

# UX-Methoden richtig auswählen

Katinka Raddy  
Hochschule Emden/Leer  
Emden Deutschland  
katinka.raddy@gmail.com

Andreas Hinderks  
Universidad de Sevilla  
Sevilla Spanien  
andreas.hinderks@iwt2.org

Dominique Winter  
OBI next  
Köln Deutschland  
dominique.winter@designik.de

Jörg Thomaschewski  
Hochschule Emden/Leer  
Emden Deutschland  
joerg.thomaschewski@hs-emden-leer.de

## ABSTRACT

In unterschiedlichen Situationen müssen UX-Professionals geeignete Usability- und UX-Methoden für ein Projekt auswählen. Der Human-Centered-Design-Prozess gibt jedoch keine Methoden vor, so dass je nach Produkt und Projektgröße vom Produktentwicklungsteam Auswahlentscheidungen aufgrund von Erfahrungen und Vorlieben getroffen werden. Dabei greift das Team oft auf Methoden zurück, bei denen sich die UX-Professionals in der Durchführung sicher fühlen. Ob die Methoden aber ideal zur Aufgabenstellung passen oder die Aufwände angemessen sind, kann durch diese Vorgehensweise leicht übersehen werden. Dieser Artikel vergleicht verschiedene UX-Methodensammlungen und zeigt Parameter zur Auswahl geeigneter UX-Methoden auf.

## KEYWORDS

User Experience, Usability, UX-Methoden, UX-Methodenportfolio, Methodensammlungen

## 1 Einleitung

Für die Entwicklung eines interaktiven Produkts liefert der Human-Centered-Design-Prozess [1] ein Rahmenwerk für die Realisierung eines strukturierten Vorgehens. Innerhalb des vorgeschlagenen Vorgehens werden keine konkreten Methoden für einzelne Schritte genannt. Daraus ergibt sich in der praktischen Anwendung die Notwendigkeit, dass UX-Professionals situationsabhängig für die jeweiligen Schritte selbstständig Methoden auswählen.

Durch dieses Vorgehen erstellen sich UX-Professionals ein UX-Methodenportfolio, dass in der Auswahl durch unterschiedliche,

situationsabhängige Rahmenparameter geprägt wird. Zu den auswahlbestimmenden Parametern gehören neben Durchführungskosten und benötigter Durchführungszeit auch persönliche Vorlieben und Kenntnisse.

Persönliche Vorlieben finden sich dabei nicht nur bei Individuen, sondern auch bei UX-Dienstleistern. Diese nutzen ein reduziertes und eingeübtes Methodenportfolio als Repräsentation ihrer kollektiven Methodenkompetenz zur Lösung der Problemstellungen ihrer Kunden.

Die Kenntnislage zur Bestimmung des jeweils am besten geeigneten Methodenportfolios ist in Praxis und Literatur defizitär. Zwar stehen Klassifizierungen und Auswahlhilfen für Usability-Methoden zur Verfügung [2] aber diese sind in der Praxis kaum auf UX-Methoden übertragbar. Für diese existieren einige vorgefertigte Methodenportfolios, jedoch zeigt sich durch einen direkten Vergleich eine große Varianz in den ausgewählten Methoden. Es liegt der Verdacht nahe, dass selbst diese vorgefertigten Methodenportfolios mal mehr oder weniger gut für den situativen Einsatz geeignet sind.

Ob nun durch die persönliche oder kollektive Erfahrung geprägt, zeigen Methodenportfolios immer einen Einschlag individueller und kollektiver Vorlieben. Wie sich diese Vorlieben auf die Eignung der Methodenportfolios auswirkt ist bisher weitgehend unbekannt.

In diesem Artikel werden die grundlegenden Parameter existierender UX-Methodenportfolios vorgestellt. Dazu werden im Kapitel 2 einige Sammlungen von UX-Methoden exemplarisch vorgestellt und miteinander verglichen. In Kapitel 3 werden anschließend die Klassifikationsschemata von Methodenportfolios anhand der vorher vorgestellten Methodensammlungen vorgestellt. Im folgenden Kapitel 4 wird der eigentliche Auswahlprozess betrachtet und darüber hinaus relevante Klassifikationsparameter von UX-Methoden in Kapitel 5 dargestellt. Abschließend wird in Kapitel 6 ein Fazit gezogen.

