

***Last Thursday Talks***  
**Archiv**  
**1997-2014**

Source: [www.usabilitynet.ch](http://www.usabilitynet.ch)  
Michael Richter, 2017

**Event: Donnerstag, 27. November 2014**

## **Methoden des Usability-Testings auf dem Prüfstand**

Stefanie Friedli, Junior Usability Consultant, soultank AG

### **Abstract**

Usability Tests sind unersetzlich. Häufig entscheiden sie über Erfolg oder Scheitern eines Produkts. Sie zeigen, wie Menschen das Produkt benutzen und was dabei die konkreten Probleme sind. Gute Tests durchzuführen, ist allerdings schwierig. Die Erkenntnisse aus einem Usability Test sollen nicht durch das Verhalten des Testleiters verfälscht werden. Mit 40 Personen wurde untersucht, wie der Testleiter die Probanden und die Resultate beeinflusst. Im Vortrag werden die Untersuchungsergebnisse und Empfehlungen für Testleiter vorgestellt, wie „Auf was muss ich achten, wenn ich neben der Testperson sitze? Wie kann ich meinen Einfluss auf die Versuchspersonen möglichst gering halten?“.

### **zur Person**

Stefanie Friedli schloss diesen Sommer das Studium in Angewandter Psychologie ab. Die Bachelor Thesis schrieb sie bei soultank AG und arbeitet dort seit einem Jahr als Junior Usability Consultant.

**Event: Donnerstag, 30. Oktober 2014**

## **Design Thinking und Agile**

Marcel Altherr, Inventique GmbH

### **Abstract**

Software-Entwicklung wurde und wird noch immer von einer harten Prozesseffizienz geprägt. Die damit verbundene Trägheit erschwert die zeitnahe Entwicklung innovativer, kundennaher Lösungen. Mit agilen Methoden konnte ein Teil der Flexibilität zurückgewonnen werden. Auf der Strecke aber bleibt oft die Innovation. Mit Design Thinking feiert diese nun aber ihre Rückkehr. Design Thinking ergänzt die bestehenden Entwicklungsprozesse von Software und ermöglicht es, radikal nutzerzentrierte Innovationen zu entwerfen und ganzheitliche Lösungen zu entwickeln. Die kompatiblen Denkweisen von Design Thinking und Agilität erlauben eine nahtlose Integration der beiden Ansätze. Der Vortrag ist eine Annäherung wie dies geschehen konnte und in Projekten durchgeführt wurde.

### **zur Person**

Marcel Altherr ist Technologie-Manager mit über 20 Jahren Erfahrung in verschiedenen Rollen: Als operativer Turnaround CIO oder CEO, externer Berater für agile Entwicklungsprojekte, Dozent und Coach.

**Event: Donnerstag, 25. September 2014**

## **It all starts at the box: Designing usable search experiences in the age of Google and Amazon**

Dr. Alexandros Paramythis, M.Sc. & Dipl.-Ing. Doris Divotkey, Contextity AG

### **Abstract**

Today's searchers are users with high expectations, having become accustomed to finding exactly what they need online within seconds. Designing usable search experiences that can meet such expectations is a challenging task, and the questions a designer has to answer are often daunting: What are the information needs of my users? What forms of searching should be supported? How should results be presented? What tools do the users need for manipulating the search space? How may context affect search behavior? And the list goes on... This talk will introduce some of the models, practices and principles that can lead to well-founded answers to such questions. We will also address the subject of treating search as an integral part of the interaction paradigms of modern systems, liberating it from the confines of the search results' page. The concepts discussed will be exemplified through best practices derived from user-based research and will primarily draw from the domains of web-, intranet- and e-commerce- search. The presentation will be accompanied by pointers to material and more detailed information for the designers' toolbox.

### **Biographies**

Alexandros holds a PhD in the area of Adaptive Systems. His research and teaching have revolved around HCI, personalization and search, areas in which he has authored or co-authored approximately sixty publications for books, scientific journals, and international conferences and workshops. He is co-founder and technical lead of Contextity AG, where he specializes in information retrieval, data mining and analysis, user modeling and recommender systems.

Doris received her engineering diploma in the field of Computer Science. She has been involved in research projects, both at the national and the EU levels, first at the Vienna University of Technology, and later in the Communication and Knowledge Media study programme at the School of Informatics, Communication and Media at the Upper Austria University of Applied Sciences. She specializes in data modelling, knowledge representation, and information retrieval, analysis and visualization.

### **About Contextity AG**

Contextity was founded in 2013 and provides tools and services covering the conception, implementation and deployment-at-scale of state-of-the-art search and recommendation solutions.

**Event: Donnerstag, 28. August 2014**

## **Channel Mapping for a more holistic UX design view**

Benoît Pointet, Liip AG

## **Abstract**

Benoît Pointet will show us, how he uses this method and how it adds to a more holistic ux view. Channel Mapping is a research method that places the to-be-designed product in the larger realm of the service / business it belongs to. Done early in the design process, it provides a “connected view” of a product and informs and orients scope and design decisions throughout the design process.

## **Biography**

UX Architect at Liip AG, Benoît Pointet is passionate about the tools and methods of design. His holistic approach to experience design favors strong stakeholders and customers involvement, through a mix of classical or uncanny methods. <https://www.linkedin.com/profile/view?id=124650639>

**Event: Donnerstag, 26. Juni 2014**

## **Usability beim bellavista Beatmungsgerät – eine Geschichte**

Christian Calame, Product Manager Beatmung, imtmedical ag

### **Abstract**

Das bellavista Beatmungsgerät wurde ursprünglich für die Langzeit- und Heimbeatmung entwickelt. Heute ist es ein voll ausgebautes Intensiv-Beatmungsgerät. Was hat zu diesem Wandel geführt – und vor allem was waren die Konsequenzen für die Usability und das User Interface?

Der Vortragende wird ein altes und ein neues bellavista dabei haben und anhand verschiedener Funktionen die Leidens- und Erfolgsgeschichte erzählen.

In der anschließenden Diskussion werden wir Fragen zu den spezifischen Herausforderungen in der Entwicklung von medizinischen Geräten nachgehen.

### **Zur Person**

Christian Calame ist Product Manager Beatmung bei imtmedical ag und begleitet die bellavista Entwicklung seit der Markteinführung 2009. Er betreut die klinischen Partner und führt Schulungen durch. Als Product Manager sammelt er die Anforderungen aus dem Markt und steuert damit die Weiterentwicklung von bellavista. Zuvor war er als Projektleiter und Product Manager im Bereich Biomechanik sowie in der Orthopädie tätig.

### **Über imtmedical ag**

imtmedical ag (Buchs SG) entwickelt, produziert und vertreibt Kalibriergeräte für die Beatmungstechnik welche international eine hohe Wertschätzung geniessen. Seit 2009 ist das eigene Beatmungsgerät bellavista auf dem Markt und beginnt sich langsam zu etablieren. imtmedical ist eine Schwesterfirma des Engineering Unternehmens IMT AG (Buchs SG) welches für verschiedene

nationale und internationale Unternehmen Entwicklungen in der Medizintechnik und im industriellen Umfeld durchführt.

**Event: Donnerstag, 22. Mai 2014**

## **The influence of visual aesthetics and usability on User Experience**

Javier Bargas-Avila, User Experience Researcher, Google (Switzerland)

Resources:

- [Publications](#)
- [Talk on YouTube](#)

### **Abstract**

Ever come across a product that looked beautiful but was awful to use? Or stumbled over a something that was ugly as hell but just did exactly what you wanted? Ever wondered how these factors work together, and how they influence the experiences we create? Product usability and aesthetics are coexistent, but they are not identical. In this talk I will give you an overview over existing research in this field and present the latest findings that show how usability, aesthetics and affect work together to create great - or not so great - experiences.

### **About Javier**

Javier Bargas-Avila holds a PhD in Cognitive Psychology and works as User Experience Researcher at Google (Switzerland). Before joining Google he was the manager of the HCI lab at the University of Basel from 2004 to 2011. He published over 20 peer reviewed papers in HCI journals and conferences covering topics such as user satisfaction, mental models in website perception, first visual impression of websites or webform usability. Since 2012 he co-leads the YouTube UX research team, where he currently focuses on internationalization, monetization and creators.

**Event: Donnerstag, 24. April 2014**

## **Barrierefreiheit verstehen und gestalten**

Markus Riesch, Daniele Corciulo, Stiftung "Zugang für alle"

### **Abstract**

Barrierefreiheit verstehen und gestalten Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien bedeutet für Menschen mit Behinderungen mehr Chancengleichheit, Selbstbestimmung und Selbstständigkeit im privaten und beruflichen Leben. Im ersten Teil dieses praxisnahen Referats wird aufgezeigt, für was das Konzept Accessibility steht, wer alles davon profitiert, welche unterschiedlichen Bedürfnisse bestehen und wie diese durch assistierende Technologien unterstützt

werden können. Im zweiten Teil wird live vorgestellt, was es heisst einen Computer oder ein iPhone «blind» zu bedienen und wie Websites und Apps bedient werden oder wo unüberwindbare Hürden auftauchen – und wie diese abgebaut werden können. Im dritten Teil werden häufige Stolpersteine aus der Praxis bei der Umsetzung barrierefreier Websites aufgezeigt. Schwerpunkt dabei ist die Herausforderung bei der Gestaltung barrierefreier RIAs.

