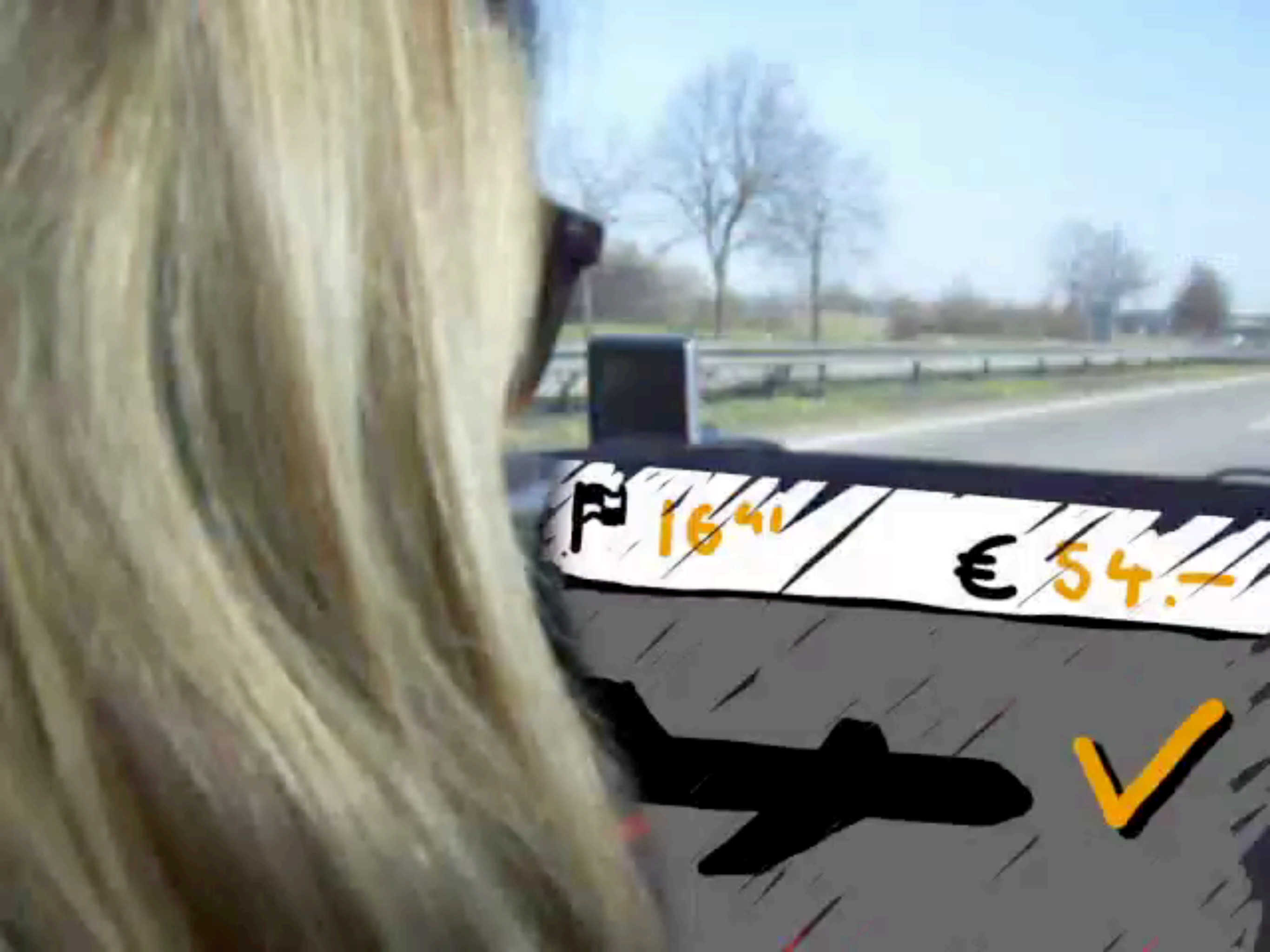


Konkretes oder physikalisches Design



Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

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



R 164

€ 54.-



Kapitel 10 - Grundidee des User Centered Design

