



## Seminar Ausgewählte Themen der Softwaretechnik

### User Experience (Teil 1)

*Jürgen Beckmerhagen*

Dienstag, 28.04.2009  
17:15-18:45 Uhr  
D-220



Jürgen Beckmerhagen ist seit Mitte der 70er Jahre in der Informatik mit Schwerpunkt in der Touristik-Industrie tätig. Seit 2002 ist er Mitarbeiter des amerikanischen Unternehmens Sabre, das u. a. eines der drei großen globalen Reise-Reservierungssysteme betreibt. Hier berät er internationale Projektteams bei der Gestaltung und Implementierung von Anwendungssystemen für Agenten-Arbeitsplätze und für Arbeitsplätze im Back-Office.

Im Gefolge der klassischen Informatik hat sich schon früh die Wissenschaft von der "User Experience" mit ihren ganz eigenen Modellen und ihrer eigentümlichen Sprache etabliert. Techniker assoziieren mit User Experience oftmals lediglich User Interface Toolkits, wie Swing, SWT oder GWT mit ihren mehr oder minder attraktiv gestylten Widgets. Ebenso denken wir an abgehobene Oberflächen-Designer, deren Werkzeug "Photoshop" heißt und die von objekt-orientierter Programmierung anscheinend überhaupt nichts verstehen. Zwei Welten begegnen sich hier, und beide - so scheint es - konkurrieren um die Gunst der Anwender. In der Praxis erstellen wir entweder alleine oder in kleinen Entwickler-Teams neue Anwendungen, oder wir sind Teil eines großen Projektes, in denen Entwickler und User Experience Designer zusammen arbeiten. Im kleinen Team hilft es uns, die gesamte Bandbreite der User Experience zu beherrschen, während wir in großen Projektteams davon profitieren, wenn wir die Modelle und die Sprache unserer Designer-Kollegen verstehen und vielleicht auch sprechen.

In drei Seminaren werden wir einen Annäherungsversuch an die User Experience versuchen. Wir begegnen Sketches, Mockups, Affordances, Interaction Patterns, Information Architecture, Style Guides, u. v. m. Zuerst (**28. April**) werden wir unsere Sinne schärfen und beobachten, was sich in der Welt der User Interfaces an schönen und merkwürdigen Kreationen tummelt, und wir werden Vermutungen über deren Entstehung anstellen.

Im zweiten Teil (**9. Juni**) werden wir einige Gesetzmäßigkeiten und Prinzipien im Zusammenhang mit User Experience Design kennenlernen.

Und im dritten Seminar (**14. Juli**) werden wir einige ganz einfache aber äußerst effektive Methoden kennenlernen, die zu einer guten User Experience führen.

