Universität
Konstanz

Titel des Gastvortrags:

"UX: Schäferstündchen zwischen Mensch und Maschine"

Wo Psychologie und Informatik sich heimlich treffen

Dipl.-Inform. Dipl.-Psych. Johannes Schäfer

UX Engineer, Product Owner

KEB Automation KG, Heilbronn

Dienstag, 10.05.2022, 18.45 – 20.15 Uhr, Zoom

Agenda

1. Wieso Informatik und Psychologie in der UX?

2. Was habe ich bisher gemacht, als Informatiker und Psychologe?

3. Was mache ich zurzeit, was davon Informatik, was Psychologie?

4. Welche Aufgaben gibt es in einem Praktikum bei KEB?

... Systeme, die nicht benutzbar sind, aus Sicht des Kunden nicht funktionieren – für den Nutzer/Kunden wertlos sind

... nicht benutzbare Systeme für den Nutzer/Kunden nicht nur wertlos, sondern sogar gefährlich sein können

GI FACHBEREICH
MENSCH-COMPUTER-INTERAKTION

https://fb-mci.gi.de/
https://fb-mci.gi.de/fileadmin/FB/MCI/dokumente/MCI_Broschuere_2019-11.pdf

λ

Bei der **Informatik** handelt es sich um die Wissenschaft von der systematischen Darstellung, Speicherung, Verarbeitung und Übertragung von Informationen, wobei besonders die automatische Verarbeitung mit Digitalrechnern betrachtet wird.

https://de.wikipedia.org/wiki/Informatik

λ

Bei der **Informatik** handelt es sich um die Wissenschaft von der systematischen Darstellung, Speicherung, **Verarbeitung** und Übertragung von **Informationen**, wobei besonders die automatische Verarbeitung mit **Digitalrechnern** betrachtet wird.
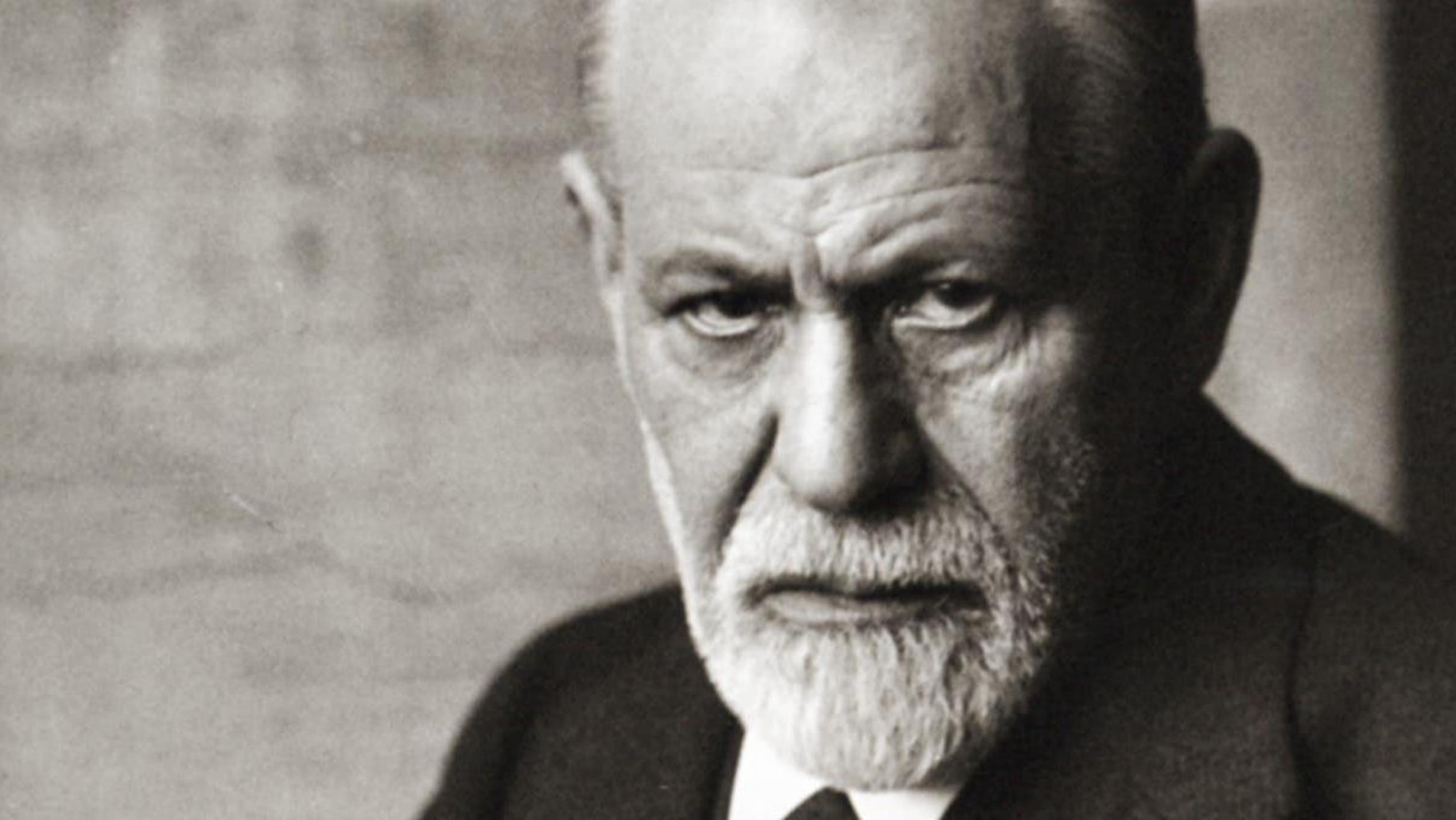
Symbolbild