## 2 Sammlungen von UX-Methoden

Für den Einsatz in der Praxis gibt es eine Vielzahl an vordefinierten Methodenportfolios. Der Berufsverband der deutschen Usability- und User Experience Professionals (German UPA) bietet auf ihrer Website eine beispielhafte Zusammenstellung von Methodensammlungen an<sup>1</sup>. Im Folgenden wird bewusst diese Meta-Sammlung als Auszug zur Betrachtung des zugrunde liegenden Auswahlproblems herangezogen, da sich diese vornehmlich an Unternehmen des Mittelstandes richten, die ein Methodenportfolio zusammenstellen möchten.

### 2.1 Methoden der Sammlungen

Auf der Website der German UPA werden folgende deutschsprachigen Methodensammlungen aufgeführt:

- Methodenkarten des Berliner Kompetenzzentrum für Usability Maßnahmen
- Methodenpool von Usability in Germany
- Methoden-Baukasten von Simply Usable
- Methodenhandbuch vom Kompetenzzentrum Usability Mittelstand
- UX Methoden vom Kompetenzzentrum Design4Xperience
- Methoden für Web-Projekte des Usability-Toolkits

Die **Methodenkarten des Berliner Kompetenzzentrums für Usability Maßnahmen** [3] ist eine Sammlung von 21 Karten. Diese umfassen sowohl konkrete Methodenbeschreibungen (z.B. „Fragebögen“) als auch allgemeine Vorgehensmodelle (z.B. „In vier Schritten zur passenden Software“) sowie Gestaltungsgrundlagen (z.B. „Gestaltgesetze“). Jede Methodenkarte kann als separate, druckfertige Datei heruntergeladen und verwendet werden. Sie sind überwiegend so gestaltet, dass eine Methodenkarte auf einem Blatt Papier ausgedruckt werden kann.

Der **Methodenpool von Usability in Germany** [4] beschreibt 12 einzelne Methoden. Der Pool umfasst die im Rahmen der Förderinitiative „Mittelstand Digital“ von deutschen Kompetenzzentren systematisch gesammelten Usability- und User Experience-Methoden. Die Sammlung umfasst sowohl grundlegende Methoden (z.B. Brainstorming) als auch spezielle UX-Methoden (z.B. Erlebnisinterview). Jede Methode ist über eine eigene Webseite einsehbar und wird dort detailliert beschrieben. Spezielle Druckversionen stehen nicht zur Verfügung.

Der **Methoden-Baukasten von Simply Usable** [5] enthält 23 Methoden und wurde im Verlauf der Initiative „Einfach intuitiv - Usability für den Mittelstand“ zusammengestellt. Die Methoden wurden im Laufe der Initiative erprobt und auf die Bedürfnisse kleiner und mittelständischer Unternehmen optimiert. Zusätzlich

zu den einzelnen Methoden wird ein Usability-Vorgehensmodell vorgestellt in das sich die Methoden besonders gut einbetten lassen sollen. Die einzelnen Methoden werden auf eigenen Webseiten vorgestellt und umfassen neben einer Beschreibung der jeweiligen Methode auch weiterführende Downloads (z.B. Leitfäden).

Das **Methodenhandbuch des Kompetenzzentrums Usability Mittelstand** [6] enthält 24 einzelne Methoden. Es orientiert sich an den Phasen eines nutzerzentrierten Entwicklungsprozesses und die Methoden wurden durch Expertenmeinungen ausgewählt. Die Methodensammlung zielt besonders auf die Kontexte kleiner und mittlerer Unternehmen ab. Es steht als ausdrucksfähiges Dokument (59 Seiten) online zur freien Verfügung.

Die **UX Methoden des Kompetenzzentrums Design4Xperience** [7] umfassen 13 Methoden. Die Methoden sollen kleine und mittlere Softwareunternehmen bei der Integration positiver Nutzungserlebnisse in Prozessen und Produkten unterstützen. Das Vorhaben wurde vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie gefördert und lief bis 2016.

