



Steinbeis-Transferzentrum Usability und Innovative Interaktive Systeme zur Informationslogistik

Leiter: Prof. Dr.-Ing. Thomas Ritz

Dorffer Str. 27

52076 Aachen

Fon: (0 24 08) 9 81 98 80

E-Mail: thomas.ritz@stw.de

Workshop Prototyping für Interaktive Systeme

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.

Dieser Workshop richtet sich an Software-Entwickler, die ihre Usability-Engineering-Kenntnisse durch die Anwendung verschiedener Prototyping-Ansätze vertiefen wollen.

Abhängig von Gruppengröße, -zusammensetzung und Vorwissen kann der Workshop als kurzes „Feierabend-Event“ oder als zwei-Tägiges Seminar – gerne auch Inhouse – durchgeführt werden. Die Kosten richten sich nach dem gewünschten Umfang und beginnen bei 2.000 Euro (Vorbereitung und Durchführung eines 2,5 h Workshops inkl. Equipment). Die folgende Beispielagenda zeigt einen zweitägigen Aufbau.



Beispiel-Agenda

		Tag 1		Tag 2	
		Theorie	Praxis	Theorie	Praxis
09:00	09:45	Einführung <ul style="list-style-type: none"> • Usability - was ist das? • Usability Engineering • Methoden-überblick • Workshop-konzept 	Erster praktischer Kontakt mit der Thematik	Einführung in Prototyping mit Balsamiq	
09:45	10:30				Praktische Übung Balsamiq
		Kaffeepause	– Kaffeepause	– Kaffeepause	
11:00	11:45	Prototyping <ul style="list-style-type: none"> • Was ist das? • Arten 			<ul style="list-style-type: none"> • Praktische Übung Balsamiq • Evaluation
11:45	12:30	Einführung in Paper Pencil Prototyping		Einführung in Prototyping mit Axure	
		Mittagspause	– Mittagspause	– Mittagspause	
13:30	14:15		Praktische Übung Paper Pencil Prototyping		Praktische Übung Axure
14:15	15:00				<ul style="list-style-type: none"> • Praktische Übung Axure • Evaluation
		Kaffeepause	– Kaffeepause	– Kaffeepause	
15:15	16:00	Evaluation von Prototypen I		Werkzeugauswahl	Erarbeitung Checkliste
16:00	16:45		Praktische Evaluation und Feedback zu PPP	Wrap-Up	



**Steinbeis-Transferzentrum
Usability und Innovative
Interaktive Systeme zur
Informationslogistik**

Steinbeis-Transferzentrum
Usability und Innovative Interaktive
Systeme zur Informationslogistik
Prof. Dr.-Ing. Thomas Ritz
Dorffer Str. 27

52076 Aachen

Workshop Prototyping für Interaktive Systeme

Wir haben Interesse am Workshop Prototyping für Interaktive Systeme, bitte nehmen Sie zur
Absprache weiterer Details Kontakt zu uns auf:

Unternehmen/Institution

Ansprechpartner

Adresse

Telefon / eMail

Datum, Unterschrift