

# Usability Quartett Weiterentwicklung

## CUBES

Das an der Universität Siegen durchgeführte Forschungsprojekt CUBES ist Teil der Förderinitiative Mittelstand Digital, die sich deutschlandweit mit Themen der Usability und User Experience auseinandersetzt. Ein zentrales Thema von CUBES sind Usability-Methoden. Im Rahmen des Forschungsprojekts wurden diesbezügliche neue Erkenntnisse gewonnen, die eine erweiterte Sammlung und eine neue Kategorisierung mit sich bringen.

### Die Idee zur Weiterentwicklung des Usability-Quartetts der UPA

Die Resultate, die sich im Forschungsprojekt in Bezug auf Usability-Methoden ergeben haben, führten zu der Idee, das Usability-Quartett der UPA weiterzuentwickeln. Neben einer neuen Einteilung der Phasen - nach ISO-Standard - lag der Fokus auch auf kleineren strukturellen Änderungen auf den Quartett-Karten selbst. Die genauen Vorstellungen sollen im Folgenden ausführlich dargelegt werden.



Präsentation 17. August 2015



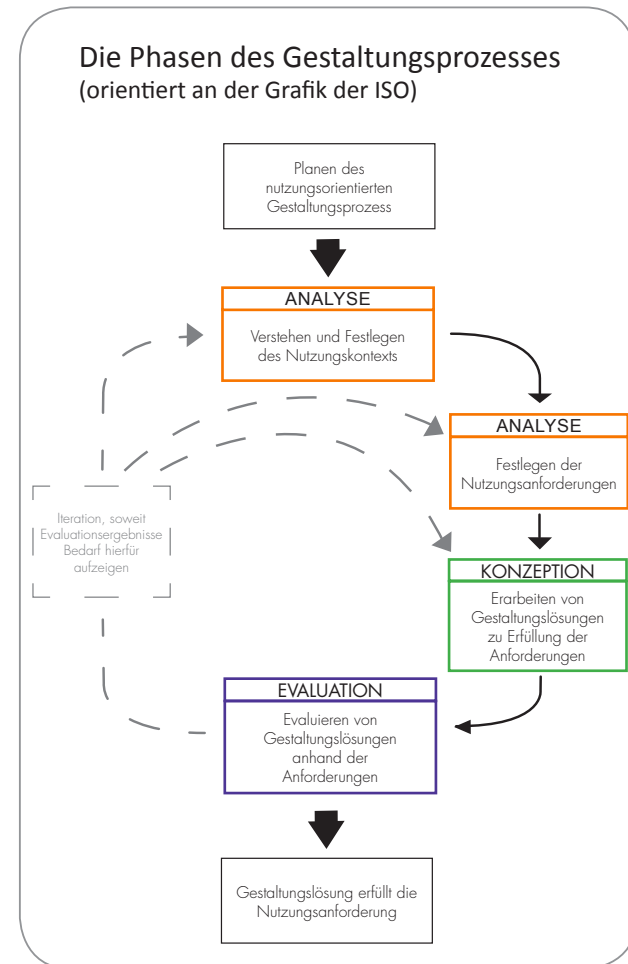
# Usability Quartett - die Phasen

Orientiert man sich an der Visualisierung der Phasen des Gestaltungsprozesses der ISO, erfordert die bisherige Einteilung der Phasen im Usability-Quartett eine Überarbeitung.

Zum besseren Verständnis haben wir eine neue Visualisierung erstellt, die sich an der von der ISO orientiert. Wir schlagen vor diese Darstellung als eigene Karte dem Quartett hinzuzufügen.

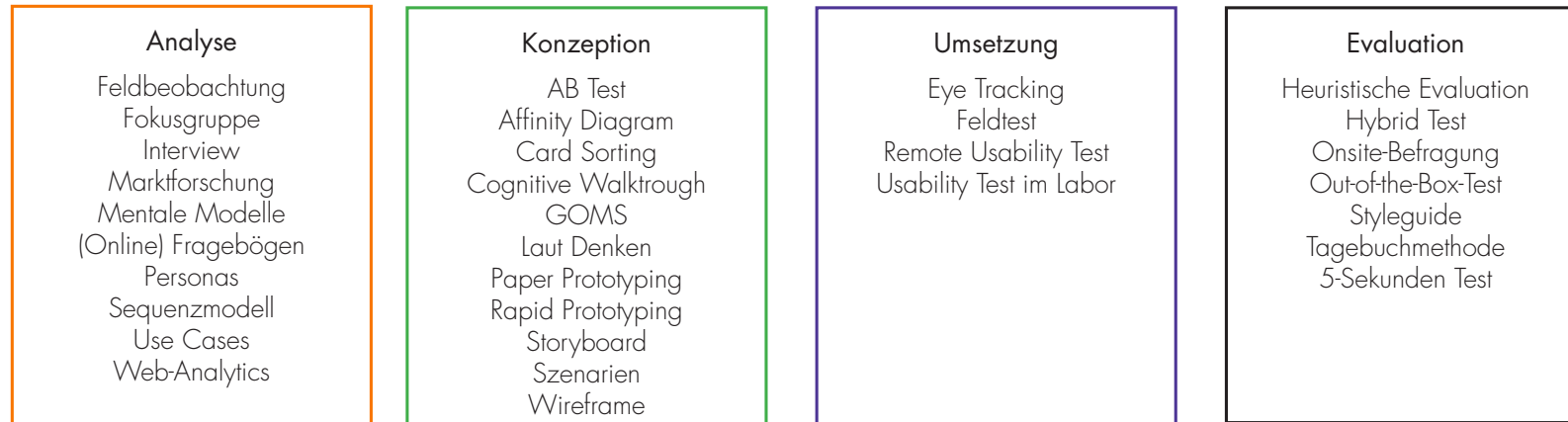
Als neue Phasen schlagen wir folgende vor:  
Analyse | Konzeption | Evaluation

Diese Einteilung erfordert eine neue Zuteilung der Methoden (siehe folgende Seite).



# Usability Quartett - die Methoden

## Bisherige Methoden:



## Neue Einteilung der Methoden:



# Anpassung der Regelkarte

Unterbringung des QR-Codes zum ausführlichen Methodenfinder

### Usability Quartett

Anleitung:

Mit dem Usability Quartett kann man durch eine spielerische Art und Weise die geeignete Usability Methode für ein eigenes Projekt herausfinden.

Es wird nach individuellen Regeln gespielt. Für die Wahl einer günstigen und schnellen Methode nennt der Startspieler eine Kategorie (z.B. Ressourcen) seiner obersten Karte vom Stapel mit dem entsprechenden Wert. Die Mitspieler vergleichen diesen mit dem Wert auf ihrer Karte. Der Spieler mit dem geringsten Wert der Kategorie Ressourcen bekommt die Karte der Mitspieler und ist weiter am Zug. Sieger ist der Spieler der am Ende alle Karten gesammelt hat



Hier gehts zum ausführlichen Methodenfinder!

Impressum auf die Verpackung

# Visuelle & Formale Anpassung der Karten