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

Evaluation



www.xperienceconsulting.com

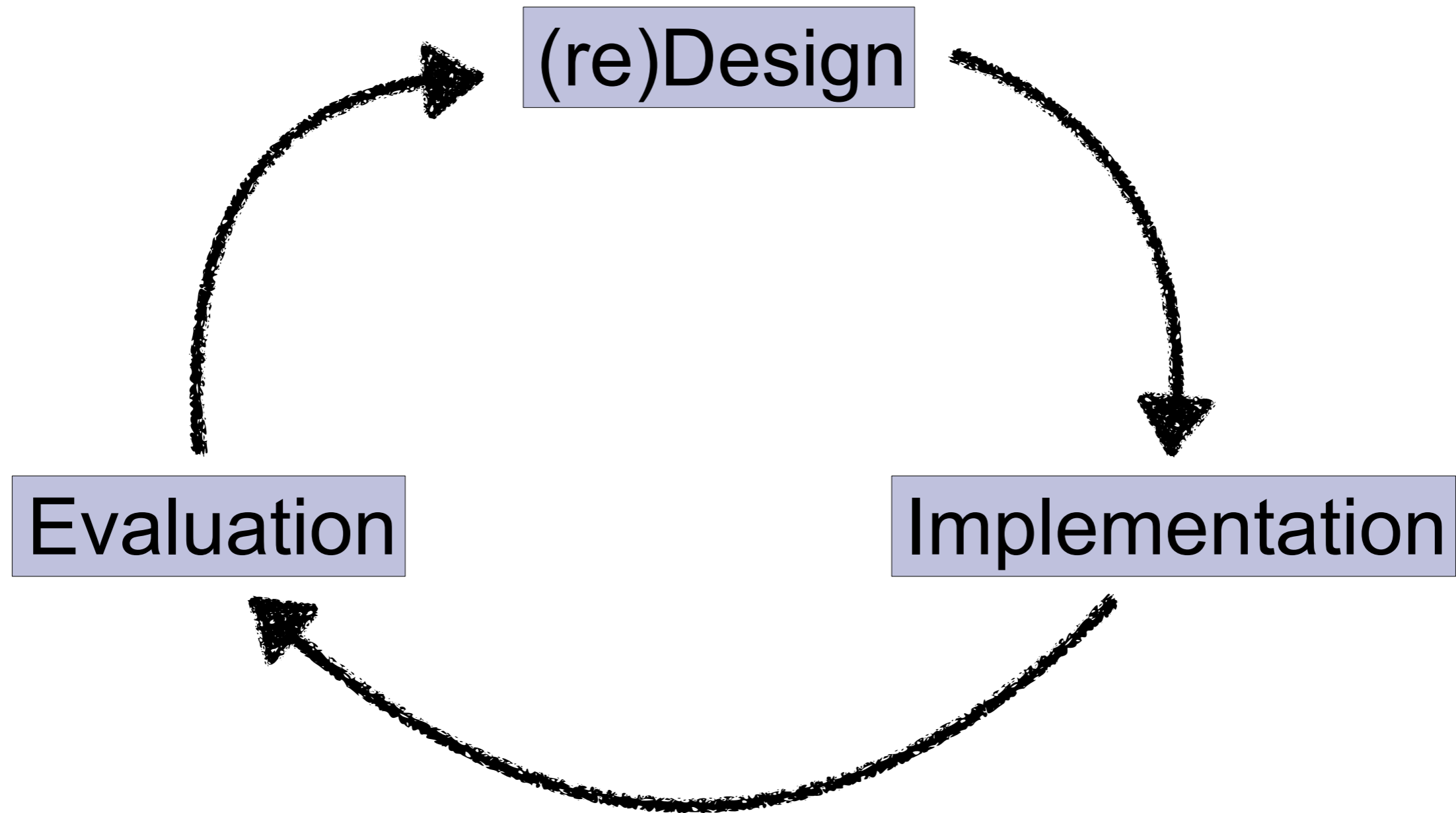


http://01.edu.cdn.com/files/static/wiley/9780471419204/CONTROLLED_EXPERIMENTS_01.GIF

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...