Ψ

Die **Psychologie** ist eine empirische Wissenschaft. Ihr Ziel ist es, menschliches Erleben und Verhalten, deren Entwicklung im Laufe des Lebens sowie alle dafür maßgeblichen inneren und äußeren Faktoren und Bedingungen zu beschreiben, zu erklären und gegebenenfalls zu verändern.

https://de.wikipedia.org/wiki/Psychologie

Ψ

Die **Psychologie** ist eine empirische Wissenschaft. Ihr Ziel ist es, menschliches Erleben und Verhalten, deren Entwicklung im Laufe des Lebens sowie alle dafür maßgeblichen inneren und äußeren Faktoren und Bedingungen zu beschreiben, zu erklären und gegebenenfalls zu verändern.

https://de.wikipedia.org/wiki/Psychologie

Symbolbild

UX

UX

A person's perceptions and responses that result from the use and/or anticipated use of a product, system or service.

ISO 9241-210

UX

A person's <mark>Menschliches Erleben und Verhalten</mark> and responses that result from the use and/or anticipated use <mark>Interaktion mit Computersystemen</mark> system or service.

ISO 9241-210

Usability

Usability bezeichnet das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.

ISO 9241-110

Usability

Usability bezeichnet das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder Dienst durch **bestimmte Benutzer** in einem bestimmten Anwendungs**kontext** genutzt werden kann, um bestimmte **Ziele effektiv, effizient** und **zufriedenstellend** zu erreichen.

ISO 9241-110

Usability & UX

Nutshell

Psychologie

The User

Gulf of Evaluation

What is the state of the system?

Gulf of Execution

How do I use the system?

The System

Informatik

https://excalidraw.com/

Theory

https://www.guerillagirl.de/2017/03/18/seven-stages-of-action-don-norman/

Q&A

Automation **with Drive**

clean, straightforward, direct, organized, open, determined, friendly, confident, bold, strong, rigorous, correct, formal, traditional

Automatik

Automation mit Drive **KEB**

Start

Stopp

Erststück

Werk II / Halle 1

Vision

Create an HMI as easy as a webpage

Start from Template

Connect your data

Deploy anywhere

Makes good **HMIs** available for everyone

HMI Project | Projekte (hmi-project.com)

Collaboration with HMI Project

_Design and software specialist for industrial HMI environment

_Development based on web technologies

_Founded in 2011

_Business form GmbH

_Location Würzburg DE

_17 Team Members

Review 2021 (Apr.-Dec.)

1. JOHANNES SCHÄFER — Automation with Drive — User Experience, HMI Development — Year 2021 (April-December)
2. Usability and User Experience
3. Organisal CAD/CAM: Requirements
4. Organisal CAD/CAM: Project Proposal, Mockups
5. HMI Runtime: Technical Analysis, Workflows
6. Workflow Analysis with App. Engineer(s)
7. Workflow Analysis, Personas; with App. Engineer(s)
8. GEDA Analysis
9. Network Scan and Connection Scenarios
10. HMI Styleguide
11. Styleguide: Brand and Design Analysis
12. HMI Styleguide: Kick-off Workshop
13. HMI Styleguide: Progress
14. Hochschulkontakte
15. Including PLC programming in Studio 6
16. Demo Setup
17. Testing the complete System (Integration Testing)
18. Prototyping, Mockups
19. Prototyping, Mockups
20. Co-op and Coordinate with HMI Project/Logic
21. Product
22. Scenarios, Workflows, Analysis ... re-consider!
23. Automation with Drive
24. Automation with Drive

