

Interaktive Systeme

Designmethoden

Interaktive Systeme

Designmethoden

Fallschirmspringen oder Bersteigen?

Kurzbeschreibung

„Wie aber gelingt uns dann der Einstieg in ein Thema? „Wie“ fragt nach einer Methode, nach einer Vorgehensweise, nach einer Art und Weise. Wenn wir schon zu Beginn keine Antworten besitzen – und selbst wenn wir welche hätten, so würden wir sie vermutlich nicht verstehen! – so können wir doch mit Fragen beginnen. Mit Fragen an andere oder an uns selbst: ...“

aus Designtheorie 2, Siegfried Maser

Methode

Induktiv vs. Deduktiv

Deduktiv

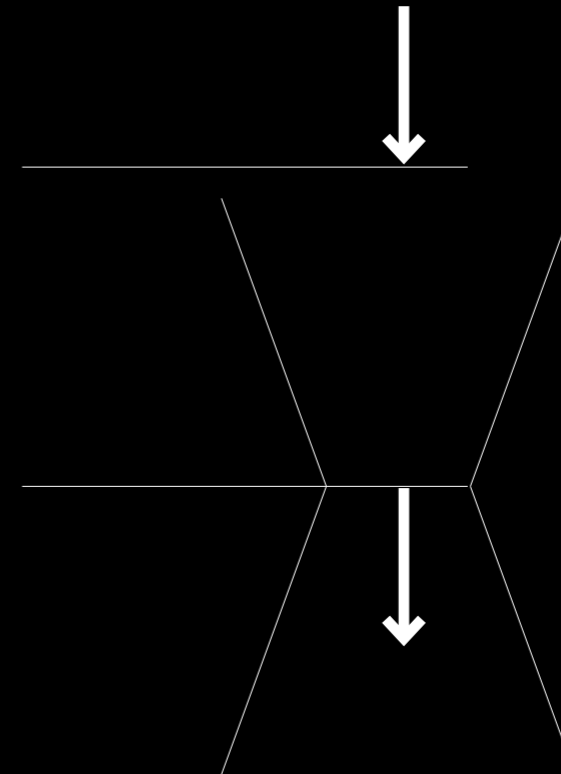
Folgert man vom Allgemeinen zum Besonderen,
so spricht man von der deduktiven Logik

Induktiv

Folgert man vom Besonderen zum Allgemeinen,
so spricht man von der induktiven Logik