Die Sammlung **Methoden für Web-Projekte des Usability-Toolkits** [8] entstand aus der gemeinsamen Arbeit des Instituts für Informationswissenschaft & Sprachtechnologie der Universität Hildesheim und usability.de. Diese Sammlung fokussiert sich zwar auf Usability, nennt User Experience allerdings ebenfalls an vielen Stellen. Sie fokussiert Methoden für Web-Projekte und umfasst dabei 11 Methoden. Neben den Methoden umfasst das Toolkit auch Gestaltungsempfehlungen sowie Tools und Tutorials.

Zusätzlich bietet der **Arbeitskreis User Research der German UPA** eine weitere, auf User Research spezialisierte Methodensammlung [9]. Diese besteht aus 24 Methoden und wird als druckfertiges Dokument angeboten. Die gesammelten Methoden haben sich nach Einschätzung des Arbeitskreises in der Praxis bewährt.

### 2.2 Methoden der Sammlungen

Die jeweiligen Sammlungen unterscheiden sich in der Anzahl und der Art der zusammengestellten Methoden. Die größte Sammlung umfasst 25 Methoden (Arbeitskreises User Research der German UPA). Die kleinste Sammlung enthält 10 Methoden (Design4Xperience).

Die reine Anzahl an Methoden erlaubt jedoch keine Aussage über die Verwendbarkeit, da sich das Verständnis zum Begriff Methode zwischen den Sammlungen unterscheidet. Bei den Methodenkarten des Berliner Kompetenzzentrums für Usability Methoden werden beispielsweise Methoden wie „In vier Schritten zur passenden Software“, „Gestaltung von Benutzeroberflächen“, „Das beste System finden“ oder „Design-Kriterien“ genannt. In wie weit es sich bei „Design-Kriterien“ um

<sup>1</sup> Siehe <https://germanupa.de/usability-user-experience/methoden>

eine Methode handelt kann hinterfragt werden, jedoch zeigt dies exemplarisch das unterschiedliche Verständnis.

Die Auswahl der Methoden unterscheidet sich zwischen den Sammlungen teils erheblich (siehe Tabelle 1). Während die Methode „Personas“ in allen Methodensammlungen aufgeführt wird, sind 59 Methoden nur in jeweils einer Sammlung zu finden. Dazu gehören auch bekanntere Methoden wie A/B-Testing, 5-Sekundentest und die Tagebuchmethode. Insgesamt werden 20 Methoden in mehr als einer Sammlung verwendet. Dazu gehören beispielsweise Fragebögen (6 Nennungen), Card Sorting (5 Nennungen) und Interviews, Fokusgruppen sowie Usability-Tests mit jeweils 4 Nennungen.

Die unterschiedliche Verteilung der Methoden birgt die Gefahr, dass bei der Verwendung einer einzigen Methodensammlung eine getroffene Methodenauswahl nicht ausreichend für den jeweiligen Anwendungskontext und seine Anforderungen geeignet ist. Methoden könnten verwendet werden, da diese aus der Sammlung am ehesten passend erscheinen, obwohl sie jedoch nicht ausreichend geeignet sind. Je nach umzusetzendem Projekt müssen gegebenenfalls mehrere Methodensammlungen für eine geeignete und vollumfängliche Auswahl genutzt werden.

**Tabelle 1: Auszug aus einer Übersicht verwendeter Methoden je Sammlung**

Methoden	Anzahl	German UPA	Berliner Kompetenzzentrum	Usability in Germany	Simply Usable	Usability Zentrum	Design 4 Experience	Usability Toolkit
Personas		x	x	x	x	x	x	x
Card Sorting		x		x	x	x		x
Fokusgruppe		x		x		x		x
Beobachtung		x			x	x		
5-Sekunden-Test					x			
A/B Testing					x			
Remote Test			x		x			x
Usability-Test		x	x			x		x
Deligierter Benutzertest					x			
Mock-Ups						x		
Papier-Prototypen			x		x	x		
Prototyping			x		x			x
Tagebuchmethode		x						
Storyboard						x		
Use Cases						x		x
Storytelling		x						
User Journey Map		x						

Je nach situativem Kontext ist die selbstständige Ergänzung bekannter und geläufiger Methoden durch eine oder einen UX-Professional notwendig. Eine Vermischung einzelner

Methodensammlungen zu einer neuen, übergeordneten Sammlung ist nicht ohne weiteres möglich. Die Beschreibungen der Methoden sind in jeder Methodensammlung unterschiedlich strukturiert und mit verschiedenen Informationen angereichert. Dies resultiert aus der unterschiedlichen Fokussierung, die die jeweilige Methodensammlung als Motivation mit sich führt.