UR + Analysis
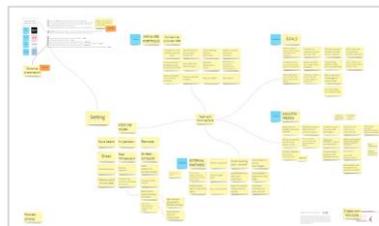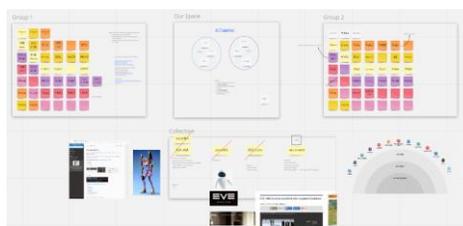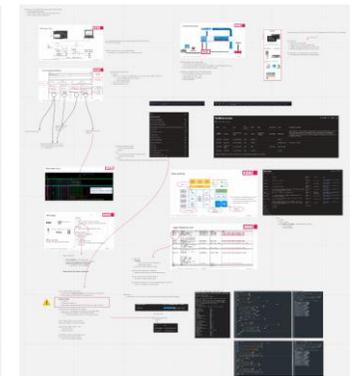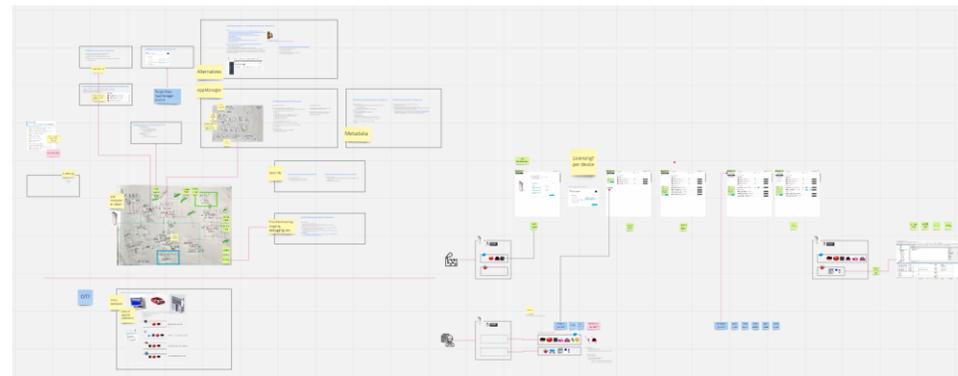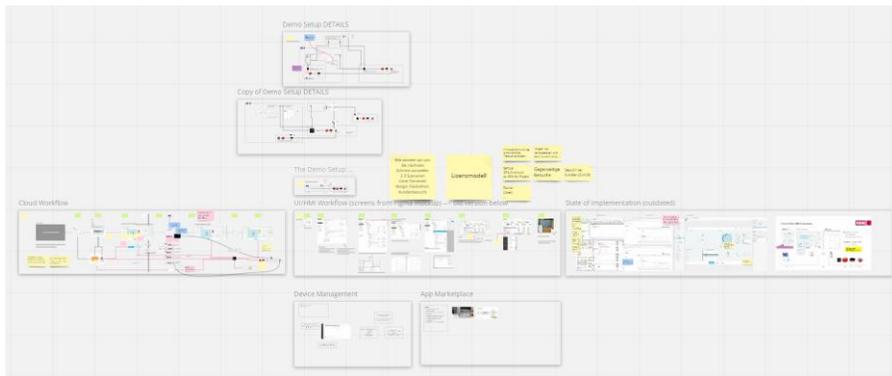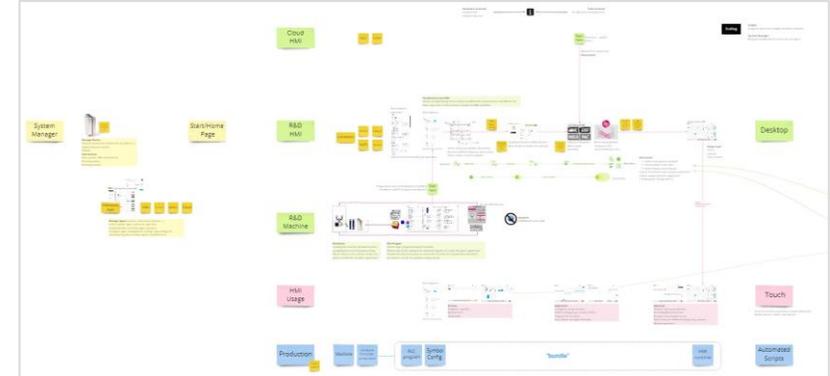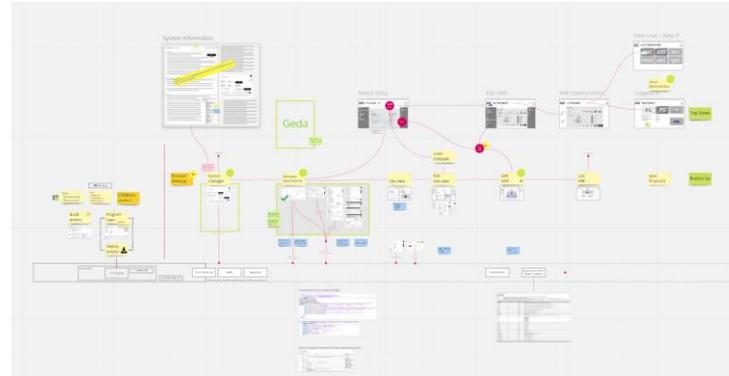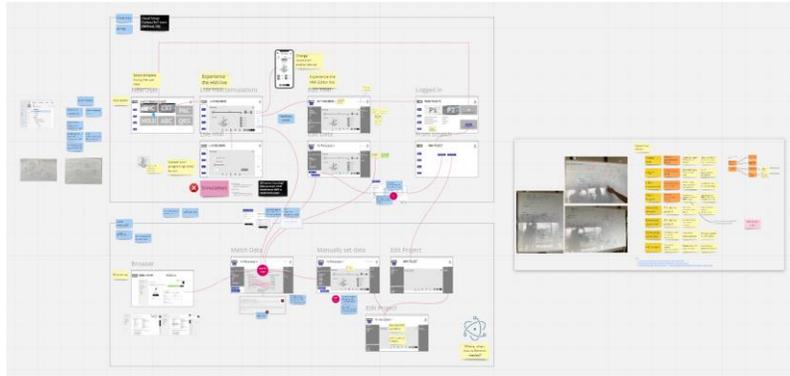
INFORMATION COMPONENTS

