

Usability Redesign anhand des Beispiels "openVIVA c2 - Infocenter"

Thema:

Usability Redesign anhand des Beispiels "openVIVA c2 - Infocenter"

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Simon Wasserburger \(mb Support GmbH\)](#)

BearbeiterIn:

Monika Silber

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

Stichworte:

[Redesign](#), [UX](#), [usability engineering](#), [Informationssystem](#), [HCI](#), [UX-Design](#)

angelegt:

2018-11-13

Beginn:

2018-10-15

Anmeldung:

2018-11-19

Antrittsvortrag:

2018-11-26

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

Die Firma mb Support GmbH entwickelt Software-Standardlösungen für die Versicherungsbranche. Innerhalb der firmeneigene Software openVIVA c2 gibt es den Teilbereich „Infocenter“, der alle Aufgaben und Vorgänge, an denen der Nutzer beteiligt ist, verwaltet. Ziel des Infocenters ist es, dass der Nutzer sich und seine eigenen Aufgaben bzw. Vorgänge organisieren und im Blick behalten kann. Jedoch weist das bisherige System Usability-Mängel (u. a. Unübersichtlichkeit, Inkonsistenzen) auf und soll daher mithilfe eines Redesign-Konzepts verbessert werden.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Erstellung eines Konzepts für das Redesign des Infocenters, sowie die Überarbeitung des Systems selbst. Insgesamt soll das Programm benutzerfreundlicher und

übersichtlicher werden, sowie vorhandene Inkonsistenzen und auffällige Usability-Probleme beseitigt werden. Um herauszufinden, wo die größten Probleme des Systems liegen, werden Methoden des Usability-Engineering angewendet.

Konkrete Aufgaben

Nach Exploration des Systems wird ein Interviewleitfaden entwickelt und ein semistrukturiertes Interview durchgeführt um die schwerwiegendsten Usability-Probleme, sowie Bedürfnisse und gewünschte Funktionen bzw. Arbeitsweisen der User zu identifizieren. Daraufhin wird ein high-fidelity Prototyp erstellt. Hierbei werden die Ergebnisse der Interviews und Beobachtungen, sowie gängige Designprinzipien berücksichtigt, um eine mögliche Änderung der bisherigen Softwarelösung zu visualisieren. Abschließend erfolgt die Evaluation des Prototyps.

Erwartete Vorkenntnisse

Usability Engineering, UX-Design, HCI

Weiterführende Quellen

Goodwin, K. (2009). Designing for the digital age: How to create human-centered products and services. John Wiley & Sons.

Nielsen, J. (2010). Usability engineering. Morgan Kaufmann.

Shneiderman, B. (2018). Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. Pearson.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/usability_redesign_anhand_des_beispiels_openviva_c2_-_infocenter

Last update: **01.10.2019 12:24**

