Wirtschaftsinformatik und Neue Medien

the peak lab.

WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN
WIRTSCHAFTSINFORMATIK | WIRTSCHAFTSRECHT

30.03.2017

Ausschreibung Projektarbeit/en:

UX-Design für Smart Home Bestellplattform: Verbesserung des Nutzungserlebnisses durch Vorkonfiguration der Hard- und Software

Stichworte: UX-Design, User Experience, Wireframe

Hintergrund: Im Forschungsprojekt SmartLive (http://smart-live.info) setzen wir uns mit dem Thema User Experience im Smart Home auseinander. Die Entwicklungen im Smart Home begleiten Forscher und Entwickler sowie technik-affine Nutzer schon seit längerer Zeit. Gerade bei der Gestaltung technischer Anwendungen für die häusliche Nutzung und den Freizeitbereich sind eine intuitive Bedienung und das positive Nutzungserlebnis für die Akzeptanz der Artefakte und Konzepte durch die Nutzer entscheidend. Dieses startet schon beim Kauf – mit der Entscheidung für das richtige System – und wird mit dem Pairing der Komponenten und deren Konfiguration mit Szenarien weitergeführt.

Für Smart Home gelten diese Anforderungen in besonderem Maße. Das Marktangebot ist vielfältig, aber dennoch und möglicherweise gerade deshalb, haben sich diese Systeme noch nicht flächendeckend verbreitet. Die Einsatzbereiche und Use Cases sind so individuell wie die Nutzer selbst. Die Vermittlung des Mehrwerts und die Beschreibung des Nutzungserlebnisses stellen dabei eine der vielen Herausforderungen in diesem Feld dar, die bislang noch unterrepräsentiert sind. Mit unserem Shop & Play Ansatz ergeben sich neue Möglichkeiten die Einstiegsbarrieren schon vor dem Kauf zu senken und die Akzeptanz zu steigern. Durch die Simplifizierung und Verlagerung der Konfiguration in den Bestellprozess, gepaart mit der Vorkonfiguration der gekauften Komponenten vor dem Versand an den Kunden, ergibt sich ein echter Mehrwert vor allem für technisch weniger affine Kunden, die trotzdem ein Bedürfnis nach Smart Home, einem erhöhtem Komfort oder Sicherheit im eigenen Zuhause haben. Für die vorhandene Bestellplattform sollen basierend auf den bisher erzielten Nutzungserfahrungen neue UX-Konzepte gestaltet werden, die zu einer Verbesserung des Konzepts und des Bestellprozesses führen sollen.

Die Projektarbeit umfasst folgende Arbeitspunkte und kann in Form einer Einzel- oder Gruppenarbeit durchgeführt werden:

- Analyse der bisher erzielten Ergebnisse aus Interviews mit Haushalten aus dem Living Lab in Oldenburg
- Analyse der bisherigen Bestellplattform (Shop & Play)
- Erstellung von Wireframes, die ein verbessertes Nutzungserlebnis ermöglichen
- UX-Testing und Durchführung von Nutzerstudien im Living Lab Oldenburg zur Evaluierung der neuen Konzepte

Teilnehmer: Studierende der Wirtschaftsinformatik und der Angewandten Informatik im Haupt- oder Masterstudium, des Masters HCI sowie engagierte Studierende im Bachelor der o.g. Studiengänge.

Voraussetzungen: Kenntnisse in UI und Interaktionsdesign, Aufbau von Wireframes (Adobe Comp CC, Balsamiq, Axure); Adobe Photoshop und ggf. Illustrator; Bereitschaft, sich neuen Herausforderungen zu stellen; Teamfähigkeit; Interesse an Projekt- und Forschungsarbeit.

Beginn: ab sofort (Sommerssemester 2017)

Ansprechpartner:

Dipl.-Medienwirtin Corinna Ogonowski (corinna.ogonowski@uni-siegen.de)
Philippe Hennes, Sr. Product Owner Innovations, the peak lab. (ph@thepeaklab.com)