KMUsability

Steinbeis-Transferzentrum
Usability und Innovative
Interaktive Systeme zur
Informationslogistik

WORKSHOP

Prototyping für interaktive Systeme

02.-03. Juni 2014

CyberForum, Karlsruhe

Mittelstand-Digital

Gefördert durch:
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie
aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Einladung

Gerade bei innovativen IT-Anwendungen, etwa mobile Systeme, zeigt sich, dass Prototypen helfen können die Kommunikation zwischen den Stakeholdern im Projekt zu verbessern. Dies betrifft den gesamten Entwicklungsprozess vom ersten Entwurf bis zum auslieferungsnahen System. Durch diese für alle Projektteilnehmer „greifbare“ projektbegleitende Beschäftigung mit dem Thema Benutzerschnittstelle wird auch dem Thema Gebrauchstauglichkeit („Usability“) ein hoher Stellenwert eingeräumt.

Der Workshop „Prototyping für Interaktive Systeme“ führt dabei in die Nutzung von Interaktionsprototypen in unterschiedlichsten Entwicklungsstadien ein. Der Teilnehmer erhält nach einer generellen Einordnung in das Thema Usability einen Überblick, welche verschiedenen Arten von Prototypen es gibt und für welche Situationen sich diese besonders eignen. Im Rahmen von praktischen Einheiten werden die Teilnehmer zunächst an die Erstellung und Evaluation einfachster „Paper Pencil Prototypes“ herangeführt. Mit dieser praktischen Erfahrung lernen die Teilnehmer kennen, wie Prototypen mit mehr Interaktionsmöglichkeiten versehen werden können und was damit im Rahmen eines Entwicklungsprozesses evaluiert werden kann. Die letzten Punkte werden durch praktische Aufgabenstellungen untermauert, die mit marktgängigen Werkzeugen durchgeführt werden.

Die Werkzeuge Balsamiq und Axure dienen hierbei als Vertreter von Werkzeugen für Prototypen unterschiedlicher Reifegrade. Da hier aber eine Vielzahl an Werkzeugen auf dem Markt verfügbar ist,wird der Workshop abgeleitet mit einer allgemeineren Auseinandersetzung mit Werkzeugen zum Prototyping für mobile Anwendungen.

Nach der Teilnahme haben die Workshopteilnehmer den Nutzen von Prototypen in unterschiedlichen Entwicklungsstadien verstanden sowie die praktischen Fähigkeiten erworben, diese auch selbstständig zu konzipieren. Der Umgang und die Beschäftigung mit dazu verfügbaren Werkzeugen steigert die Einsicht in Sinn, aber auch Unsinn für den Einsatz solcher Werkzeuge und verhindert damit mögliche Fehlinvestitionen.

Wir laden Sie herzlich zu dieser **kostenfreien** Schulung ein und freuen uns auf Ihre Teilnahme!

Zielgruppe

Dieser Workshop richtet sich an Software-Entwickler, Produkt-Manager und andere an Software-Entwicklung beteiligte Personen, die ihre Usability-Engineering-Kenntnisse durch die Anwendung verschiedener Prototyping-Ansätze vertiefen wollen.

Referent

Prof. Dr.-Ing. Thomas Ritz lehrt und forscht im Fachgebiet Informations- und Kommunikationstechnik an der FH Aachen. Sein Schwerpunkt liegt im Themenfeld mobile Unternehmenssoftware.

Seit 2005 leitet er das mobile media and communication lab (m2c lab), das sich mit innovativen Fragestellungen rund um mobile und internetbasierte Informationssysteme beschäftigt. Zentral ist stets die Frage nach Akzeptanz und Motivation. Wie schafft man es, dass der Nutzer eine Applikation überhaupt annimmt? Wie motiviert man ihn, diese dann auch einzusetzen? Um diese Akzeptanz und Motivation bei den Nutzern zu erreichen, setzt das m2c lab gezielt auf eine bestmögliche Gebrauchstauglichkeit (Usability) sowie auf spielerische Anreizsysteme zum Nutzen der Applikationen (Gamification).

Agenda

		Tag 1		Tag 2	
		Theorie	**Praxis**	**Theorie**	**Praxis**
09:00	09:45	Einführung - Usability - was ist das? - Usability Engineering	Erster praktischer Kontakt mit der Thematik	Einführung in Prototyping mit Balsamiq	
09:45	10:30	- Methoden-Überblick - Workshop-Konzept			Praktische Übung Balsamiq
			Kaffeepause		
11:00	11:45	Prototyping - Was ist das? - Arten			Praktische Übung Balsamiq - Evaluation
11:45	12:30	Einführung in Paper Pencil Prototyping			
			Mittagspause		
13:30	14:15		Praktische Überung Paper Pencil Prototyping		Praktische Übung Axure
14:15	15:00				Prakitsche Übung Axure - Evaluation
			Kaffeepause		
15:15	16:00	Evaluation von Prototypen I		Werkzeugauswahl	Erarbeitung Checkliste
16:00	16:45		Praktische Evaluation und Feedback zu PPP	Wrap-Up	

Veranstaltungshinweise

Termin: 02. bis 03. Juni 2014

Zeit: 9:00 bis 16:45 Uhr (an beiden Tagen)

Ort: CyberForum
Haid-und-Neu-Straße 18
76131 Karlsruhe

Hinweise zur Anmeldung
Die Teilnehmerzahl ist beschränkt, deshalb unbedingt anmelden! Profitieren Sie davon, **kostenfrei** Wissen in Anspruch zu nehmen und für einen Wissenszuwachs in Ihrem Unternehmen zu sorgen!

Ihre Anmeldung nimmt **Frau Tanja Brugger** unter **0721 75407919** gerne entgegen.

Kontakt

Tanja Brugger, M.A.

Sophienstraße 36
76133 Karlsruhe
Tel.: 0721 75407919
E-Mail: tanja.brugger@stz-uiis.de

www.stz-uiis.de