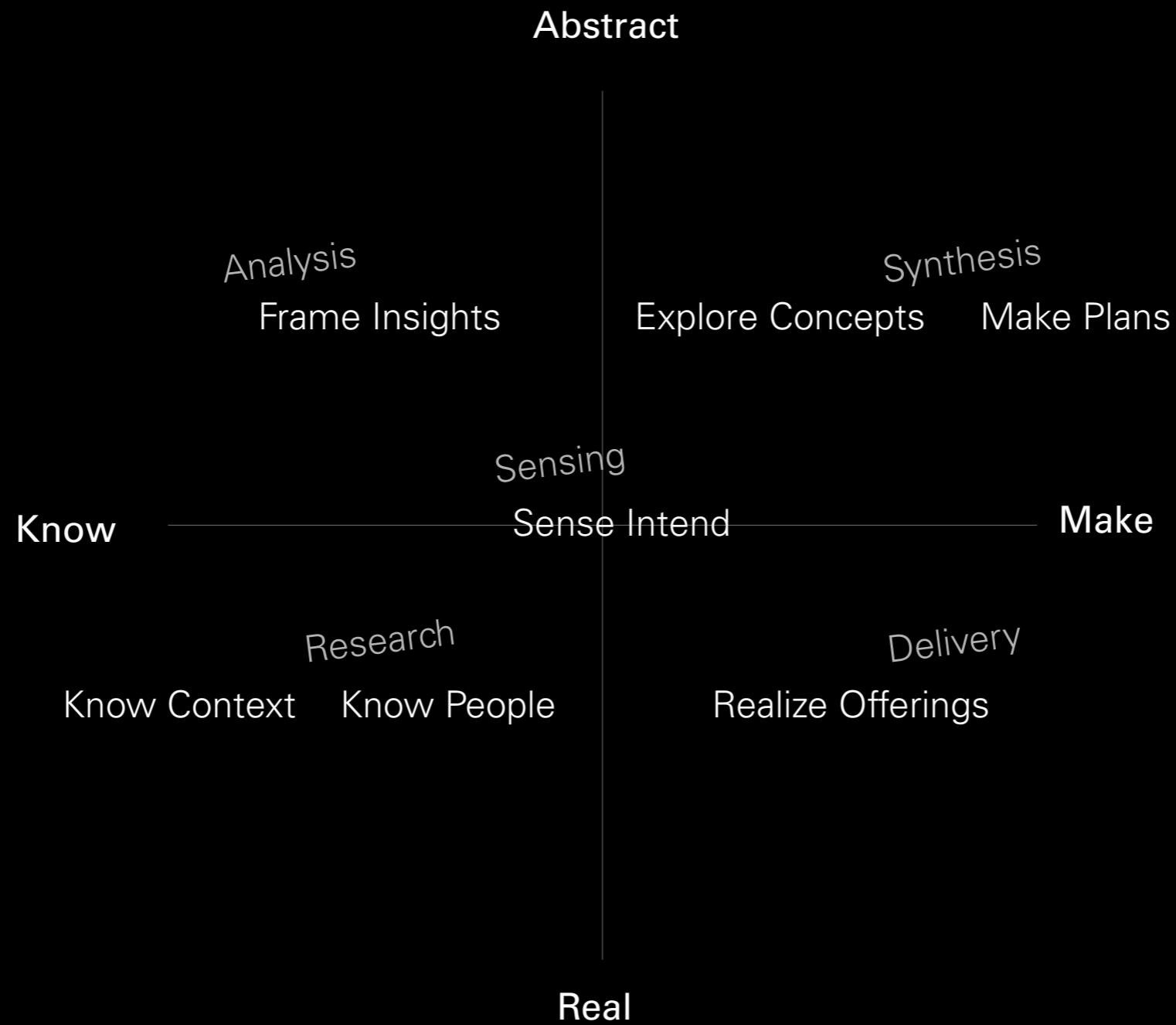
Reduktiv

Verknüpft man beide miteinander, so spricht man von
der reduktiven Logik



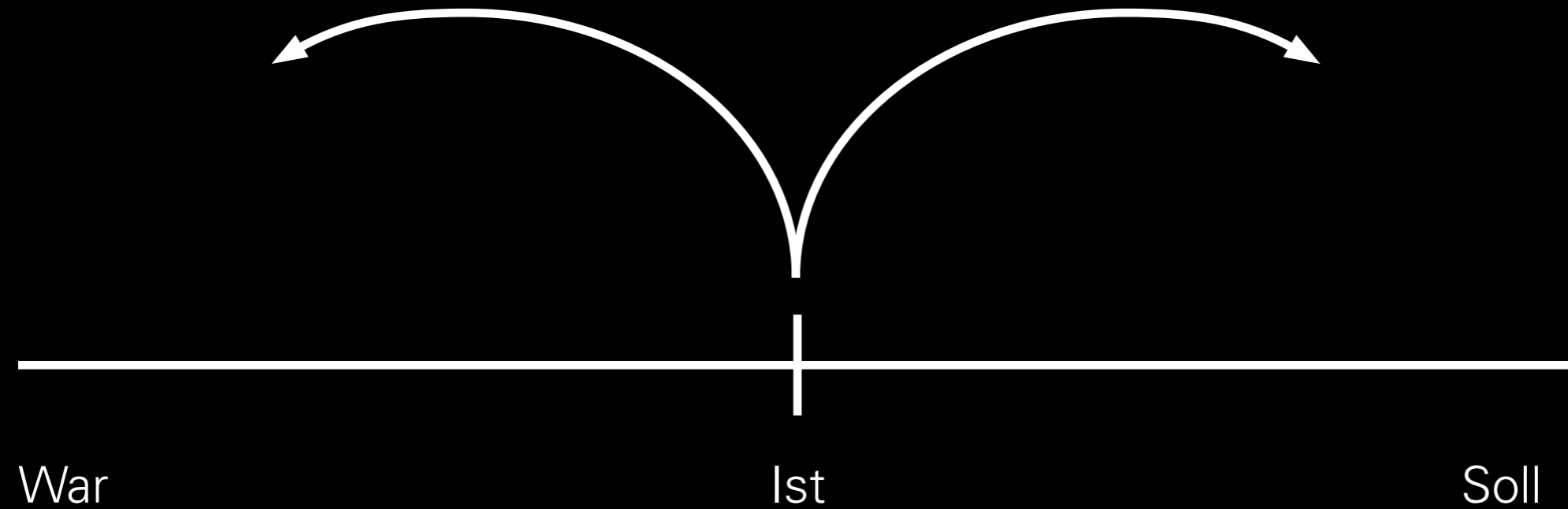
Designprozess

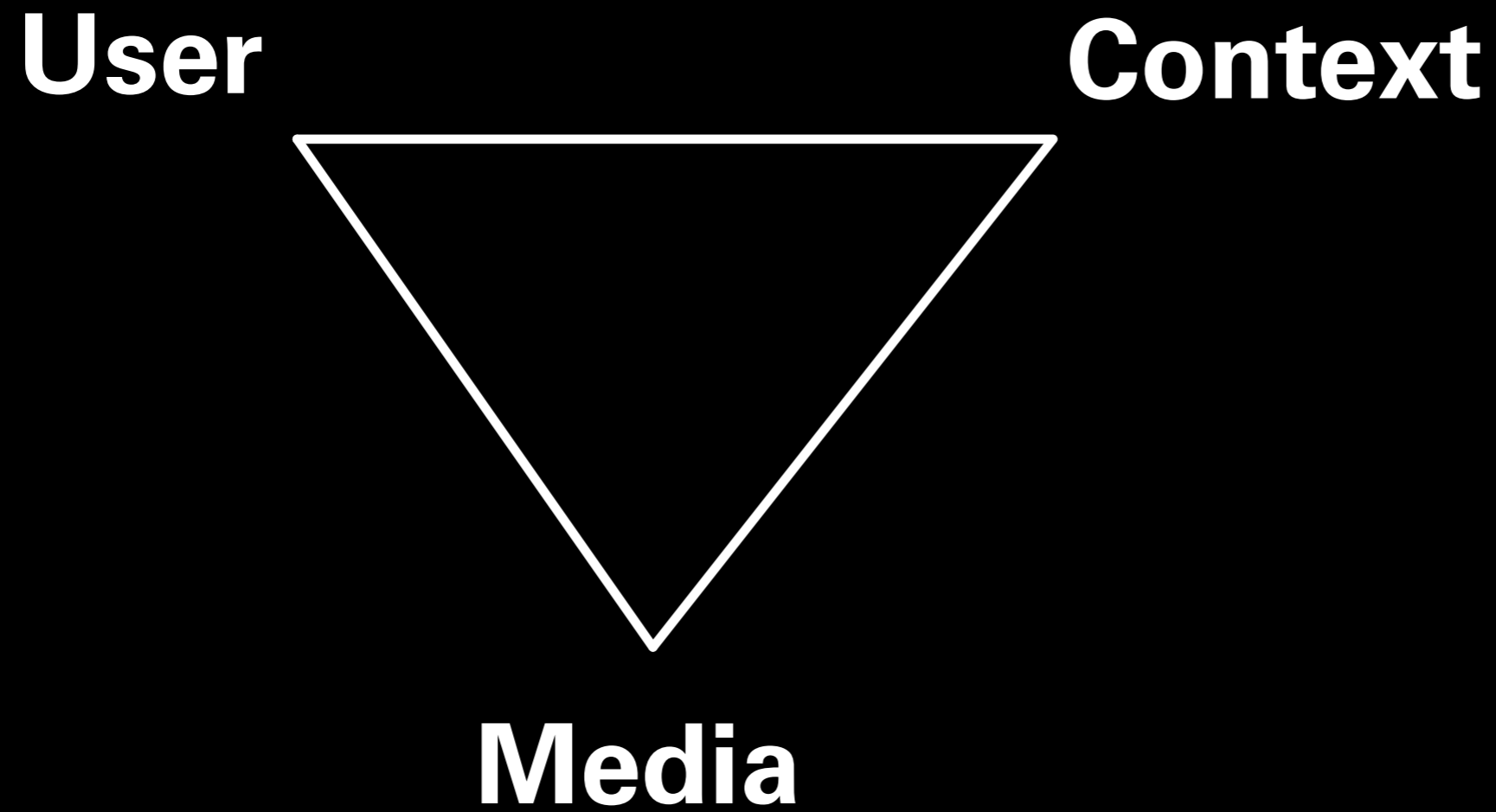
nach Kumar



Aspekte

Transformation





Methoden & Tools

nach Kumar

Sense Intend	Know People	Know Context	Frame Insights	Explore Concepts	Make Plans	Realize Offerings
sensing	research	research	analysis	synthesis	synthesis	delivery
trend map	research plan	context map	user data analysis	concept definition	strategic roadmap	behavioral prototyp
diagnostic system	video/photo research	eras map	context data analysis	concept matrix, map	innovation brief	behavioral prototype
concept space	user camera study	value web	list sorting	concept systemizer	strategical plan	concept prototype