### 2.3 Beschreibung der Methoden

Die Detailtiefe der Methodenbeschreibungen unterscheidet sich bei den verschiedenen Sammlungen. Während der Arbeitskreis User Research der German UPA die jeweiligen Methoden reduziert beschreibt, liefert das Kompetenzzentrum Design4Xperience teilweise mehrseitige Handbücher. Sowohl das Berliner Kompetenzzentrum für Usability Maßnahmen als auch das Kompetenzzentrum Usability Mittelstand beschreiben die Methoden in ihren Sammlungen sehr umfangreich. Das Usability Toolkit hingegen beschreibt die Methoden nur sehr knapp und darüber hinaus in großen Teilen unvollständig. In der weiteren Analyse wird daher die Sammlung von Usability Toolkit nicht weiter betrachtet.

Einige Sammlungen beschreiben die Methoden praxisorientiert und liefern somit eine gute Hilfestellung bei der Auswahl und Anwendung, wohingegen andere Sammlungen die Methoden eher theoretisch beschreiben. Letzteres erschwert den Einsatz der Methode insbesondere für eher unerfahrene Anwender. Überdurchschnittlich praxistauglich erscheint die Sammlung der TU Berlin. Hier liegt der Fokus auf der Erlernbarkeit der Methode. So ist jeder Methode eine Beispielaufgabe zu Übungszwecken beigelegt.

### 3 Auswahlkriterien von UX-Methoden

In den vorgenannten Beschreibungen von UX-Methoden finden sich verschiedene Kriterien und Kategorien. Als Kriterien werden Merkmale verstanden, die zur Auswahl geeigneter Methoden durch UX-Professionals verwendet werden können und von der Aufbereitung der Methodensammlung konkret benannt werden. Kategorien bilden einen stärkeren Bezug zu bestimmten Aktivitäten oder Projektphasen, so dass Methoden zum Verlauf eines Vorhabens passend ausgewählt werden können.

Neben den explizit in den Methodensammlungen genannten Kriterien existieren in diesem Artikel weiter vorgenommene Bewertungen, die von UX-Professionals ebenfalls zur Auswahl geeigneter Methoden verwendet werden und aus der Beschreibung einer Methode abgeleitet werden können. Diese Bewertungen umfassen beispielsweise Gütefaktoren wie inhaltliche Qualität der Methodendarstellung. Sie beschreiben nicht die Methode selbst sondern die Güte ihrer Darstellung.

#### 3.1 Kriterien von Methoden

In den hier untersuchten Methodensammlungen sind insgesamt 34 eindeutige Kriterien vorhanden. Die in einer Methodensammlung verwendeten Kriterien unterscheiden sich teilweise stark (siehe Tabelle 2).

Die Beschreibung „Durchführung“ wird als Kriterium in allen Methodensammlungen aufgeführt. Eine Einteilung der Methoden in verschiedene „Hauptkategorien“ findet sich bei fünf der genannten Methodensammlungen. Die Kriterien „Beschreibung“, „Benötigte Ressourcen“, „Aufwand Zeit“ und „Quellen“ finden sich in vier Sammlungen während „Ergebnis“, „Vorteile“ und „Hilfsmittel“ bei jeweils drei Sammlungen vorhanden sind.

Die **Durchführung** beschreibt die konkrete Anwendung der Methode und variiert zwischen den Methodensammlungen stark in der Detailtiefe. Sie reicht von einer kurzen Einführung in die Anwendung bis zu einer sehr ausführlichen Beschreibung unter Berücksichtigung verschiedenster Sonderfälle.