## **Zu den Personen**

Markus Riesch - Stiftung "Zugang für alle" - hat an der ETH Zürich Maschinenbau und Betriebs- und Produktionswissenschaften studiert. Er ist Geschäftsführer der gemeinnützigen Stiftung «Zugang für alle», für welche er seit 2004 arbeitet. Markus Riesch vertritt die Anliegen von Menschen mit Behinderung bei der Nutzung von ICT in verschiedenen nationalen und internationalen Gremien.

Daniele Corciulo startete im August 2009 die Arbeit bei der Stiftung «Zugang für alle». Daniele Corciulo beschäftigt sich insbesondere mit Web Accessibility, mobile Apps mit dem Thema "barrierefreie PDF-Dokumente". Als Blinder kennt er die Anforderungen und Herausforderungen aus erster Hand. Als Accessibility-Spezialist für Screenreader-Nutzung untersucht Daniele Corciulo Websites und Applikationen und erarbeitet Verbesserungsvorschläge.

## **Über die Stiftung «Zugang für alle»**

«Zugang für alle», die Schweizerische Stiftung zur behindertengerechten Technologienutzung, wurde im November 2000 gegründet. Sie versteht sich als Kompetenzzentrum und Vermittlerin zwischen dem Anwenderkreis von Menschen mit Behinderung, welche die technologischen Schranken am meisten zu spüren bekommen, und den Informations- und Geräteanbietern aus dem öffentlichen und privaten Sektor.

**Event: Donnerstag, 27. März 2014**

## **Divide and Conquer – Designprobleme unterteilen und testen**

Christian Hübscher, Zürcher Kantonalbank und Mirjam Seckler, Universität Basel

- [Präsentation \(PDF\)](#)

### **Abstract**

Mehrere, einzeln konzipierte Systeme zu einem zu kombinieren ist eine grosse Herausforderung bezüglich Komplexität. In der Zürcher Kantonalbank standen wir genau vor dieser Herausforderung in einem Projekt, welches zum Ziel hatte, bestehende Kundensysteme zusammenzuführen. Nebst unterschiedlichen Layouts, Navigationen und Interaktionsstilen mussten u.a. auch komplexe sicherheitstechnische und rechtliche Überlegungen berücksichtigt werden. Zukunftsweisend wurde dem Thema User-Centered Design eine grosse Beachtung geschenkt und so konnten wir eine breite Palette von verschiedenen Research- sowie auch Designmethoden anwenden. Insbesondere mussten wir uns Gedanken machen, wie wir die Problemstellung aufteilen können und womit wir beginnen sollten – über generische Interaction Design Levels wie «Struktur», «Verhalten» und «Präsentation» hinaus.

In diesem Vortrag möchten wir vorstellen, wie wir in diesem Projekt eine solche Aufteilung vorgenommen und davon ausgehend das Design weiterentwickelt haben. In einem interaktiven Teil möchten wir den Teilnehmern ein Gefühl für die gestellten Herausforderungen vermitteln, um dann vorzustellen, wie wir vorgegangen sind, wie sich die Stossrichtung des Projektes verändert hat und welche Learnings wir aus dem Projekt mitgenommen haben.

## **Zu den Personen**

Christian Hübscher ist als Experte für User Centered Design bei der Zürcher Kantonalbank tätig. Weiter ist er Dozent für User-Centered Design und Interaction Design am Lehrgang «Master of Advanced Studies in Human Computer Interaction Design (MAS HCID)» und im Bereich «Mensch-Maschine Interaktion» der Universität Basel. Seine UCD Website: [www.ucd.ch](http://www.ucd.ch)

Mirjam Seckler studierte Psychologie an der Universität Basel und doktoriert am Institut für Psychologie mit Forschungsschwerpunkt Mensch-Maschine Interaktion. In ihrer Forschungstätigkeit interessiert sie vor allem der Einfluss von strukturellen Webdesign-Faktoren auf wahrnehmungspsychologische Aspekte. Des Weiteren ist sie Dozentin für Human-Computer Interaction und User Research Methods am Forschungsschwerpunkt und führt HCI Services für Unternehmen durch. Von 2011 bis 2013 hat sie bei der Zürcher Kantonalbank im Redesignprojekt der Kundenschnittstelle mitgearbeitet.

**Event: Donnerstag, 27. Februar 2014**

## **UX Innovation – Think it cool and make it hot**

Christoph Kunz, Zühlke Engineering AG

- [Präsentation \(PDF\)](#)

### **Abstract**

Über Jahrzehnte prosperierten erfolgreiche Firmen aufgrund einer Fokussierung auf Produktinnovationen - einer naheliegenden Strategie, um Erträge, Marktanteile und Kundenloyalität zu erhöhen. Allerdings sind heutige Produktinnovationen häufig inkrementell und das zugehörige Wachstumspotential limitiert. Beispielsweise Fernseher oder PCs: jedes Konkurrenzprodukt hat schnell dieselben Features wie Geschwindigkeit, Auflösung, Speicher, etc. eingebaut. Dem gegenüber haben aktuelle Erfolgsbeispiele wie car2go neben dem Kernprodukt ein integriertes Kundenerlebnis, welches auf frische Art Einfachheit betont. Einen e-Smart finden, gleich mieten, losfahren und bezahlen ist in Sekunden erledigt und macht Spass. Es lohnt sich daher, in Innovationen innerhalb der so genannten Kundenerlebniskette zu investieren. Dieser Vortrag vermittelt Impulse, wie Sie mit dem nutzerorientierten Gestaltungsansatz in Kombination mit dem „Stars to Road“-Innovationsbaukasten von Zühlke das Gesamterlebnis für Ihre Kunden gezielt formen können – Businessaspekte nicht ausgenommen. In einem Workshopteil erhalten Sie Gelegenheit, einen neuen Service anhand eines konkreten Praxisbeispiels zu gestalten.

### **Zur Person**

Dr.-Ing. Christoph Kunz ist Business Unit Leiter bei der Zühlke Engineering AG. Mit seinem Team aus Projektleitern, User Experience Designern und Business Analysten erarbeitet er zusammen mit

Kunden begeisternde Konzepte für interaktive Produkte und Services, welche später auch umgesetzt werden können. Zuvor leitete er ein Usability Consulting Team bei der UBS und arbeitete er als Senior Business Analyst und Usability Engineer bei ti&m AG sowie bei Daimler TSS. Seinen Dokortitel erhielt er am Fraunhofer Institut für Arbeitswissenschaft und Organisation im Bereich Human-Computer Interaction.

**Event: Donnerstag, 30. Januar 2014**

## **Usability im Spital**

Rolf Wipfli, PhD, Hôpitaux Universitaires de Genève

- [Präsentation \(PDF\)](#)

### **Abstract**

Die Digitalisierung hat das Spital erreicht, später als in den meisten anderen Industriezweigen. Lange Zeit setzten Ärzte und Pflegefachleute auf Papierdokumentation. Seit einigen Jahren gibt es Bestrebungen, um insbesondere die Patientenakte zu digitalisieren. Der Bund verfolgt mit seiner e-Health Strategie eine schweizweite elektronische Patientenakte mit Zugriff für Ärzte und Patienten bis 2015.

In diesem Kontext ist Forschung notwendig, um die Auswirkung der Digitalisierung auf die Arbeit der Ärzte und Pflegefachleute zu untersuchen. Ein wichtiger Aspekt ist die Usability der Anwendungen. Die Usability einer klinischen Anwendung kann die Arbeit des Personals und die Sicherheit der Patienten negativ beeinträchtigen, wird aber bis anhin nicht formal getestet. Häufig steht die Nützlichkeit, die technische Machbarkeit, und das fehlerlose Funktionieren der Anwendung im Zentrum. Der Einbezug der Mensch-Computer Interaktion gewinnt erst seit kurzem an Beachtung.

Der Vortrag gibt einen persönlichen Einblick in die Usability am Spital, die bisherigen gemachten Erfahrungen mit User Centered-Design, und stellt kurz 3 Forschungsprojekte in diesem Bereich vor. Am Ende wird aufgezeigt, wie wir am Universitätsspital die Usability von medizinischen Anwendungen in Zukunft verbessern möchten.

### **Zur Person**

Rolf Wipfli ist Doktor in Psychologie und arbeitet am Universitätsspital in Genf. Er forscht und arbeitet in der Abteilung für Medizinische Informationswissenschaften. Sein Interesse gilt der Evaluation der Usability und der Sicherheit medizinischer Anwendungen und Geräte. Insbesondere untersuchte er in der Vergangenheit den Einsatz medizinischer Warnungen in klinischen Informationssystemen, die Nutzung von Experten-Systemen für Epidemiologen, und die Benutzerfreundlichkeit medizinischer Geräte für Patienten ab 60. Zur Zeit baut er am Universitätsspital ein Labor für Usability-Studien im klinischen Kontext auf.

In der Vergangenheit war Rolf als Consultant in Usability Firmen und als System Engineer in IT Unternehmen tätig.



