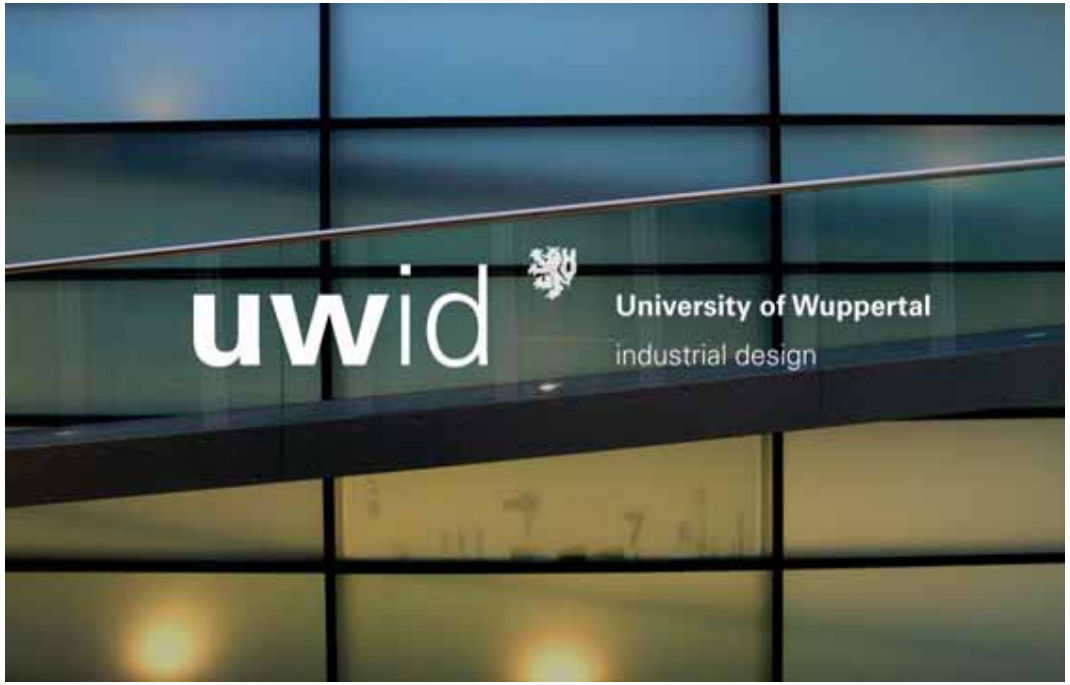


Inhalt

Warum sind Produkte so wie sie sind?

Ikonografie

Produktsemantik

Funktionsmigration

Projektbeispiele

Lehrstuhl Prof. Martin Topel

Investitionsgüter und Produktsysteme

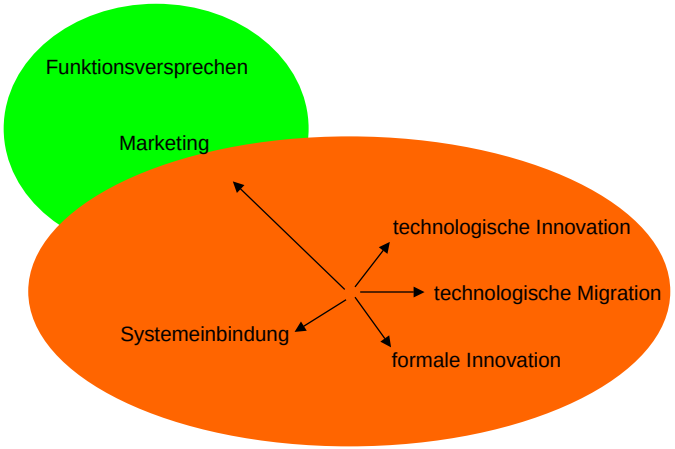
Optimierung der ergonomischen Eigenschaften von Produkten für ältere Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer
Forschungsprojekt F 1300 / Gestaltung & Design
Teilprojekt Design
Versuch einer übertragbaren Kategorisierung von Produktkomplexität bezogen auf ausgewählte Produktgruppen

Ikonografie

Auch bei aktuellster Software werden Ikons verwendet, die sich auf Technologien beziehen, die für jüngere Nutzer aus dem eigenen Erfahrungsbereich nicht bekannt sind.

Nach 1990 geborene Nutzer kennen toastergroße Wählscheibentelefone z.T. nur noch aus dem Museum und haben die Bedeutung der Ikons lediglich erlernt.

Produktsemantik



Seit Einzug digitaler Technologien in nahezu alle Bereiche unserer dinglichen Umwelt entstehen immer häufiger Produktneuschöpfungen und Produktüberlagerungen die auf keine kognitiven Erfahrungen aufbauen und ständig neue Archetypen hervorbringen.
Zum Teil basieren diese Produkte auf jüngste Technologien, die neue und nicht tradierte Handlungsprozesse erlauben, bzw. erfordern.

Diese Produkte greifen Entwicklungen und Nutzungsbilder auf, die selbst erst vor wenigen Jahren etabliert wurden und somit wenig semantische Anhaltspunkte geben.

Nutzer mit keinem oder nur geringem Kenntnisstand dieser Vorläufertechnologien fällt aufgrund der fehlenden semantischen Erfahrung erfahrungsgemäß eine intuitive Bedienung sehr schwer.

Funktionsmigration

Viele Hersteller können in ihren Kernkompetenzen nicht die hohe Innovationsrate erzielen, die vom Markt und den Marketingstrategen gefordert werden.

