

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

- Wenig Forschung im Bereich Nboarding
- fallstudie im Bereich der Industrie
- Fragen beantworten wie man bei Gestaltung des Onboardings vorgeht, welche Arten geeignet sind und welche Effekte erzielen lassen

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

- Lassen sich Guidelines aus dem Consumer- Bereich anwenden?
- Welche Arten von Onboarding sind geeignet?
- Wie wirkt sich Onboarding auf Performanz und UX aus?

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=1580392004

Last update: 30.01.2020 13:46

