

# „Und was können wir für Euch tun?“ Lernen aus anderen Disziplinen

Anne Hess, Marcus Trapp

Fraunhofer-Institut für Experimentelles Software Engineering IESE, Kaiserslautern

## **Zusammenfassung**

Was können wir aus Disziplinen lernen, die auf den ersten Blick mit Usability und User Experience (UUX) nichts zu tun haben? Dies ist die zentrale Fragestellung, die wir im Rahmen eines Kreativitätsworkshops diskutieren werden.

## 1 Die Motivation

Zur Sicherstellung einer positiven User Experience existiert eine Vielzahl etablierter Methoden und Techniken, welche zentrale Aktivitäten wie Nutzeranalyse, Interaktions- und Visuelles Design, sowie Evaluationsaktivitäten auf effektive und effiziente Weise unterstützen. Auch wir am Fraunhofer IESE haben bereits ein umfassendes Repertoire an Methoden und Techniken in unserem Portfolio, die uns in unserer täglichen Projektarbeit sowohl in der Forschung als auch mit Kunden aus der Wirtschaft sehr gut unterstützen. Als Forscher sind wir jedoch auch immer wieder bestrebt, neue und verbesserte Methoden zu entwickeln, die aktuelle Herausforderungen in der Forschung sowie der industriellen Praxis adressieren.

Als wir uns kürzlich über eine Krimiserie unterhielten, kam auf einmal die Frage auf: „Können wir vielleicht aus den Befragungstechniken der Ermittler etwas für die Anforderungserhebung lernen?“ oder „Können uns die Visualisierungstechniken, die in der Kriminologie bei der Täterermittlung bzw. beim Profiling eingesetzt werden, dabei unterstützen, Nutzercharakteristiken oder Beziehungen zwischen verschiedenen Stakeholdern übersichtlich abzubilden und deren Anforderungen zu analysieren?“. Je länger wir darüber nachdachten, umso mehr Ideen kamen uns für Disziplinen, die nicht unmittelbar etwas mit Softwareengineering zu tun haben, aber aus denen wir möglicherweise etwas lernen können. So zum Beispiel aus dem Sport: „Können wir die Bewertungssysteme und -strategien aus dem Eiskunstlauf sinnvollerweise auf Usability Evaluation übertragen?“

Motiviert durch unsere ersten Ideen haben wir eine Literaturrecherche durchgeführt und haben unter anderem einen sehr spannenden Artikel gefunden, welcher einen Überblick über mögliche Disziplinen gibt, von denen Requirements Engineering lernen kann (Robertson, 2005). Neben Methoden, die bei Medizinern, Therapeuten, Linguisten oder auch Schriftstellern Anwendung finden, werden auch Methoden aus der Genetik, dem Risiko Management, der Kunst und Kultur (am Beispiel Theater) und deren Bezug zu Requirements Engineering hergestellt. Das Fazit des Artikels hat uns in der Relevanz unserer Forschungsfrage gestärkt: „... we can improve the requirements engineering field by learning from other disciplines. Other professions have already solved problems and come up with techniques that we can reuse if only we take the trouble to make the necessary abstractions.“ (Robertson, 2005)

## 2 Die Zielsetzung

„Und was können wir für Euch tun?“ ist die zentrale Frage, die wir im Rahmen eines Workshops mit den Teilnehmern diskutieren werden. Ausgehend von einer Sammlung möglicher Disziplinen mit Synergiepotential für UUX (basierend auf unseren bisherigen Arbeiten) werden wir verschiedene Kreativitätstechniken einsetzen, um gemeinsam mit den Teilnehmern Ergebnisse zu erarbeiten.

Dabei lassen wir uns unter anderem von folgenden Leitfragen inspirieren:

- Welche UUX Aktivitäten können von anderen Disziplinen profitieren?
- Bieten die Disziplinen spannende Techniken an, die für UUX Aktivitäten adaptiert werden können?
- Bieten diese Disziplinen Metaphern an, um UUX Methoden anschaulich zu vermitteln?
- Wie sähe die Anwendung der neuen Technik bzw. der Metapher an einem konkreten Beispiel aus?
- Finden wir kreative Ideen für spannende „neue“ UUX Methoden durch Kombination von Ansätzen aus anderen Disziplinen?

Dieser Workshop richtet sich an alle, die Interesse am Finden von Synergien zwischen anderen Disziplinen und UUX haben.

Wir sind davon überzeugt, dass wir von anderen Disziplinen eine Menge lernen können und dass wir Erkenntnisse mitnehmen können, die unsere täglichen Arbeiten mit Sicherheit bereichern werden.

## Autoren

### Hess, Anne



Anne Hess absolvierte ihren Diplomabschluss in Informatik an der Universität des Saarlandes in Saarbrücken. Seit 2006 arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fraunhofer IESE. Als Mitglied der Abteilung „User Experience und Requirements Engineering“ befasst sie sich unter anderem mit (empirisch fundierter) Methodenentwicklung, Lehre und Praxistransfer bedarfsgerechter und effizienter User Experience und Requirements Engineering Methoden im Bereich der Informationssystementwicklung.

### Dr.-Ing Trapp, Marcus



Marcus Trapp studierte an der TU Kaiserslautern Informatik mit Nebenfach Wirtschaftswissenschaften. Derzeit leitet er die Abteilung „User Experience und Requirements Engineering“ am Fraunhofer IESE. Dort leitet er industrielle sowie öffentliche Projekte im Bereich der Gestaltung von Benutzungsschnittstellen für verschiedenste Benutzergruppen, der Überarbeitung von bereits vorhandenen Benutzungsschnittstellen, sowie der Evaluation von Benutzungsschnittstellen in unterschiedlichsten Bereichen. Er berät Unternehmen in den Themenfeldern User Experience für Geschäftsanwendungen sowie Creativity & Innovation Workshops, Requirements Engineering, Interaction Design und User Interface Prototyping.

## Literaturverzeichnis

Robertson, S. (2005). Learning from Other Disciplines. *IEEE Software* 22(3), 55-56, May 2005.