HW Components
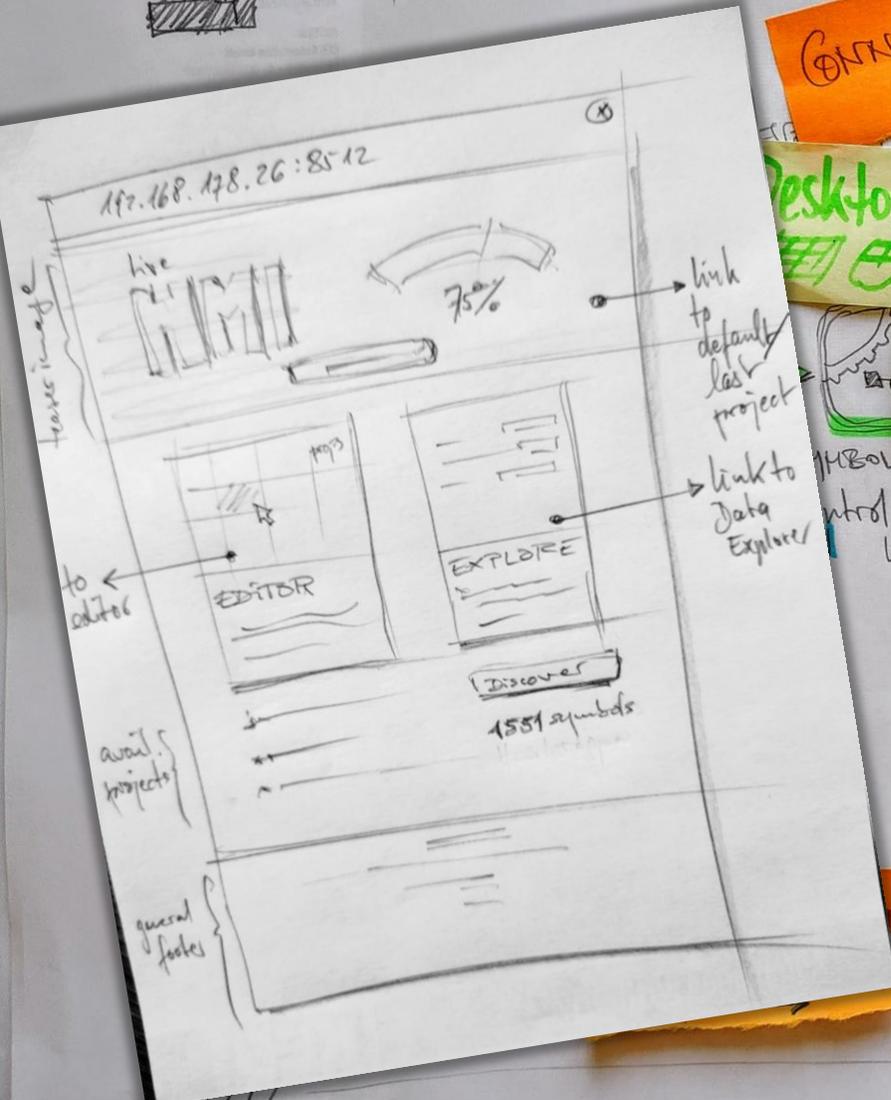
CONNECT data

SELECT from libraries

Desktop

define own templats (add. library)

3rd party Add-ons

DELIVERY

Style Editor

Data Explorer

viz. ter library

SYMBOL CONFIG

control Logic

PRODUCTION

HMI

HMI level 1

172.168.178.26:8512

live HMI

75%

link to default last project

link to Data Explorer

EDITOR

EXPLORE

Discover

1551 symbols

to editor

avail. projects

general footer

TASKS

- diagnosis
- maintenanc
- adapt HMI

HMI Editor

2021-11-02

TEMPLATES

SELECT

library

Machine

PLC program

symbols

CONNECT

HMI

DEPLOY

Responsive web technology

- configur
- program

options

PO + SM

Agile

Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan

Informatik: Entwickler

https://agilemanifesto.org/
