

Verwendbarkeit von UX-Tools zur Messung des Markeneinflusses auf das Nutzererlebnis

Thema:

Verwendbarkeit von UX-Tools zur Messung des Markeneinflusses auf das Nutzererlebnis

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Tim Schneidermeier](#)

BearbeiterIn:

Christoph Eisenkrätzer

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

angelegt:

2014-03-07

Antrittsvortrag:

2014-03-10

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

Im Feld des User Experienced Research wird auf viele Aspekte des Nutzererlebnisses eingegangen, zusammengefasst als Usability und Hedonische Qualität. Es wird versucht, die pragmatischen Eigenschaften eines Produktes sowie den „Spaßfaktor“ zu ermitteln, um das Produkt, oder besser: die Wirkung des Produkts auf den Nutzer, zu messen. Immer mehr Aspekte werden dafür berücksichtigt, auch Form, Material und sogar Verpackung, was zeigt, dass die Meinung, UX beginne bereits vor der eigentlichen Nutzung, bereits in der Forschung existent ist. Dieser Gedanke lässt sich problemlos erweitern: Wenn Nutzererleben bereits vor der Erstverwendung beginnt, muss auch die Marke des Produktes und die damit einhergehenden Erwartungen eine gewichtige Rolle spielen.

Zielsetzung der Arbeit

Lassen sich die Methoden des UX-Researches dazu verwenden, Markenerleben zu ermitteln, und damit den Einfluss der Marke eines Produktes auf den Nutzer messbar zu machen? Die Arbeit zielt darauf ab, eine gemeinsame Schnittstelle der beiden Disziplinen zu finden/schaffen.

Konkrete Aufgaben

Es sollen gängige UX-Tools und Methoden untersucht, der State of the Art in der qualitativen Markenforschung dargelegt und die Änderungen aufgezeigt werden, die für eine Überführung des UX-Handwerkzeug in die Markenforschung notwendig sind. Im ersten Teil werden dafür die UX-Tools und Methoden aufgelistet und beschrieben, im zweiten der aktuelle Stand in der Forschung der Markenauswirkung auf Einzelpersonen aufgezeigt und im dritten Teil selektiert, welche Methoden und Tools denkbar für eine Überführung in die andere Disziplin wären. Sollten sich denkbare Werkzeuge finden, so wäre eine theoretische Beschreibung, welche Modifikationen für eine Überführung nötig wären, ein denkbarer vierter Teil.

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

<https://wiki.mi.uni-r.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/uxmarke>

Last update: **01.10.2019 12:25**