**Event Donnerstag, 28. November 2013**

## **Design - die Schnittstelle zwischen Objekt, Nutzer und Services**

Michael Krohn, Zürcher Hochschule der Künste / FORMPOL AG

- [Präsentation](#)

### **Abstract**

Design ist weit mehr als nur die reine Gestaltung von physischen Objekten, Informationen oder Interaktionen. Design beschreibt und definiert ganzheitlich die Bedeutung und Beziehung der Dinge zu den Nutzern und zur Umwelt. Als Designer versuchen wir daher, die Dinge in ihrer Gesamtheit von Bedeutung und Funktion zu verstehen. In diesem Sinn hat "Form follows function", vielzitiert für sogenanntes "gutes Design", so nie gestimmt und wird oft auch falsch verstanden. Denn im Design spielt nicht nur die Gestaltung der Funktionen, sondern aller Dimensionen der Erscheinung und Bedeutung eine Rolle. Nutzer verlangen heute, neben der Erfüllung der Funktion auch eine emotionalen Gegenwert. Dies bezieht auch die Gestaltung der Ergonomie ein. Die Präsentation wird die Grundlagen der Designdisziplin vermitteln - mit welchen Methoden und mit welchen Bezügen wir arbeiten und stellt an einem konkreten Projekt die einzelnen Schritte der Designentwicklung, gerade hinsichtlich des Einbezuges der Nutzer, anschaulich dar.

### **Zur Person**

Prof. Michael Krohn hat eine Erstausbildung in der Technik und dieses Wissen und Erfahrung anschliessend mit einem Studium in Produktdesign ergänzt. Er leitet heute den [Masterstudiengang in Design an der Zürcher Hochschule der Künste](#), wo er auch Designforschung betreibt. Bei der Designagentur [FORMPOL AG](#) ist er Mitbesitzer. Die FORMPOL AG gestaltet Produkte und Informationen.

**Event Donnerstag, 31. Oktober 2013**

## **Neukonzipierung des Intranets der Mobiliar**

Björn Böller, Verantwortlicher Intranet, Mobiliar Versicherungen & Vorsorge

### **Abstract**

Mit dem Livegang des neuen Intranets hat für die Schweizerische Mobiliar ein neues Intranetzeitalter begonnen. Technisch und inhaltlich wurde das Intranet komplett überarbeitet mit dem Ziel, die Usability sowie die User Experience deutlich zu verbessern. Die Nielsen Norman Group bestätigte dem Intranet anfangs Jahr mit dem «Intranet Design Annual 2013» den Projekt-Erfolg. Usability-Guru Jakob Nielsen sagt folgendes über das Mobiliar-Intranet: «Setting out to create a joyful intranet experience, the team at Swiss Mobiliar focused on usability and user experience throughout the redesign. The result is a site that lets users find content and company expertise, connect with others, and enjoy a personalized site experience.»

Wie aber konzipiert man ein Intranet von Grund auf neu und welches sind die «richtigen» Methoden dafür? Björn Böller zeigt in seinem Referat auf, wie Dank dem User-Centered Design Vorgehen nach ISO 9241-210 das Intranet der Mobiliar erfolgreich konzipiert werden konnte. Er zeigt auch auf, welches die „Killerfunktionen“ von Intranets der zweiten Generation sind und ob man in jedem Fall auf Personalisierung setzen muss oder ob ein Intranet auch «social» sein muss. In einer Livedemo wird er das Mobilisar-Intranet präsentieren und die wichtigsten Funktionalitäten vorstellen.

Des Weiteren wird Björn in einem Ausblick aufzeigen, weshalb der mobile Zugang zum Intranet weiter an Bedeutung gewinnen wird, wie sich jedoch die Umsetzung zu «herkömmlichen» mobilen Apps unterscheidet bzw. was besonders beachtet werden muss. Es werden die Einflussfaktoren (Authentisierung, Web App vs. Native App, etc.) beleuchtet und wie stark sie die User Experience (massgebend) beeinflussen.

## **Zur Person**

Björn Böller, Verantwortlicher Intranet «Mobiliar Versicherungen & Vorsorge». Björn verfügt über einen Master- und Bachelorabschluss der Middlesex University (London) in User Experience bzw. Multimedia. Zudem hat er hat sich zum Certified Usability Analyst in den USA weiterbilden lassen und ist seit drei Jahren Jurymitglied «Best of Swiss Web» in der Kategorie Usability. Seit mehreren Jahren setzt sich Björn Böller intensiv mit dem Thema Intranet auseinander und ist seit knapp vier Jahren bei der Schweizerischen Mobiliar für das unternehmensweite Intranet verantwortlich. So leitete er auch das Relaunch Projekt für das neue (Social) Intranet, welches anfangs dieses Jahres im «Intranet Design Annual» von der renommierten Nielsen Norman Group zu den weltweit zehn besten Intranets erkoren wurde. U.a. war er im Projekt für die Gesamtkonzeption und den ganzen User Centered Design-Prozess verantwortlich.

## **Event Donnerstag, 26. September 2013**

### **Mobile Innovation - Transformation von Geschäftsprozessen. Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen. Mehr Geschäftserfolg.**

Minh Khoa Nguyen, Managing Partner der MONS Consulting GmbH

## **Abstract**

Mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets entwickelten sich in den letzten Jahren zu unserem massgeblichsten technischen Begleiter im Alltag.

Für Firmen aller Branchen eröffnet diese Technologie neuartige Interaktions- und Arbeitskonzepte. So können neue Interaktionsmöglichkeiten für die eigenen Kunden geschaffen, bestehende Kundenprozesse integriert und die Effektivität und Effizienz der eigenen Mitarbeiter gesteigert werden.

Im Rahmen dieses Referates werden anhand praktischen Anwendungsfällen - welche in grossen Schweizer Unternehmen durchgeführt wurden - die Chancen und Herausforderung von Mobile-Entwicklungsprojekten aufgezeigt. Insbesondere wird aufgezeigt, welche Geschäftspotentiale mobile Endgeräte für Firmen aufweisen, was die Herausforderungen im Entwicklungsprozess sind und wie Firmen im Transformationsprozess aus Sicht von Usability-Experten unterstützt werden können.

## **Zur Person**

Minh Khoa Nguyen, Managing Partner der MONS Consulting GmbH. Er studierte von 2007 bis 2013 Wirtschaftsinformatik an der Universität Zürich und zeichnet sich bei der MONS Consulting zuständig als Consultant für die Entwicklung von mobilen Beratungsapplikationen.

Die MONS Consulting GmbH unterstützt ihre Kunden in der Konzeption und Umsetzung innovativer "Mobile-First"-Strategien. Durch den Einsatz eines interdisziplinären Teams (HCI/Design, Informatik, BWL) unterstützen Sie ihre Kunden dabei vom initialen Konzeptionierungs- bis hin zur Softwareentwicklung. Mit ihrem ersten Projekt ("Swisscom's ICT Business Simulator") aus dem Jahr 2011 hat die MONS Consulting in diesem Jahr zusätzlich eine Bronzemedaille am Best of Swiss Web Award gewonnen.

## **Event Donnerstag, 29. August 2013**

### **Reden ist Silber, Zeichnen ist Gold**

Roland Siegenthaler, echt praktisch

#### **Abstract**

Gute UX entsteht nur mit guter Kommunikation. Und gute Kommunikation braucht starke Bilder. Wer sich aber auf Google Images schon mal auf Bildsuche gemacht hat, der weiss das die Suche nach "Konsistenz im Interaction Design" null brauchbares Material zurück liefert.

Von wo sollen sie dann kommen diese erklärenden, erzählenden Bilder? – Von dir! Im Schnell-Workshop von Roland Siegenthaler lernst du deine Zeichenkünste zu wecken. Dabei ist es egal, wenn dein Gemälde am Anfang doof aussieht. Profi-Stifte werden deinen Stil beflügeln und ein paar Zeichentricks wirst du auch mitnehmen. Darüber hinaus gibt es viele Beispiele, wie du mit Bildern im nächsten UX-Projekt Punkte holen kannst.

#### **Biographie**

Roland Siegenthaler von "echt praktisch" ist UX-Enthusiast, ehemaliger Ingenieur und Business-Illustrator. Er hilft UX-Spezialisten und anderen Experten, ihre Botschaft in einfache Bilder zu verpacken. Denn visuell verstehen Laien (z.B. Verwaltungsräte, Members von Steering-Committees oder Anwender) die Sache einfach am besten. - [www.echtpraktisch.ch](http://www.echtpraktisch.ch)

## **Event Donnerstag, 27. Juni 2013**

### **Agile und UX - Kopf in den Sand oder Hand in Hand?**

Philipp Schröder, Zühlke Engineering AG

#### **Abstract**

Waren Sie schon einmal in einem Software-Projekt involviert, bei dem Sie den Eindruck hatten, dass die linke Hand nicht weiss was die rechte Hand tut?

In Zeiten von globalisierten Märkten und hohem Konkurrenzdruck ist diese Frage erfolgskritisch und relevant. Eine wachsende Anzahl von Firmen entdeckt die Vorteile des agilen Ansatzes für Softwareentwicklung und immer mehr Unternehmen erkennen, dass sie sich bei ihren Produkten und Dienstleistungen über das "Nutzererlebnis" (User Experience) am Markt differenzieren müssen.

"Agile UX" ist die Kombination von agiler Softwareentwicklung und User Experience Designpraktiken. Einzelne Entwicklungsteams und Organisationen sammeln derweil erste Erfahrungen mit diesem neu kombinierten Ansatz.