https://luminousmen.com/post/11-steps-of-scrum
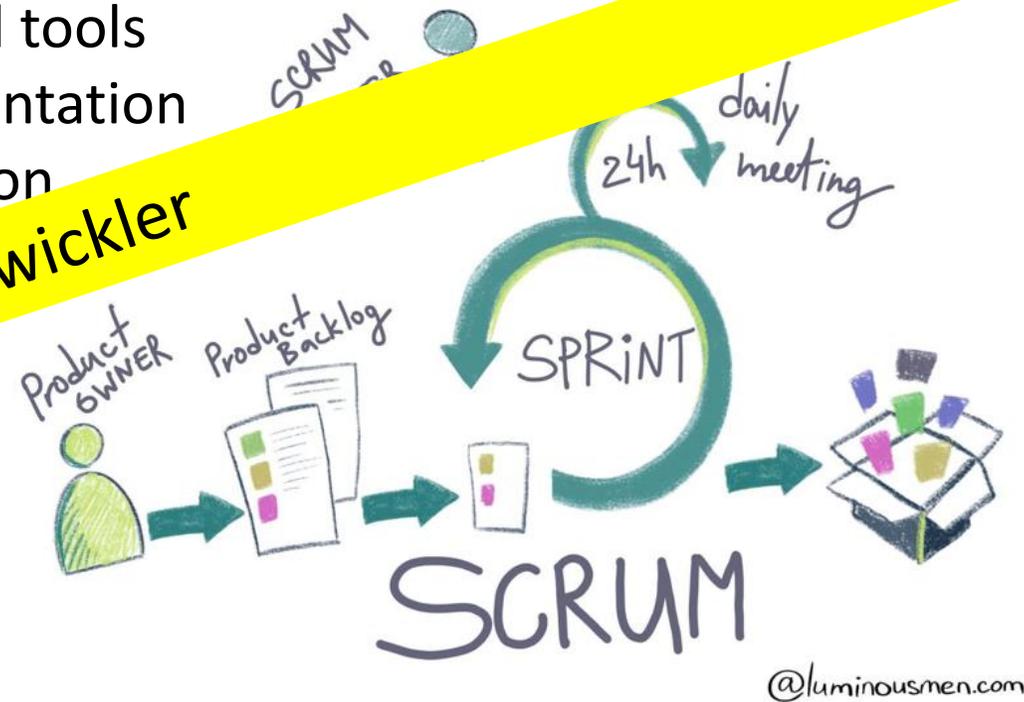
Scrum Master

The Scrum Master is accountable for establishing Scrum as defined in the Scrum Guide. They do this by helping everyone understand Scrum theory and practice, both within the Scrum Team and the organization.

The Scrum Master is accountable for the Scrum Team's effectiveness. They do this by enabling the Scrum Team to improve its practices, within the Scrum framework.

Scrum Masters are true leaders who serve the Scrum Team and the larger organization.

Psychologie: UX + Scrum Master

Links

https://www.interaction-design.org/
https://99percentinvisible.org/article/norman-doors-dont-know-whether-push-pull-blame-design/

ISO 9241

Contact

johannes.schaefer@keb.de