Im Unterschied zur Durchführung umfasst die **Beschreibung** eine textuelle Darstellung der Methoden und enthält über die konkrete Anwendung hinausgehende Informationen. Dies sind beispielsweise notwendige Rahmenbedingungen oder Lizenzinformationen.

**Benötigte Ressourcen** umfassen Hilfsmittel zur erfolgreichen Durchführung der Methode. Zu den Hilfsmitteln gehören beispielsweise Räumlichkeiten und Material aber auch technische Mittel wie Mikrophone oder Videokameras.

Der **Aufwand (Zeit)** beschreibt die benötigte Dauer und Inanspruchnahme von Personal, Ressourcen und ggf. Probanden. Hierbei ist je nach Methodensammlung zu unterscheiden, ob die Durchlaufzeit mit Berücksichtigung etwaiger Wartezeiten oder die reine Bearbeitungszeit gemeint ist.

Einige Methodensammlungen führen die **Quellen** für die Informationen zur Methode auf. Durch die Auflistung der Quellen können sich UX-Professionals beispielsweise die Herleitung von standardisierten Fragebögen näher ansehen und so prüfen, ob die Methode in den eigenen Kontext übertragbar ist.

Die Art und Weise des zu erwartenden **Ergebnisses** erlaubt UX-Professionals die Einschätzung, ob mit dem Ergebnis der Methodenanwendung im aktuellen Kontext weiter verfahren werden kann.

In einigen Methodensammlungen werden die **Vorteile** der Methoden als ihre jeweiligen Besonderheiten beschrieben. Die Vorteile beziehen sich in ihrer Unterscheidung meist auf die Grundgesamtheit aller Methoden der Sammlung. Eine Methode hat bezogen auf die anderen Methoden der Sammlung einen nennenswerten Vorteil.

Als **Hilfsmittel** können Inhalte verstanden werden, welche die Anwendung einer Methode unterstützen. Beispielfhaft können dies Auswertungstools (z.B. in Form einer vordefinierten Excel-Datei) oder Vorlagen (z.B. für Personas) sein. Ihnen ist gemein, dass die Hilfsmittel bei der Methodenanwendung unterstützen aber nicht zwangsweise notwendig sind.

Weitere fünf Kriterien werden bei zwei Sammlungen aufgeführt, die meisten Kriterien (19) werden allerdings ausschließlich in jeweils einer Methodensammlung explizit genannt.

### 3.2 Darstellung der Kriterien

Neben dem Inhalt der Kriterien ist ebenso deren Darstellung für die Auswahl geeigneter Methoden von Bedeutung. Die Darstellung kann bezüglich der **inhaltlichen Qualität, der**

### Form der Visualisierung und der Genauigkeit der Angaben unterschieden werden.

Die Sammlungen des Kompetenzzentrums Usability Mittelstand und des Arbeitskreises User Research der German UPA visualisieren verschiedene Kriterien (zum Beispiel Schwierigkeitsgrade und Aufwände) mit einem Ampel-System beziehungsweise mit 3-stufigen Icons. In der Methodensammlung des Kompetenzzentrums Usability Mittelstand wird die semantische Bedeutung der Ampeldarstellung in einer Legende erläutert. Die Sammlung des Arbeitskreises Lean User Research der German UPA stellt UX-Professionals keine Interpretationsunterstützung zur Bedeutung der Icons zur Verfügung.

Werden für bestimmte Kriterien (z.B. Kosten, Aufwand oder Personal) relative Bewertungen ohne Nennung eines Vergleichsmaßstabes genannt, obliegt es den UX-Professionals zu interpretieren, wann etwas als „hoch“ oder „viel“ zu verstehen ist. Diese subjektive Beurteilung erschwert die Kombination von verschiedenen Methodensammlungen, da Bewertungen von den jeweiligen Autorentams der Sammlungen sehr wahrscheinlich voneinander abweichen.