Im Vortrag werde ich in die Themen Agile und UX einführen, Beispiele aus der Praxis vorstellen wie Projekt-Stakeholder und -Teams Hand in Hand arbeiten können, und ich werde Thesen zu "Agile UX Leitprinzipien" zur Diskussion stellen. Grundlage dafür ist die eigene Praxis, sowie Erkenntnisse, die in der Expertengruppe "Agile Experience Design Switzerland" gewonnen wurden.

## **Biographie**

Philipp Schröder arbeitet seit 1994 im Bereich digitale Medien - in verschiedenen Rollen. Er arbeitet zur Zeit als Lead Consultant bei Zühlke Engineering AG. Vorher arbeitete er als Interaction Designer für die Zürcher Hochschule der Künste und davor als Teamleiter/Scrum Master im agilen Webdienstleistungsunternehmen Liip AG. In den letzten fünf Jahren unterrichtete er zudem das Fach 'Web Engineering' an der Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften. Durch seine Arbeit entwickelte Philipp ein Interesse für das Schnittfeld zwischen nutzerorientierter Gestaltung und agiler Entwicklung. Philipp hat eine grundlegende Leidenschaft dafür wie Menschen interagieren, nicht nur mittels Produkten und Dienstleistungen, sondern auch wie wir in unserer alltäglichen Arbeit miteinander interagieren.

**Event Donnerstag, 30. Mai 2013**

## **Wie man ein Buch in nur einer Stunde übersetzt. - Kollektive Intelligenz, Crowdsourcing und Social Computation: Von der Idee zu einer Anwendung.**

Patrick Minder, Dynamic and Distributed Information Systems Group, Universität Zürich

### **Abstract**

Crowd Computing lässt uns bereits heute Aufgaben bewältigen, die einen einzelnen Menschen oder einen Computer aus unterschiedlichen Gründen oft überfordern würden. So haben über 100'000 Freiwillige in den letzten 10 Jahren die grösste englischsprachige Enzyklopädie Wikipedia geschrieben, die NASA lässt mit Crowd Computing fremde Galaxien entdecken und wir an der Universität Zürich lassen ganze Bücher in einer Stunde von Deutsch nach Englisch übersetzen.

Die erwähnten Erfolgsgeschichten zeigen, dass mit dem schnellen Wachstum des World Wide Webs sich nicht nur die Art und Weise verändert hat, wie wir Informationen verbreiten, sondern auch wie wir Probleme lösen können. Heute lassen sich komplexe Aufgaben schneller und besser lösen, indem wir eine gezielte Aufgabenteilung vornehmen, welche die unterschiedlichen Stärken von Menschen

(Wahrnehmung, Vielfalt) und Maschinen (Skalierbarkeit, Rechenleistung) miteinander kombinieren. In der Folge ist es nicht verwunderlich, dass sich Crowd Computing Lösungen unter Schlagwörtern wie Crowdsourcing, Open Innovation oder kollektive Intelligenz zu einem der erfolgversprechendsten Lösungsansätze zur Bewältigung komplexer Aufgabenstellungen entwickelten und Onlinearbeitsmärkte (z.B. Amazon's Mechanical Turk, oDesk, Elance) schnell wachsen.

In meinem Referat werde ich aufzeigen, dass sich die Entwicklung solcher Systeme stark von der Entwicklung traditioneller Software unterscheidet und werde anhand von verschiedenen Use Cases und eigenen Erfahrungen Hürden und Lösungsstrategien aufzeigen. Insbesondere werde ich dabei einen starken Fokus auf das Design von Algorithmen, User Interfaces und Motivationsfaktoren legen.

## **Biographie**

Patrick Minder ist Doktorand am Lehrstuhl für Dynamische und Verteilte Systeme von Prof. Abraham Bernstein. Er studierte von 2007 bis 2012 Informatik an der Universität Zürich und gehörte zu den ersten Absolventen des Master Fast-Tracks in Informatik. Er arbeitet bereits seit vier Jahren für das Institut. Zuerst als Hilfsassistent auf dem Projekt MOCCA zur Entwicklung von kulturell-adaptiven User Interfaces und seit 2011 auf dem CrowdLang Projekt.

Patrick Minder ist zusätzlich Partner und Productmanager der [MONS Consulting GmbH](#), welche sich in der Konzeptionierung und Entwicklung von Mobileapplikationen für die Verbesserung von Beratungs- und Verkaufsprozessen spezialisiert hat. Mit ihrem ersten Projekt ("Swisscom's ICT Business Simulator") aus dem Jahr 2011 hat die MONS Consulting in diesem Jahr zusätzlich eine Bronzemedaille am Best of Swiss Web Award gewonnen.

**Event Donnerstag, 25. April 2013**

## **Understanding tablet usage: Research insights, trends & design implications**

Hendrik Müller, Google, Sydney

Research studies:

- ["Understanding Tablet Use: A Multi-Method Exploration"](#), MobileHCI 2012
- ["The New Multi-screen World: Understanding Cross-platform Consumer Behavior"](#), Google study 2012

## **Abstract**

The popularity of tablet computers has grown significantly recently. Tablet ownership is increasing rapidly, with tablets quickly becoming the most popular piece of technology. While tablets initially were most popular in personal environments, they are now starting to be the device of choice for educational as well as professional settings. With the increasing number of highly-engaged tablet users rises an immediate need for the development of applications targeted for such devices. The precursor to designing successful tablet applications is to gain a thorough understanding of how people use those devices today. This talk will detail original research in this domain as well as review

other user and market research to highlight when, where, why, and how people interact with content on tablets. Insights are drawn from various research using surveys, diary studies, interviews, and observations. The talk will also discuss trends that are starting to emerge, challenges, as well as implications for designing for tablet devices.

## **Biography**

Hendrik Müller (Mueller) is a senior user experience researcher at Google currently in Sydney, Australia. He leads user research for Google Drive, supports Google Docs, and previously worked on Google Health and several other products. His research interests focus on file management, cloud storage, collaboration, mobile devices, and survey methodology among other methods. Hendrik received his master's degree in Human-Computer Interaction from the Georgia Institute of Technology in Atlanta, USA, in 2007.

**Event Mittwoch, 27. März 2013**

## **Ästhetische Kriterien für das Design von Web-Interfaces**

Oliver Emch

### **Abstract**

Web-Angebote haben eine pragmatische und kommunikative Funktion zu erfüllen, dabei spielen die komfortable Benutzung und eine ansprechende Gestaltung eine entscheidende Rolle: In zahlreichen Studien konnte nachgewiesen werden, dass die Benutzerfreundlichkeit und die ästhetische Attraktivität von Interfaces in Beziehung stehen.

Im Jahr 2006 veröffentlichten Lindgaard, Fernandes, Dudek & Brown die Studie: «Attention web designers: You have 50 milliseconds to make a good first impression!». Lindgaard et al. gelang es aufzuzeigen, dass eine relativ konstante Bewertung der visuellen Attraktivität der Startseite einer Website innerhalb von nur 50 ms – also unmittelbar – getroffen werden kann. Den Autoren ist es aber nicht gelungen zu verifizieren, auf welchen gestalterischen Merkmalen diese Bewertungen basieren. Die Identifikation dieser Aspekte und die Bestimmung derer Qualitäten und Beziehungen ist die zentrale Zielsetzung der hier präsentierten Studie. Die nachgewiesene Unmittelbarkeit der ästhetischen Urteilsbildung impliziert zwei zentrale Grundsätze:

1. Unterliegt die Bewertung der visuellen Attraktivität wohl vorwiegend der sinnlichen Wahrnehmung (Bottom-up) und weniger dem expliziten Wissen (Top-down).
2. Muss das schnelle Urteil mit der Auffälligkeit bestimmter gestalterischer Aspekte in Zusammenhang stehen.

Insofern wird hier von einem Ästhetikbegriff ausgegangen, der sich auf die Attraktivität der visuellen Gestalt bezieht (Bottom-up) und sich von modernen künstlerischen Strömungen, die radikale Freiheit oder gesetzlose Originalität fordern, unterscheidet. Eine adäquate Methode zur Charakterisierung der visuellen Gestalt stellt die Syntaktik – eine Disziplin der Semiotik – dar. Die Syntaktik umfasst die gestaltkonstituierenden Elemente, deren Qualitäten (z.B. rund, gross, grün) sowie die Ordnung und Relation (Syntax) der Elemente. Bei der Diskussion des ästhetischen Vokabulars hat sich

herausgestellt, dass sich viele Kategorien dem allgemeinen ästhetischen Grundsatz der «Einheit in der Vielfalt» zuordnen lassen. Die Studie gliederte sich in zwei Hauptteile:

A. Bestimmung der ästhetisch relevanten Aspekte Im ersten Teil der Studie wurde qualitativ und experimentell erhoben, welche visuellen Aspekte im Zusammenhang mit der Ästhetik von Homepages relevant sind. Als Stimuli dienten zwanzig Screenshots von realen Startseiten, die mit dem attentiontracker® der Firma ergonomie & technologie GmbH präsentiert wurden. Mit Hilfe des attentiontrackers® konnte festgestellt werden, welche Aspekte für die Bildung des Attraktivitätsurteils visuell wahrgenommen werden. Als zentrale gestaltungskonstituierende Elemente haben sich Farbe, Bild und Text (Überschriften) herausgestellt. Wobei die Syntax – wie vermutet – Einheit und Vielfalt darstellen soll. Aspekte der Einheit werden dabei entschieden betont, was die Verbindung der (Produkt-)ästhetik zur sogenannten «visuellen» Usability untermauert.

