

User Experience Map Clue

Beschreibung

Innerhalb dieser User Experience Map wird der Tagesablauf der Persona Paul Müller beschrieben und analysiert, wie es zum Vergessen des Hauschlüssels kommt, als auch welche Konsequenzen daraus resultieren. Die Situationsänderung mit Hilfe des Clue Systems wird visualisiert.

Doing

Hier werden Pauls Aktivitäten beschrieben. Sein Schlüssel-Verhalten wird analysiert und der Kontext untersucht, in welchem das jeweilige Verhalten stattfindet.

Grundriss der Wohnung des Nutzers mit Bewegungsprofil. Die Größe der Kreise steht sinnbildlich für die Aufenthaltsdauer im jeweiligen Raum. Mögliche Ablageorte des Schlüssels und die Stelle, an der es zum Vergessen des Schlüssels kommt, werden visualisiert.

Schlüsselposition aktuell **x**
Vorherige Schlüsselposition **x**
Verlauf der Schlüsselposition **.....**

Thinking

Hier werden Pauls Gedanken festgehalten. Es wird beschrieben, wie die Nutzererfahrung entsteht und wie Paul diese bewertet. Pauls Erwartungen werden ebenfalls genannt.

Feeling

Pauls Emotionen, die Höhepunkte und Niederschläge werden textlich erfasst.

Innerhalb dieser Kurve wird das jeweilige Stresslevel, als auch der Multitaskingfaktor (auf einer Skala von 0 bis 8), welcher zum Vergessen des Schlüssels führt, visualisiert. Dies erfolgt jeweils ohne das Clue-System, als auch mit dem Clue-System um die eintretende Veränderung aufzuzeigen.

Stressfaktor mit Clue-System **—**
Multitasking mit Clue-System **—**

Touchpoints

Die Interaktionspunkte von Paul. Diese Interaktionen haben einen bestimmten Ort, Zeit, Kontext und eine bestimmte Intention.

Insights

Die Insights fassen die Schlüssel-Erkenntnisse zusammen. Insights können »strategic insights«, »recommendations overall & details« und »design principles within or across different categories« beinhalten.

Questions

Die Fragen, die während des Prozesses auftreten, als auch die Fragen, die sich der Nutzer Paul stellen könnte, werden festgehalten.

User Experience Map

Eine User Experience Map ist ein strategisches Werkzeug, um komplexe Nutzer-Interaktionen zu erfassen und zu kommunizieren. Die User Experience beschreibt die Gesamterfahrung eines Kunden mit einem Produkt bzw. einem Unternehmen oder einer Dienstleistung.

Persona

Die Persona Paul Müller ist 30 Jahre alt und ein alleinlebender (1-Personen-Haushalt) Single. Er wohnt seit einem Jahr in Stuttgart Süd in einer 3-Zimmer-Wohnung zur Miete innerhalb einer Wohnsiedlung. Er arbeitet als angestellter Fachinformatiker im Zentrum von Stuttgart.

Pre Use

Use

After Use