Die Unterschiede in den verwendeten Kriterien erschwert eine Vergleichbarkeit der Methoden aus den einzelnen Sammlungen miteinander. Hinzu kommt die unterschiedliche Interpretation beziehungsweise Verwendung der Kriterien in den verschiedenen Methodensammlungen. Beispielsweise werden beim Kriterium „benötigte Ressource“ bei den Methodensammlungen Simply Usable und Design4Xperience neben den Rollen der beteiligten Personen auch die Anzahl der beteiligten Personen genannt. In der Methodensammlung des Berliner Kompetenzzentrums für Usability Maßnahmen werden keine konkreten Mindestanzahl von Proband\*innen sondern nur „repräsentative User“ genannt.

**Tabelle 2: Häufig verwendete Kriterien der Methodensammlungen**

	German UPA	TU Berlin	Usability in Germany	Simply Usable	KUM	Design 4Xperience
<b>Klassifikation</b>						
Beschreibung	x	x	x	x	x	
Benötigte Ressourcen	x	x	x	x		x
Durchführung	wenig	viel	viel	viel	viel	viel
Aufwand Zeit	1-3		konkret	konkret	Ampel	konkret
Quellen		x	x	x	x	x
Kosten	1-3		konkret			
Ergebnis	x		x	x		
Vorteile		x	x		x	
Nachteile			x		x	
Hilfsmittel, Womit, Material, Tools		x		x		x
Notwendige Expertise					Ampel	x
Lerneffekt, Aufwand Expertise			konkret		Ampel	
Ziel			x			x

Aufwand Personal	1-3					
Varianten	x					
Dauer (der Durchführung)		x				
Checkliste		x				
Aufgabe		x				
Anwendungsbeispiele			x			
Praxis (Praxistipps)			x			
Verwandte Methoden			x			
Nachgelagerte Methoden			x			
Man erstellt mit dieser Methode			x			
Man kann mit dieser Methode eine Bewertung vornehmen			x			
Sonstige Anmerkungen				x		
Voraussetzungen/Projektstand				x		
Anpassung Aufwand (Ampel)				x		
Anpassung Expertise (Ampel)				x		
Methodenanpassung (ausführlich)				x		
Relevanz der Methode (Ampel)				x		
Methodenhandbuch (teilw.)						x
Praxistest (Wissenschaft vs. Praxis)						x

### 3.3 Kategorien von Methoden

Bis auf die Methodensammlung des Arbeitskreises User Research der German UPA ordnen alle untersuchten Sammlungen die Methoden verschiedenen „Hauptkategorien“ zu. Als Hauptkategorien werden Aktivitäten und Projektphasen verwendet (siehe Tabelle 3). Dabei werden beispielsweise die klassischen Projektphasen „Analyse“, „Konzept“, „Entwicklung“, „Einführung“ [10] und die Phasen des HCD [1] diskutiert.

Tabelle 3: Hauptkategorien der Methodensammlungen

Berliner Kompetenzzentrum für Usability Maßnahmen	Usability in Germany	Simply Usable	Kompetenzzentrum Usability Mittelstand	Kompetenzzentrum Design4Xperience
Anforderungen	Analyse	Analysieren	Entwicklungsaktivität	Analysemethoden
Design	Konzeption	Gestalten	Nutzungskontextanalyse	Innovationsmethoden
Evaluation	Entwurf	Testen	Anforderungserstellung	Fragebögen und Tools
Software-Auswahl	Planung		Gestaltung	Methoden zur Messung der UX
	Umsetzung		Evaluation	
	Betrieb			
	Test			
	Evaluation			
	Ausschreibung			
	Beschaffung			
	Customizing			
	Change Management			

### 4 Weitere Kriterien von Methoden

Die von den Methodensammlungen verwendeten Kriterien erheben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Dennoch stellt sich die Frage, ob durch die Zusammenstellung der verwendeten Kriterien die wichtigsten Nutzungskontexte solcher Methodensammlungen abgedeckt sind.

Die bisher in den Methodensammlungen verwendeten Kategorien berücksichtigen Aspekte der eigentlichen User Experience nur sehr gering. Ein ergänzendes Kriterium könnte die primär betrachtete Produktqualität einer Methode hervorheben und so beispielhaft „pragmatische“, „hedonische“ oder eine „sonstige Qualität“ als Untersuchungsobjekt hervorheben [11]. Eine detaillierte Betrachtung gemäß einzelner Produktfaktoren [12] könnte die Auswahl geeigneter UX-Methoden unterstützen. Diese detaillierte Betrachtung hilft insbesondere bei der Auswahl eines geeigneten Fragebogens, der die jeweilige Produktqualität misst. Übergeordnete Methoden wie „Personas“ lassen sich nicht Produktfaktoren zuordnen.

