



WORKSHOP

Usability Engineering

28.-29. April 2014

CyberForum, Karlsruhe

Mittelstand-
Digital



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Einladung

Gebrauchstauglichkeit („Usability“) wird zunehmend zu einem USP für Softwaresysteme. Systeme mit hoher Gebrauchstauglichkeit sind aber kein zufälliges Resultat. Usability Engineering kann helfen über den gesamten Entwicklungszyklus hinweg ein hohes Maß an Usability zu „gestalten“ und schließlich auch nachzuweisen.

Der Workshop „Usability Engineering“ lässt die Teilnehmer unterschiedliche Methoden des Usability Engineering kennenlernen und zeigt, wie diese in bereits existierende Softwareentwicklungsprozesse eingebettet werden können.

Dazu durchlaufen die Teilnehmer einen Softwareentwicklungsprozess „im Zeitraffer“ und lernen in Form eines Rollenspiels Methoden zur Anforderungsdefinition, zur Erstellung von Prototypen und zum Usability-Testen kennen. Das Format „Rollenspiel“ garantiert dabei eine Menge an Spaß beim praktischen Umgang mit den Methoden, der sich hoffentlich danach in die tägliche Projektarbeit überträgt.

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 der Software-Entwicklung beteiligte Personen, die bisher wenig oder keine Erfahrung mit Usability Engineering haben.

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? - Workshop-Konzept	Problemausarbeitung		Expertenfeedback und Überarbeitung Prototypen
09:45	10:30	- User Profiling - Ist-Analyse		Usability-Testing mit Morae	
Kaffeepause					
11:00	11:45		Personas		Testen der Prototypen
11:45	12:30		First Early Prototype	Style Guides	Anwenden und Überprüfen
Mittagspause					
13:30	14:15	Leistungsmaße - Ziele - Maßeinheiten - Grenzwerte	Maße festlegen und überprüfen	Testauswertung mit Morae	
14:15	15:00	Prototyping - Arten - Werkzeuge			Auswerten
Kaffeepause					
15:15	16:00		Second Prototype	Integration in SE	
16:00	16:45				

Veranstaltungshinweise

Termin: 28. bis 29. April 2014

Zeit: 09:00 - 16:45 (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