B. Ästhetische Qualitäten Davon ausgehend wurden für den zweiten Teil der Studie 22 Ästhetik-Hypothesen formuliert. Zur Überprüfung der Hypothesen wurden 45 prototypische Startseiten gestaltet, die hinsichtlich der Ordnung und den Relationen der drei zentralen Elemente (Farbe, Bild, Text) variiert wurden. Die ästhetische Bewertung der Prototypen erfolgte in einem online Paarvergleichs-Experiment mit rund 1'000 Probanden. Die so bestätigten Annahmen stellen ein Referenzsystem für die Gestaltung ästhetischer Web-Interfaces dar. Das System ist weitgehend unabhängig vom Content oder vom Webseitentyp, da Ordnung und Relation universelle Faktoren der Wahrnehmung darstellen.

## **Biographie**

Oliver Emch diplomierte 1999 als Visueller Gestalter an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich mit einem Konzept für eine online Plattform zum Austausch von Designwissen bzw. -theorie. Darauf arbeitete er zwei Jahre an einem Forschungsprojekt zur Archivierung und Charakterisierung von Designprodukten und an einem Webprojekt für die Expo.02 (cyberhelvetia.ch). Anschliessend studierte er Psychologie und Informatik an der Universität Zürich. Seit 2008 arbeitet er als Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Dozent an der Zürcher Hochschule für Gestaltung (ZHdK). Die oben erwähnte Arbeit entstand im Rahmen eines Forschungsprojekts des Instituts für Designforschung der ZHdK zwischen 2010 und 2012. Seit Anfang 2013 arbeitet Oliver Emch bei Zeix als User Experience Architect.

**Event Donnerstag, 31. Februar 2013**

## **A Sonic Window**

Bruce Balantine, EIG Labs

Presentation slides:

- [PDF without sound](#)
- Powerpoint with sound: [Download via Google docs](#)

**Abstract:**

The WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointing device) continues to be the most successful human-computer interface paradigm to date. Of all of the WIMP widgets, the window is the most complex and flexible. With it we are able to manage text, graphics, and other data through simple and universal manipulation controls. WIMP solves the majority of 2D and 3D problems. But what about the 4th dimension of time? No WIMP widgets have been devised that allow the universal manipulation of temporal data. This is especially problematic with speech and audio information. In this talk, I describe a Sonic Window—the auditory equivalent of a visual window—which can be used to browse and manipulate any spoken audio of arbitrary length. The device includes all the basic features of a visual window including metadata, forward and backward navigation, selection, and cut/copy/paste. The window is one of a set of widgets that fill in the missing dimension of time to create a fully complementary 4D WIMP interface.

### **Biography:**

Bruce Balantine is EVP & Chief Scientist for EIG Labs in Zürich. EIG specializes in speech, audio, and multi-modal user interfaces. During his career, Balantine has designed user interfaces for IVR (Interactive Voice Response), telecommunications, desktop multimedia, entertainment, language-training, medical, theatrical sound-and-lighting, and home-automation products. He received his undergraduate degree in 1971 and his Master's in 1975 (both in music composition) from the University of North Texas with work in electronic music and intermedia. He is the author of How to Build a Speech Recognition Application, a style guide for IVR design, and It's Better to Be a Good Machine than a Bad Person, a debunking of anthropomorphism in IVR design.

**Event Donnerstag, 31. Januar 2013**

## **Benutzerzentrierte Gestaltung interaktiver Datenvisualisierung**

Benjamin Wiederkehr, Interactive Things

- [Slides der Präsentation](#)

### **Abstract:**

Die stetig wachsenden Bestände an Daten und der Wunsch aus ihnen Erkenntnisse zu gewinnen, verlangt nach einfach zu bedienenden Werkzeugen, um die entsprechenden Aufgaben der Exploration, Evaluation und Kommunikation von Informationen auszuführen. Als Kernstück solcher «Makroskope» können interaktive, dynamische Visualisierungen helfen, ein intuitiv zugängliches, einprägsames und entscheidungsunterstützendes Verständnis der Informationen zu erlangen. Hat sich die Visualisierung doch als eine sehr effektive und effiziente Methode etabliert, um Informationen verstehen zu können.

In der Arbeit an solchen Applikationen treffen zwei unterschiedliche Herangehensweisen aufeinander: Auf der einen Seite erfordert die Repräsentation von Daten eine intensive Auseinandersetzung mit der darunter liegenden Struktur und Textur. Auf der anderen Seite muss ein benutzer-zentrierter Gestaltungsprozess verfolgt werden, um Nützlichkeit und Benutzbarkeit sicherzustellen.



In meinem Referat werde ich auf den Arbeitsprozess an der Schnittstelle zwischen Data Analysis und User-Centered Design eingehen. Die Herausforderungen und Chancen werden anhand von angewandten Case Studies aus unserer Arbeit für Kunden wie die UNDP, die UNESCO oder das WEF aufgezeigt und in einem konzeptionellen Prozess-Framework zusammengefasst.

**zur Person:**

Benjamin Wiederkehr is an interaction designer with a focus on data visualization and interface design. He is founding partner and managing director of Interactive Things, an user experience design and data visualization studio he established in 2010 together with Christian Siegrist and Jeremy Stucki. The Zurich based team designs and implements interactive products and information visualizations for national and international clients including the UNDP, UNESCO, WEF, Mozilla and National Geographic. Interactive Things is also part of the Open Government Data task force in Switzerland ([Opendata.ch](http://Opendata.ch)) and helps to facilitate an open access to government data for everyone. On [Datavisualization.ch](http://Datavisualization.ch), Benjamin provides insight into his research and working process as well as he documents topical use cases in the field of data visualization. His work and research interests center around persuasive technology, information and knowledge visualization and cartography.

**Event Donnerstag, 29. November 2012**

## **UX im Grossunternehmen: Erfahrungen bei Roche**

Andreas Bleiker, Roche

### **Abstract:**

Der Trend zu immer einfacher erlern- und nutzbaren Produkten im Konsumenten Umfeld hat die Anforderungen und Erwartungen von Mitarbeitern in Sachen Bedienbarkeit von Arbeitsplatz-Software in den letzten Jahren deutlich angehoben: Tagelanges Training und die Referenz auf 300seitige Handbücher als primäre Massnahmen, Nutzern komplexe Systeme schmackhaft zu machen, werden immer weniger akzeptiert, sind teuer und bedingt effektiv.

Seit Jahren zeigen unsere internen Nutzerbefragungen, dass die Hauptursache von Unzufriedenheit mit internen Systemen deren mangelnde Benutzerfreundlichkeit ist. Dementsprechend hat sich Pharma IT Usability-Verbesserungen als eines der strategischen Themen auf die Fahne geschrieben. Vor rund 3 Jahren wurde zu dem Zweck eine Position geschaffen, um Usability zu etablieren.

In dem Vortrag werde ich unsern Ansatz und den aktuellen Stand in Sachen Institutionalisierung kurz vorstellen. Speziell möchte ich über Eigenheiten und Herausforderungen in der Usability-Methodik sprechen, die sich durch die Konstellation einer IT-Organisation im Grossunternehmen stellen.

### **Zur Person:**

Andreas Bleiker leitet eine globale Community von Usability Champions bei Roche Pharma IT. Seine Mission: Die Usability der internen Applikationen zu verbessern, einen Kulturwandel innerhalb der IT zu mehr Kundenfokus voranzutreiben sowie Usability-Engineering Methoden und Prozesse einzuführen und zu trainieren.

Bevor Andreas Mitte 2010 zu Roche wechselte, arbeitete er im Innovation Lab von Siemens IT, wo er sich mit nutzergetriebenen Innovationen, Businessmodellen und Erfolgsfaktoren von Web 2.0 Plattformen beschäftigte sowie den Auf- und Ausbau des kommerziellen Standbeins des Innovation Labs unterstützte. Seine Usability-Karriere startete Andreas vor bald 10 Jahren bei zwei Zürcher Usability-Agenturen.

**Event Donnerstag, 25. Oktober 2012**

## **Klanggestaltung für "schizophone", interaktive Alltagsobjekte**

Dipl. Des. Daniel Hug, ZHdK / FHNW / Hear Me Interact

## **Abstract:**

Gebrauchsgegenstände und Informations- und Kommunikationstechnologie verschmelzen zunehmend. Die Visionen der "Spimes" (Bruce Sterling) und der "Everyware" (Adam Greenfield) beschreiben eine Welt der nahen Zukunft, durchdrungen von Objekten, die fähig sind, Netzwerke zu bilden, miteinander zu kommunizieren und Daten zu verarbeiten.

"Künstlicher", elektroakustischer Klang kann aus verschiedenen Gründen bei der Gestaltung dieser computerisierten Gebrauchsgegenstände eine zentrale Rolle spielen. Das Ergebnis ist eine "schizophone" (Murray Schafer) klangliche ›Natur‹ solcher Objekte, die es zu erforschen und auszuloten gilt. Nach welchen Kriterien sollen diese Klänge gestaltet werden? Wie werden interaktive Klänge und klingende Prozesse in diesen schizophonen Objekten interpretiert und wie kann eine ästhetische "Einheit" mit dem Objekt und seiner Bedienung gebildet werden? Und welche Fragestellungen ergeben sich in Bezug auf die klangliche Gestaltung aus den neuartigen Anwendungsszenarien, die diese Technologien ermöglichen?