Ausgehend von der These, dass UX-Professionals bevorzugt Methoden auswählen, die ihnen ausreichend bekannt sind, würden diese nur beschränkt neue Methoden anwenden. Die Verwendung bisher nicht genutzter Methoden wird darüber hinaus durch die unsichere Aufwandsschätzung zur Durchführung der neuen Methode erschwert. Die Erlernbarkeit stellt somit ein wichtiges Kriterium zur Auswahl einer bisher nicht eingesetzten Methode dar. Zur Beurteilung der Erlernbarkeit einer Methode ist es notwendig zu erfahren, welche Maßnahmen zum Erlernen der Methode vorgenommen werden müssen.

Die Bewertung des Durchführungsaufwands einer Methode wird bei einigen Methodensammlungen zwar aufgezeigt, allerdings fehlen Hinweise auf kontextabhängige Veränderungen.

### 5 Workshop

Zur Beantwortung der zur Auswahl notwendigen Faktoren von Methodensammlungen wird auf der Konferenz „Mensch und Computer 2019“ ein Workshop durchgeführt.

Den Teilnehmer\*innen werden die auf der Website der German UPA vorgestellten Methodensammlungen vorgestellt und die Teilnehmer\*innen erarbeiten Vorgehensweisen zur Methodenauswahl für den individuellen Kontext.

Darüber hinaus werden die Teilnehmer\*innen neue Methoden zur Aufwandsschätzung von UX-Methoden durchführen und auf ihre Eignung zur Methodenauswahl bewerten, beispielsweise Planing Poker. Planing Poker hat sich bei der Abschätzung von arbeitsaufgaben in der Agilen Softwareentwicklung durchgesetzt und könnte auch zur Aufwandsabschätzung bei der Methodenauswahl zielführend sein.

### REFERENCES

[1] ISO 9241-210:2010 (2011). Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme. Berlin: Beuth.  
 [2] H. Fischer, B. Strenge, K. Nebe (2013). Towards a Holistic Tool for the Selection and Validation of Usability Method Sets Supporting Human-

- Centered Design. In: Marcus A. (Ed): DUXU/HCI 2013, Part I, LNCS 8012, pp. 252-261, Springer, Berlin, Heidelberg
- [3] Berliner Kompetenzzentrum für Usability Maßnahmen (2019). <http://projekt.kke.tu-berlin.de/methodenkarten-im-download/>
  - [4] Usability in Germany (UIG) e.V. (2019) <https://www.usability-in-germany.de/methoden>
  - [5] P. Hunkirchen, A. Ismer and C. Ohler (2019). Simply Usable, <https://www.simply-usable.de/methoden/>
  - [6] Kompetenzzentrum Usability für den Mittelstand (2019). <http://www.usabilityzentrum.de/dokumente/Methodenhandbuch.pdf>
  - [7] Das Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (2019). Design4Xperience, <http://www.design4xperience.de/methoden/>
  - [8] Institut für Informationswissenschaft und Sprachtechnologie and usability.de (2019). <http://usability-toolkit.de/usability/usability-in-web-projekten/>
  - [9] Berufsverband der Deutschen Usability und User Experience Professionals (2019). <https://germanupa.de/arbeitskreise/arbeitskreis-user-research/methodensammlung-user-research>
  - [10] F. Sarodnick and H. Brau (2011). Methoden der Usability Evaluation
  - [11] J. Thomaschewski, A. Hinderks and M. Schrepp (2018). Welcher UX-Fragebogen passt zu meinem Produkt? In: S. Hess und H. Fischer (Hg.): Mensch und Computer – Usability Professionals. Bonn, S. 437–445
  - [12] D. Winter, M. Schrepp, J. Thomaschewski (2015). “Faktoren der User Experience - Systematische Übersicht über produktrelevante UX-Qualitätsaspekte,” in Mensch und Computer 2015 – Usability Professionals, 2015