

# Onboarding in der Industrie: Untersuchung des Effekts von Onboarding auf Performanz und User Experience

Thema:

Onboarding in der Industrie: Untersuchung des Effekts von Onboarding auf Produktivität und Nutzerakzeptanz

Art:

MA

BetreuerIn:

Patricia Böhm

BearbeiterIn:

Marlene Bauer

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Onboarding, Industrie

angelegt:

2019-12-10

Anmeldung:

2020-01-20

Antrittsvortrag:

2020-02-03

## Hintergrund

User Onboarding ist eine einmalige Erfahrung im Lebenszyklus eines Benutzers, die - wenn sie gut gemacht wird - die Zeit verkürzt, die ein Benutzer braucht um ein System für seine Zwecke nutzen zu können. Dieser Moment der Wertschöpfung wird als „Wow“ oder „Aha-Moment“ des Benutzers bezeichnet. Beim User-Onboarding geht es in erster Linie darum, dem User die Nutzung einer App/Software/System zu vermitteln, damit er schneller zum Erfolg kommt und den Wert des Produkts versteht. Gutes User-Onboarding zeigt dem Benutzer die Art der Features und Funktionen, mit denen er sein Problem/Anliegen am ehesten lösen können, und lehrt, wie er schnell zu seinem persönlichen Ziel kommt. Onboarding ist Teil einer angenehmen Benutzererfahrung. 70% der Apps auf dem Markt werden nach nur einmaligen öffnen wieder gelöscht, meist weil das Potenzial der App für den Nutzer nicht erkennbar gemacht wurde. In der Unternehmenswelt können Apps/Software meist nicht einfach „gelöscht“ werden, weil sie zum Arbeitsmaterial gehören. Um die Produktivität und die Nutzerakzeptanz dieser Tools zu steigern, kann Onboarding ein adäquates Mittel sein.

## Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist herauszufinden wie sich die Konzeption eines Onboarding von dem Consumer Bereich entscheidet. Welche Arten von Onboarding passend für den industriellen Kontext sind und wie Onboarding die Produktivität und Nutzerakzeptanz steigern kann.

## Konkrete Aufgaben

- Analyse von vorhandenen Onboarding Guidelines
- Konzeption eines Prototypen

## Erwartete Vorkenntnisse

- Prototyping
- UCD Prozesse
- A/B Tests

## Weiterführende Quellen

Balboni, K. (2018). We categorized over 500 user onboarding experiences in-to 8 ui/ux patterns. <https://www.appcues.com/blog/user-onboarding-ui-ux-patterns>, Eingesehen am 08.01.2020  
Holzinger, A. (2005). Usability engineering methods for software developers. Communications of the ACM, 48(1):71-74  
Hulick, S. (2012). The Elements of User Onboarding. UserOnboard.

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

Permanent link:  
[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/onboarding\\_in\\_der\\_industrie\\_untersuchung\\_des\\_effekts\\_von\\_onboarding\\_auf\\_produkivitaet\\_und\\_nutzerakzeptanz?rev=1580391195](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/onboarding_in_der_industrie_untersuchung_des_effekts_von_onboarding_auf_produkivitaet_und_nutzerakzeptanz?rev=1580391195)

Last update: 30.01.2020 13:33