Es gibt mittlerweile mehrere Gruppen und Projekte, die sich mit akustischer Darstellung und klanglichem Interaktionsdesign auseinandersetzen. Ich werde einige Ansätze vorstellen und über meine eigenen Untersuchungen und Experimente zur Ästhetik, Interpretation und Funktionalität von klingenden Alltagsgegenständen berichten.

## **Zur Person:**

Daniel Hug besuchte die Musikakademie und die Jazzschule Basel und ist diplomierter Designer in den Bereichen Interaction Management (Hyperwerk, Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW) und Industrielle Gestaltung / Interaction Design (Zürcher Hochschule der Künste ZHdK). Seine Tätigkeitsfelder umfassen Musik, Sound Design, Interaction Design und Projektleitung in der angewandten Forschung.

Hug lehrt, forscht und publiziert in den Bereichen Sonic Interaction Design und Game Sound an der ZHdK und der pädagogischen Hochschule der FHNW und ist an der Berner Hochschule der Künste, der Aalto Universität Helsinki und der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung in Linz als Dozent tätig. Außerdem promoviert er in Linz mit einer Arbeit zur klanglichen Gestaltung interaktiver Gebrauchsgegenstände und nutzt seine gestalterische und akademische Kompetenz in der Sound Design Praxis sowie für die Beratung von Firmen. Hug ist Mitglied des Management Committees der europäischen COST-Initiative "Sonic Interaction Design" und des Committees der "Audiomostly, Conference on Interaction with Sound".

**Event Donnerstag, 27. September 2012**

## **Zur Diskussion gestellt: Geplantes Nachdiplomstudium Software Produkt-Management, Hochschule für Technik Rapperswil**

Prof. Dr. Markus Stolze, Hochschule für Technik Rapperswil (HSR)

## **Abstract:**

Die Hochschule für Technik Rapperswil (HSR) plant, auf Herbst 2013 einen neuen Nachdiplomstudiengang (Master of Advanced Studies) "Software Produkt-Management" (MAS SPM) anzubieten. Dieser dreijährige Studiengang richtet sich an Personen mit Verantwortung für Produkte, bei denen Software-Komponenten eine zentrale Rolle spielen, wie beispielsweise Standardsoftware, unternehmensspezifische Anwendungssoftware, Webportale, Embedded Systems, Anlagen und Geräte. Software Produktmanager sind gefordert, mit ihrem Team von Spezialisten aus den Bereichen Business, Marketing, User Experience, Engineering und Recht, eine erfolgreiche Produkt Vision bis zur marktreifen Anwendung zu entwickeln und das Produkt kontinuierlich im sich ändernden Umfeld konkurrenzfähig zu halten. Dieses Studium legt die Grundlagen für die erfolgreiche Bewältigung dieser Herausforderungen.

Die HSR hat langjährige Erfahrung mit Nachdiplomstudien im Bereich Software Engineering und Human Computer Interaction Design. Für den Aufbau des neuen Studienangebots kooperiert die HSR mit der International Software Product Management Association (ISPMA), dem Blekinge Institute of Technology (BTH), Sweden und Vertretern aus Wirtschaft und Industrie.

In diesem Vortrag wird der aktuelle Stand der Entwicklung des Studiengangs vorgestellt. Zielgruppe, Studienstruktur sowie zentrale Lernziele, Module und Kurse werden vorgestellt und zur Diskussion gestellt. Für die Initianten ist es wichtig, kritischen Input von der Schweizer Usability Community zu sammeln und in die Konzeption des Studiums einfließen zu lassen.

#### **Zur Person:**

Prof. Dr. Markus Stolze, Hochschule für Technik Rapperswil (HSR: Markus Stolze ist Professor für Informatik an der HSR und Leiter des Nachdiplomstudiengangs Human Computer Interaction Design.

#### **Event Donnerstag, 30. August 2012**

#### **Migipedia – Experience the User.**

Robert den Otter, Migros-Genossenschafts-Bund

#### **Abstract:**

Die Migros hat die Zeichen des Internet-Zeitalters erkannt und Social Media zum vollwertigen Kanal für den Austausch mit ihren Kunden gemacht. Seit Sommer 2010 lädt die Migros auf ihrer Kundenplattform Migipedia zum offenen Dialog ein und versorgt die Kundinnen mit transparenten Informationen über Migros-Produkte. Waren es früher Lastwagen, die zu den Kundinnen führen, so schlägt die Migros heute eine virtuelle Brücke.

Migipedia, die neue Online-Plattform der Migros, ist eine Art Lexikon für die bewussten Konsumenten und gibt Auskunft zu den Migros-Produkten. Die wichtigste Funktion der Internetplattform ist aber die Integration der Kundinnen und Kunden, die hier Migros-Produkte bewerten, Kommentare und Tipps abgeben, Anliegen anbringen, Rezepte hinterlassen und sich gegenseitig austauschen.

So können Migros-Kunden auf Migipedia zu gut 13'000 Produkten ihre Meinung sagen, Wünsche äussern oder Fragen stellen. Die Website lief bis anhin als Beta-Version und wird laufend

weiterentwickelt. Zudem wurde sie 2011 als beste Schweizer Webseite (Best of Swiss Web) ausgezeichnet. Welche Wege beschreitet die Migros mit dieser Plattform? Worin liegt der Nutzen für ein Unternehmen wie die Migros? Wie lassen sich Kundenfragen und Kundenanliegen nicht nur beantworten, sondern lassen damit als Input das Sortiment optimieren? Wie lässt sich die Offline-User-Experience auch online nutzen?

#### **Zur Person:**

Robert den Otter ist Projektleiter Digital Marketing beim Migros-Genossenschafts-Bund und verantwortlich für die Kundenplattform Migipedia. Dabei leitet er unter anderem die Crowdsourcing-Projekte der Migros und ist für die strategische Weiterentwicklung der Plattform verantwortlich. Genetisch bedingt ist sein Lieblingsprodukt auf Migipedia <http://goo.gl/hSYRy>

#### **Event Donnerstag, 31. Mai 2012**

### **When we know where you look: Eye tracking and usability studies**

Dr. Arzu Coltekin, Senior Researcher & Lecturer, Department of Geography, University of Zurich, Geographic Information Visualization & Analysis (GIVA) Division

#### **Abstract:**

Eye tracking offers a fast qualitative insight into user behavior, but not only that; several eye tracking metrics can help with further quantitative analysis in a usability study. In this talk Dr. Coltekin will present findings, experiences and opinions based on several case studies. The case studies are carried out with collaborators within a geographic visualization (geovisualization) context. Geographic representations (e.g., maps, city and terrain models) are often highly abstract. This abstraction, coupled with graphic complexity of geovisualizations, makes spatial tasks such as object identification, visual search or navigation very demanding for many people. Such complexity requires further elaboration on the usability and eye tracking can offer a number of opportunities that are bundled with challenges.

#### **Bio:**

Dr. Arzu Coltekin is a senior researcher and lecturer at the Geography Department in University of Zurich. She has an international academic profile and an interdisciplinary research agenda. She obtained her BSc and MSc degrees in Istanbul, Turkey, specializing in Geoinformatics and her PhD in Helsinki, Finland, specializing in Photogrammetry with a minor in Geoinformatics/Cartography. She has spend a post-doc period in University of Art and Design's Media Lab in Helsinki and moved to Switzerland approximately five years ago. She also had several research visits in the Netherlands, Canada and in summer 2012, in the USA and in Australia. Her research interests revolve around designing efficient visualizations for complex problem solving, with various focuses such as seeking inspiration from top-down theories of vision and from bottom-up empirical studies with eye tracking.

#### **Event Donnerstag, 29. März 2012**

## User Centered Designprozess - Usability für Schlaganfallpatienten

Durch verschiedene qualitative Test- und Prototypingmethoden effizient zum Ziel

Michael Huber, Interaction Designer

- [Slides des Vortrags](#)

### Abstract:

Schlaganfall ist die vorherrschende Ursache für körperliche Behinderung weltweit. Die Opfer sind oft bleibend auf einer Körperseite stark eingeschränkt. Durch repetitives Training über längere Zeit kann zwar die Feinmotorik neu erlernt werden, aber aus Mangel an Motivation wird dies zu Hause oft vernachlässigt und somit der Lerneffekt minimiert.

Um ein unterstützendes Interface zu konzipieren, welches von den Patienten und deren Umfeld, aber auch von den Therapeuten und Ärzten gutgeheissen wird, mussten all diese Zielgruppen von Beginn an in einem flexiblen User Centered Design Prozess eingebunden werden. Ideen mussten kontextuell überprüft, schnell entwickelt und getestet werden. Danach wurden verschiedene Prototypen entwickelt und mit verschiedensten Testmethoden evaluiert. Die angewandten Methoden umfassten unter anderem: Videoprototyping, Acting, Videointerview, teilnehmende Beobachtung, Skizzieren mit Objekten, bildliches Brainstorming und Paper Research. Das Resultat dieser Forschungsarbeit sind zwei eigenständige Interfaces für die funktionierenden Hard- und Software Prototypen - abgestimmt auf die Schlaganfallpatienten.

