

HCI Design Patterns im Entwicklungsprozess

Thema:

HCI Design Patterns im Entwicklungsprozess

Art:

BA, MA

Betreuer:

Tim Schneidermeier

Status:

Entwurf

Stichworte:

Patterns, Usability, User Experience

angelegt:

2012-12-12

Hintergrund

Die Dokumentation guter Gestaltungslösungen in Form so genannter Design Patterns stammt ursprünglich aus der Architektur. Auch im Bereich der HCI existieren eine Vielzahl an Patternsammlungen (die bekannteste die von Jennifer Tidwell). Obwohl der Nutzen solcher Sammlungen offensichtlich scheint, ist das Wissen über die tatsächliche Verwendung von Patterns im Gestaltungsprozess ausbaufähig.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel dieser Arbeit ist es in einem ersten Schritt die tatsächliche Verwendung von Patternsammlungen von einschlägigen Nutzergruppen (UX Designer, Usability Professionals, Designer, Entwickler...) zu erheben. Basierend auf diesen Ergebnissen sollen Anforderungen für eine optimierte Eingliederung von Patterns in den Gestaltungsprozess identifiziert werden.

Konkrete Aufgaben

Nach Absprache mit dem Betreuer.

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

Last
update: arbeiten:hci_design_patterns_im_entwicklungsprozess https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/hci_design_patterns_im_entwicklungsprozess?rev=1444062731
05.10.2015
16:32

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/hci_design_patterns_im_entwicklungsprozess?rev=1444062731

Last update: **05.10.2015 16:32**

