Bitkom e.V. |

Damit der Anwender nicht zehnmal klicken muss

- Unternehmen, die Nutzbarkeit von Software in den Mittelpunkt rücken, sichern sich einen Wettbewerbsvorteil
- Bitkom veröffentlicht Leitfaden zu Usability & User Experience

Berlin, 18. Juni 2017 - Wenn der Nutzer auf der Online-Plattform minutenlang suchen muss, wo er den Auftrag bestätigen kann, oder die App mit einer verwirrenden Menüstruktur nervt, dann hat das zumeist die gleichen Folgen: Der Anwender ist weg oder deinstalliert das Programm und sucht sich ein anderes Angebot. Das Thema Nutzbarkeit und Nutzererlebnis – oder Usability & User Experience (UUX) – ist für jeden Softwareanbieter von entscheidender Bedeutung. So sagen drei von vier IT-Unternehmen in einer Bitkom-Umfrage, dass eine nutzerorientiere Gestaltung wichtig ist, aber nur 15 Prozent geben an, dass dies im eigenen Unternehmen bereits praktisch umgesetzt wird. „Usability und User Experience werden von vielen Unternehmen noch nicht als strategisches Instrument begriffen, um Wettbewerbsvorteile zu erzielen“, sagt Dr. Frank Termer, Bereichsleiter Software beim Digitalverband Bitkom. „Vor allem das frühe Feedback der Nutzer zur Gebrauchstauglichkeit und zum Nutzererlebnis ist ein wesentlicher Faktor für das Erstellen erfolgreicher digitaler Produkte.“

Der neue Bitkom-Leitfaden „Usability & User Experience – Software näher zum Nutzer bringen“ richtet sich daher gleichermaßen an Entwickler, Projektleiter und Entscheider in Unternehmen, um ihnen Best-Practice-Beispiele aus dem Bereich UUX aufzuzeigen und Entscheidungshilfen zur Auswahl und zum Einsatz entsprechender Methoden zu geben. Nach einem Überblick über den aktuellen Einsatz von UUX in Unternehmen wird zunächst einmal mit den Mythen rund um das Thema aufgeräumt, etwa dass Usability und User Experience nur „nice to have“ für ein Produkt seien. Nach einem kurzen Abriss, was alles zu UUX gehört, werden praktische Hilfen gegeben, wie ein positives Nutzererlebnis erreicht werden kann. Im Mittelpunkt steht dabei, ein Verständnis für die Aufgaben der Nutzer zu entwickeln, ohne sie direkt zu befragen. Dabei helfen unter anderem Prototypen und Nutzertests. In einem abschließenden Kapitel werden praktische Möglichkeiten gezeigt, wie sich UUX-Methoden in verschiedene Softwareentwicklungsprozesse integrieren lassen, vom Wasserfall-Modell über agile Entwicklung bis hin zu Design-Thinking-Prozessen. Termer: „Die User Experience ist ein essenzieller Bestandteil jeder Art von digitalen Produkten. Je früher das im Entwicklungsprozess berücksichtigt wird, desto eher kann man von den Vorteilen profitieren.“

Der Leitfaden „Usability & User Experience – Software näher zum Nutzer bringen“ steht kostenlos zum Download bereit: www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Usability-User-Experience-Software-naeher-zum-Nutzer-bringen.html

Kontakt

Andreas Streim
Pressesprecher
Telefon: +49 30 27576-112
E-Mail: a.streim@bitkom.org
Download Pressefoto

Felix Ansmann
Bereichsleiter Software & IT-Services
Download Pressefoto
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Damit-der-Anwender-nicht-***

zehnmal-klicken-muss.html