### Zur Person:

Seit dem Studium zum Interaction Designer an der Zürcher Hochschule der Künste befasst sich Michael Huber mit iterativen Designprozessen sowie den resultierenden benutzerzentrierten Lösungen. Er ist derzeit als Interaction Designer bei Usable Brands für Konzeption und Design zuständig und sorgt für die konsistente Umsetzung des Brands von erster Idee bis zum fertigen Produkt. Seine Vertiefung liegt in den Bereichen Interaction Design, Infografik und Motiondesign. Als gelernter Grafiker hat Michael Huber in den Bereichen Print-, Motion- und Screendesign, sowie Illustration und Infografik für verschiedenste Kunden gearbeitet. Insbesondere interessiert er sich für Physical Computing, Videoprototyping und generell für emotionale Alltagslösungen für Durchschnittsanwender. Er unterrichtet an der ZHdK als Gastdozent Videoscenarios.

**Event Donnerstag 23. Februar, 2012**

## Managing Innovation and Innovators - Besuch IBM Research Lab, Rüschlikon

Vortrag mit Technologievorführungen - Dr. Dieter Jaepel, IBM

### Abstract:

Innovation ist ein zentrales Thema im Hause IBM. Das Referat diskutiert, auf Basis welcher Prinzipien das Thema Innovation bei IBM angegangen wird, mit welchen Elementen und Bausteinen der Innovationszyklus umgesetzt wird, und wie Mitarbeiter daran teilnehmen. Die Fülle der Informationen

machen den Einsatz von automatisierten Auswertungsverfahren wie zum Beispiel Text Mining Methoden zwingend. Technologie-Vorführungen ergänzen die Ausführungen.

### **Zur Person:**

Dr. Dieter Jaepel graduated from the University of Erlangen in 1976, major Computer Science, Minor Applied Mathematics. After graduation, he spent 10 years at academia, holding the position of a permanent lecturer. Fields of interest included Pattern Recognition, Image Understanding, and Speech Processing. In 1980, he received a Ph.D. from the Faculty of Engineering of the University of Erlangen for his work on Feature Selection in Statistical Pattern Recognition. In 1986, Dr. Dieter Jaepel joined the IBM Zurich Research Laboratory. Initially, he concentrated on Data Networking. This work resulted eventually in a Highspeed Broadband Communication demonstration for Telecom '91, a major technology demonstration done jointly by IBM and Ericson. Later on, Dr. Dieter Jaepel moved into the area of Mobile Computing. Projects in that area focused on mobile solutions for insurance sales, among them a major project with an IBM customer.

Today, Dr. Dieter Jaepel is responsible for designing and hosting innovation workshops for IBM customers, typically at board level.

### **Event Thursday, January 26, 2012**

#### **The Smart Phone: Why we don't have one and what it'll take to build one**

Anind Dey, assistant professor in the Human-Computer Interaction Institute at Carnegie Mellon University

- [Slides des Vortrags](#)

#### **Sensing and provocation: challenges in making the hidden visible**

Jennifer Mankoff, assistant professor in the Human-Computer Interaction Institute at Carnegie Mellon University

- [Slides des Vortrags](#)

### **Abstracts:**

#### **The Smart Phone: Why we don't have one and what it'll take to build one - Anind Dey**

Commodity smart phones have made the visions of ubiquitous computing common place. We call these phones "smart phones" simply because they have a mobile operating system, not because they are smart. In fact, they are pretty dumb. They know nothing about their users, despite the fact that they spend hours a day with them. The Ubicomp lab at Carnegie Mellon University has been using these phones to collect a wide variety of data to enable a wide variety of context-aware user experiences, focusing on experiences that require a truly "smart" phone. In this talk, I will provide an overview of our projects, including collections of driving information to predict where a driver is going next, collections of communication and movement information from dual-income families to provide support for family scheduling and plan prediction, collections of battery usage information to identify opportune times for

large data transfers and processing tasks, and collections of phone interactions to support a wide variety of tasks. I will also discuss a number of assumptions we make about phone usage that are wrong and will dramatically impact the way we design mobile smart phone applications. In doing so, I will discuss some of the many opportunities and challenges involved in using phones to support everyday human activities, and what it will take to create a truly "smart" phone.

### **Sensing and provocation: challenges in making the hidden visible - Jennifer Mankoff**

Information technology in the hands of individuals functions as a sort of prosthetic, extending what is known and what is possible. I will discuss opportunities for automatically collecting and exposing information using examples drawn from my work on with keyboard and mouse data, uncertainty in machine learning systems, and subjectively reported data (such as self-reports about green actions). I will touch on four key challenges: deciding what to capture; extracting useful information; making it accessible to systems; and making it accessible to end users. In doing so I will explore technical issues such as how to maintain information about uncertainty until action needs to be taken, as well as human issues such as how such information may change the user experience for the better, or motivate the user to change themselves.

### **About the speakers**

#### **Anind Dey**

Anind Dey, Ph.D. is an Associate Professor in the Human-Computer Interaction (HCI) Institute at Carnegie Mellon University.

Past Work: He received a Bachelors of Applied Science in Computer Engineering from Simon Fraser University in Burnaby, Canada in 1993. He received a Masters of Science in AeroSpace Engineering from Georgia Tech in 1995. He received a 2nd Masters of Science and a Ph.D. in Computer Science at Georgia Tech in 2000. For his dissertation, he researched programming support for building context-aware applications: The Context Toolkit. He was a member of the Future Computing Environments research group in the College of Computing at Georgia Tech. Gregory Abowd was his advisor. He was a Senior Researcher at Intel Research Berkeley from 2001-2004, where his title was Ubicomp Software Architect. At the same time, he was an Adjunct Assistant Professor in the EECS Department at UC Berkeley, where he was a member of GUIR, the Group for User Interface Research.

His research interests are in the field of feedback/intelligibility and control in ubiquitous computing, context-aware computing, toolkits and end-user programming environments, sensor-rich environments, information overload, ambient displays, privacy, human-computer interaction, machine learning. Current Projects: Intelligibility and control in context-aware computing, persuasive and self-reflective interfaces, modeling and predicting human behavior, usability and improved performance in active learning, creating salient summaries of experiences to diagnose and support memory issues, learning routines and detecting deviations to support dual-income families, augmented reality interfaces, and programming support for context-aware and sensor-rich environments (toolkits and programming environments).

<http://www.cs.cmu.edu/~anind/>

#### **Jennifer Mankoff**



Dr. Jennifer Mankoff is an Assistant Professor in the Human Computer Interaction Institute at Carnegie Mellon University. She earned her B.A. at Oberlin College and her Ph.D. in Computer Science at the Georgia Institute of Technology. Her research focuses on information technology as a prosthetic its role in addressing both individual and community-wide problems. Dr. Mankoff's work combines empirical methods with technological innovation to construct general solutions (tools and processes) as well as applications. Her expertise includes persuasive techniques for encouraging energy saving behavior, interfaces for supporting individuals with chronic illness, and assistive technologies for people with disabilities. She helped found the sustainable-chi group ( [sustainable-chi@googlegroups.com](mailto:sustainable-chi@googlegroups.com) ). Her research has been supported by Google Inc., the Intel Corporation, IBM, Hewlett-Packard, Microsoft Corporation, and the National Science Foundation.

<http://www.cs.cmu.edu/~jmankoff/>

**Donnerstag, 24. November 2011**

## **Entwicklung des neuen Swisscom-Intranets nach UCD**

Thomas Maeder, Intranet Experience Manager bei Swisscom AG, Group Communications

Dr. Marcel B.F. Uhr, CEO von soultank AG

- [Slides des Vortrags](#)

### **Abstract:**

Aus vielen mach eins, dies war sicherlich ein erster Gedanke, als die Verantwortlichen der Swisscom beschlossen haben, aus den vielen verschiedenen Intranets, die bestanden haben, ein einheitliches Intranet zu entwickeln. Einige Technologien der alten Intranets waren „end-of-life“ und es konnte kein Support mehr gewährleistet werden. Andere waren schon modern und aufgeräumt, aber z.B. nur für ein bestimmtes Zielpublikum bestimmt. So wurde ein Projekt gestartet, um ein neues und einheitliches Intranet für die gesamte Swisscom zu entwickeln. Zukunftsweisend haben sich die Verantwortlichen auch dafür entschieden, dass dem Thema Usability eine sehr grosse Beachtung geschenkt werden sollte. So konnte ein Projekt gestartet werden, in dem Contextual Inquiries, Fokusgruppen-Workshops und Einzelinterviews genauso Platz gefunden haben, wie Usability-Tests mit Prototypen und Expert Reviews des effektiven Designs. Das entwickelte Konzept wurde dann durch die ITS Swisscom umgesetzt und für das GHQ (Group Headquarter) und die ITS (IT Services) ausgerollt. Zur Zeit findet eine Weiterentwicklung des Systems statt, sodass baldmöglichst die gesamte Swisscom auf das neue Intranet migrieren kann.

### **Zu den Personen:**

Thomas Maeder, Intranet Experience Manager bei Swisscom AG, Group Communications, war ursprünglich Projektleiter bei Unic Internet Solutions AG, dann hat er gewechselt zur IT Solutions der Swisscom, hat in dieser Funktion das Redesign-Projekt des Intranets der Swisscom geleitet und ist nun Intranet Experience Manager der gesamten Swisscom. Neben der Technik interessiert ihn auch allgemein die Usability und Informationsarchitektur, sowie das Web 2.0.