	ethnographic interview	innovation map	flow, experience model	scenario plan	tactical plan	pilot and launch plan
	user insights database		system simulation	concept manager	business case	change plan
	five human factors		analytic frameworks			
	experience map					

exemplarisch für die vielen unterschiedlichen Designmethoden

Field Studies

Untersuchung der
tatsächlichen Benutzung
des tatsächlichen Verhaltens
wahre Gewohnheiten

Weil

sie das nicht verbalisieren können in Interviews

Vor der Untersuchung festzulegen:

Anzahl der Untersuchungen

Länge der einzelnen Untersuchungen

Medien und Formalitäten für die Dokumentation

(Bericht wird ergänzt durch Audio-, Foto-oder Video-Material)

...durchschnittliche Benutzer sind meist nicht die interessantesten...



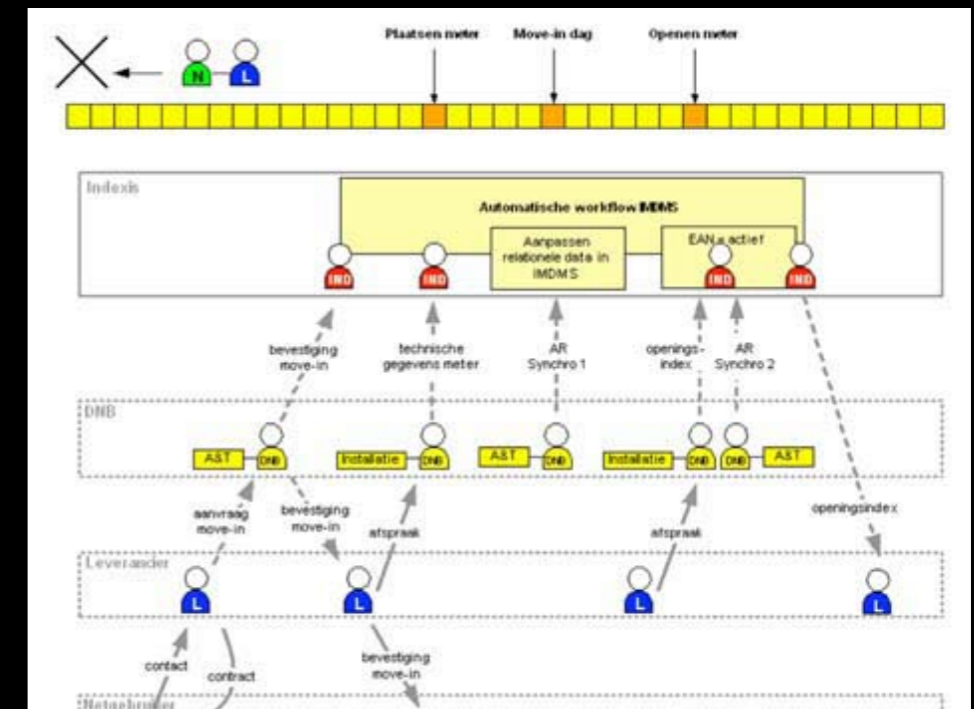
Task Analysis

Untersuchung um zu verstehen
was die Menschen wirklich machen
warum sie bestimmte Dinge tun und
wie sie die Dinge machen

Weil

man einen Ablauf kennen muss, um ihn umzugestalten

Der systematische Charakter der Methode ermöglicht es Strukturen, also hier vorgeschriebenen Prozesse mit dem tatsächlichen oder optimierten Ablauf zu vergleichen.



Research Areas

Ablauf des Schuljahres

Ablauf einer Schulstunde

Organisationsstruktur Bildung/Schulen/Schule/Klasse

Geschichte der Lernmittel

Verortung aller Dinge im Klassenraum

Akteur und ihre Aufgaben (vor/während/nach dem Unterricht)

Unterrichtsformen (Frontal, Experiment)

...