Um dennoch pünktlich zu Messen und zum Weihnachtsgeschäft dass innovative Produkt anbieten zu können, werden immer öfter Technologien aus anderen Bereichen integriert. Dabei steht öfters der marketigtechnsiche über dem tatsächlichen Nutzwert.

Sogar kommt es zu Funktionsüberlagerungen, die die eigentlich angestrebte Grundfunktion durch Zusatzfunktionen beeinträchtigen.

Geräte im öffentlichen Raum müssen einfach und intuitiv zu bedienen sein.
Der Kopierer Copyright ermöglicht dies durch seinen linearen, strukturierten Aufbau, der den Benutzer schrittweise durch den Kopiervorgang leitet.

Copyright

Bedienungsfreundlicher Kopierer für den öffentlichen Raum

Lisa Töpfer, Andrea Schöllgen, Simone Wittmann

Lisa Töpfer

Andrea Schöllgen

Simone Wittmann

Der Kopierer Copyright vereint simple Formsprache mit neuster Technologie und realisiert
schnelles, einfaches,
unkompliziertes Kopieren.

Endlich richtig Kopieren. Copyright.

Dem Nutzer stehen drei Bedienebenen zur Verfügung.
Je nach Bedarf kann dabei jeder Zeit das digitale
Vorschaufenster aktiviert werden.
Diese bietet einen optimalen Überblick, so dass der
Benutzer stets die Kontrolle über sein Kopiervorhaben behält.

Dem Nutzer stehen drei Bedienebenen zur Verfügung.
Je nach Bedarf kann dabei jeder Zeit das digitale
Vorschaufenster aktiviert werden.
Diese bietet einen optimalen Überblick, so dass der
Benutzer stets die Kontrolle über sein Kopiervorhaben behält.

Ablage, Sortierung und Auswahl
der Vorlagen

Platzierung der Vorlage auf der Scannfläche
und Starten des Kopiervorgangs

Entnahme der Kopie

Die Stapelverarbeitung ist so konzipiert, dass Fehlbedienungen im
vorhinein ausgeschlossen werden können.
Inaktive Öffnungen bleiben verschlossen, so dass keine Vorlage
In die Papierausgabe eingeführt werden kann.

Der Tonerverbrauch wird maßgeblich durch den Einsatz eines 3-
Reihen-CCD-Sensors minimiert. So ergeben sich auch für den Investor
wirtschaftliche Vorteile.

Integrierter USB-Port
Speichern von Vorlagen/
Druck von vorhandener Dateien

Bezahlungssystem über Chipkarte

Kaufentscheidung

Die Erkenntnis, das der durchschnittliche Nutzer nur Produktpotentiale in 1/10 Potenzen nutzt und die wohlgemeinten Restfunktionalität wie Ballast einem das Arbeiten erschwert hat sich mittlerweile als fester Bestandteil der Erfahrung durchgesetzt.

Obwohl die Auswertung der Befragung genau zu diesem Schluss kommt, gaben nahezu die gleich hohe Anzahl der Befragten zwei Seiten später an, jeweils die Produkte mit scheinbar höherem Funktionsumfang zu wählen.

Obwohl man die Erfahrung gemacht hat, dass überladene Produkte zu massiven Problemen führen, entscheidet man sich erneut für das Produkt mit dem versprochenen „Mehrwert“, offensichtlich aus Angst zu wenig für sein Geld zu bekommen.

MODCAM

Digitalkamera mit drei auswechselbaren Bedienoberflächen

Arsen Stjepanovic

Research

Während der Markttforschung wurden insbesondere Einsteiger- und Amateurkameras untersucht. Die meisten der Modelle boten eine Vielzahl an Funktionen, die den Nutzer durch ihre Vielzahl kaum dienlich beim fotografieren waren, jedoch ein starkes Verkaufsargument darboten. Auch die Doppelbelgung der Knöpfe oder Menütiefe überforderte die meisten Nutzer.

Als Hauptkonzept kristallisierte sich eine, klare Aufteilung der diversen Funktionsgruppen, heraus.

Konzept

In der Konzeptphase galt es die genauere Lösung für das Hauptfeature, nämlich die Staffelung der einzellnen Kompleksitätsstufen, zu finden. Gegenüber dem Sliderkonzept, mit der man die jewiligen Komplexitätsstufen offen legt, hat sich das Konzept der austauschbaren Bedienrahmen durchgesetzt.

Design

Design

Simplizität

Die Vereinfachung liegt in der definierten Aufteilung der Funktionsgruppen auf 3 Bedienoberflächen, die sich an drei unterschiedliche Nutzertypen richtet. Je nach Erfahrungsgrad des Nutzers kann man verschiedene Funktionen der Kamera ansteueren.Die Steuerung der Kamera wird durch die teilweise Bedienung per Touchscreen unterstützt.

Prolog

Neue Produkte, die diesem erweiterten ergonomischen Ansatz Rechnung tragen, sollten:

einfach

möglichst monofunktional

selbsterklärend durch semantische Bezüge

Das gute Produkt
Dieter Rams, 1958

1. Gutes Design ist innovativ.

2. Gutes Design macht ein Produkt verständlich.

3. Gutes Design ist ästhetisch.

4. Gutes Design macht ein Produkt brauchbar.

5. Gutes Design ist unaufdringlich.

6. Gutes Design ist ehrlich.

7. Gutes Design ist langlebig.

8. Gutes Design ist konsequent bis ins letzte Detail.

9. Gutes Design ist umweltfreundlich.

10. Gutes Design ist sowenig Design wie möglich.

These

„Gute Produkte beginnen mit der klugen Entscheidung des Konsumenten...
.....und dem damit verbundenen Impuls, den er damit in den Markt gibt.“