Dr. Marcel B.F. Uhr, CEO von soultank AG, hat ursprünglich Biologie (mit Vertiefung in Verhaltensbiologie) an der ETH studiert und sich dabei im Bereich Ergonomie und Usability spezialisiert. Seine Doktorarbeit hat er über die Lernförderlichkeit von Fahr simulatoren geschrieben. Im Jahr 2000 hat er mit drei Kollegen soultank AG gegründet und ist dann nach der Doktorarbeit da eingestiegen. Seit 2007 ist er CEO von soultank AG. Er ist auch Dozent am MAS HCID (Card Sorting, Prototyping und Arbeitsphysiologie) und an der HSLU in Horw (Fach Usability). Neben den Usability-Methoden und deren Weiterentwicklung, interessiert ihn vor allem das Verhalten des Benutzers und die wahrnehmungspsychologischen Aspekte der Interaktion zwischen Benutzer und System.

**Donnerstag, 27. Oktober 2011**

# Kontinuierliche Evaluation mit grafischer Echtzeit Visualisierung des Benutzerverhaltens im Web

Pascal Bender, arteria GmbH

- [Slides des Vortrags](#)

## Abstract

Die heutige Internet Generation ist aufgeklärter denn je und stellt hohe Ansprüche an die Präsentation von Informationen und Produkten im Web. Eine befriedigende User Experience und einhergehende Usability von Webseiten ist kein Luxusthema um den Kampf der letzten Promille Konversionsrate mehr. Vielmehr stellt eine funktionierende, laufend analysierte und optimierte Web Plattform das Fundament für erfolgreiche Kommunikation dar – egal ob die Konversion der finale Verkauf oder der klassische Lead sein soll.

Das Testen und die darauf folgenden Anpassungen sind kein terminiertes Ziel, sondern bilden den zyklischen Weg bis zum „End-of-lifecycle“ eines Angebotes (Plan, Do, Check, Act).

Die aktiven Methoden des Usability Testings sind bekannt und werden erfolgreich eingesetzt – nicht nur im Web, sondern auch in der klassischen Mensch-Maschine Interaktion (z.B. Rasierapparat). Die passiven Methoden hingegen sind vor allem im Web anzutreffen. Dabei sind Besucher auch zugleich „Tester“ und steuern mit ihrer Interaktion unbewusst wertvolle Daten zur Analyse bei. Passives Usability Testing im Internet hat nichts mit der gewöhnlichen Web Analyse gemeinsam, sondern rückt einen weiteren Schritt näher an den Menschen.

Wohin klicken Besucher (und wohin klicken sie nicht)? Welche Inhalte innerhalb einer Seite sind interessant?

[Clickmap](#) ist ein Werkzeug um Antworten auf diese Fragen zu erhalten: grafische Echtzeit Visualisierungen (u.a. Heatmaps) bilden die Grundlage für weiterführende Handlungsempfehlungen, Interpretationen oder den Übergang zum aktiven Usability Testing im Labor.

## zur Person

Pascal Bender hat den Diplom-Ingenieur Studiengang Informatik an der Fachhochschule Nordwestschweiz absolviert und war anschliessend als Projektleiter in den Branchen Online-Medien sowie Aussenhandel tätig. Als heutiger Mitgründer und Geschäftsführer der arteria GmbH wird der Fokus auf die Applikationsentwicklung im Web gelegt. Die Usability Analyse Anwendung Clickmap bildet zusammen mit Individualsoftware auf Projektbasis und eigenen CMS Systemen die Kernkompetenz der SaaS-getriebenen Entwicklung der arteria GmbH.

**Donnerstag, 29. September 2011**

**Die Königsmethode im Usability Engineering: Aktuelle Forschungsergebnisse zu Einflussfaktoren in Usability-Tests**

- [Slides des Vortrags](#)

### **Abstract**

Die nutzerorientierte Gestaltung von Systemen erfordert den Einbezug von Benutzern im Entwicklungsprozess, um deren Anforderungen ans Endprodukt zu ermitteln. Usability-Tests stellen häufig die Methode der Wahl dar, da sie beobachtbare Leistungsdaten liefern, starke Überzeugungskraft gegenüber Auftraggebern aufweisen und in der Durchführung vergleichsweise einfach erscheinen. Für Praktiker gehören sie deshalb zum unverzichtbaren Standard-Inventar von User-Centred Design-Methoden. Trotz dieser vermeintlichen Klarheit der Methode stellen sich bei genauerer Betrachtung verschiedenste Fragen, auf welche die bisherige Forschung zum Thema keine oder nur unzureichende Antworten liefert. Ist die Motivation der TestteilnehmerInnen relevant für die Ergebnisse eines Tests? Hat das Medium der Darbietung eines Prototypen (Papier oder klickbar auf einem Screen) tatsächlich keinen Einfluss auf die Test-Ergebnisse? Inwiefern gelangen Tests im Feld und solche im Labor zu gleichen oder unterschiedlichen Ergebnissen? Die Präsentation stellt eine Auswahl aktueller Forschungsergebnisse zu Usability-Tests dar, welche an der Universität Fribourg im Rahmen eines Projektes des Schweizerischen Nationalfonds („The utility of usability tests: an examination of factors that influence tests outcomes“) gewonnen wurden.

### **zur Person**

Andreas Uebelbacher ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für kognitive Ergonomie und Arbeitspsychologie an der Universität Fribourg und verfasst aktuell seine Dissertation zum Thema Usability-Methoden. Seit etwa 15 Jahren beschäftigt sich der studierte Arbeitspsychologe mit der Evaluation und Gestaltung von Benutzerschnittstellen. Von 2002 bis 2008 war er bei der damaligen Bluewin AG und bei Swisscom Fixnet tätig, zuerst als Usability Consultant, später als Leiter der Usability- und Konzept-Abteilung. Dort konnte er User-Centred Design (UCD) in die Produktentwicklungs-Prozesse neu einführen, verschiedenste Methoden in Projekten selbst umsetzen, externe Partner koordinieren und ein internes UCD-Team aufbauen und leiten. Davor war er u.a. beim British Employment Service in England tätig als User Researcher und Usability Consultant.

**Donnerstag, 25. August 2011**

### **Management der Usability eines Standard Software Packages ist der Spagat, eine Lösung zwischen individuellen Kundenansprüchen und den daraus resultierenden Kosten zu finden**

Kerstin Lehman, Avaloq Evolution AG, Head Consulting & Solution Integration

### **Abstract**

Anhand der Vorstellung des Avaloq Banking Systems unsere Aktivitäten im Bereich der Usability diskutiert. Die grösste Herausforderung ist dabei die Implementierung der Lösung beim Kunden mit

dem Spagat, den Ansprüchen der Nutzer gerecht zu werden und die Kosten unter Kontrolle zu halten. Unsere Antwort darauf ist vielschichtig. Ein Ansatz ist die Anwendung von Standards und so individuelle Anpassungen nur bedingt zuzulassen. Dabei liegt die Herausforderung darin zu definieren, was ein Standard für den Aspekt der Usability ist.

#### **zur Person**

Kerstin Lehman, Avaloq AG, International, Head Consulting & Solution Integration, Verantwortlich für alle Consulting Mandate und Implementierungsprojekte. Heute umfasst der Bereich Consulting in der Schweiz 50 Mitarbeiter und weltweit insgesamt 80 Mitarbeiter

vorher: Accenture, Germany and Switzerland, Senior Executive / Partner

**Donnerstag, 26. Mai 2011**

### **Signaletik - Usability im Raum**

Jimmy Schmid, Leitung Master of Advanced Studies MAS in Signaletik – Environmental Information Design, Hochschule der Künste Bern HKB

#### **Abstract**

Signaletik bewegt sich an der Schnittstelle zwischen Grafik-, Kommunikations-, Industriedesign, Szenografie, Architektur, Innen- und Landschaftsarchitektur, Stadt- und Raumplanung.

Signaletik-Projekte verbinden die unterschiedlichen Disziplinen mit der kommunikativen Absicht, Orte zu profilieren: intelligente und nachhaltige Orientierungs- und Informationssysteme leiten und begleiten nicht nur, sondern machen den Raum erlebbar und schaffen somit Identifikation und Identität.

Die Vernetzung mehrerer Disziplinen bedingt eine interdisziplinäre Arbeits- und Sichtweise. Damit öffnet man den notwendigen Spannungsbereich zwischen zwei- und dreidimensionalen Betrachtungen.

Der Vortrag zeigt Abschlussarbeiten des berufsbegleitenden Signaletik-Studiums. Diese Praxisprojekte bestechen durch ihre kreative Eigenständigkeit – und zeigen Möglichkeiten, wie die Usability im Raum erlebbar wird.

- [Weitere Informationen](#)

#### **zur Person**

Jimmy Schmid, Kommunikationsdesigner Leitung MAS Signaletik – Environmental Information Design und Professor für Kommunikationsdesign an der Hochschule der Künste Bern

Erstausbildung als Primarlehrer mit 4-jähriger Lehrtätigkeit.

Grafikausbildung in Luzern. Auslandstudium an der Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs in Paris (Identité Visuelle bei Jean Widmer).

Gründer und Inhaber der Kommunikationsagentur «Schmid-Appel-Design», Luzern und Mitglied der Gruppe «design open».

Projekte in den Bereichen Kommunikationsdesign, Corporate Design, Internet/Multimedia, Knowledge Visualization, Informationslogistik, Ausstellungen, Besucherführung, Signaletik.

Mehrere internationale Auszeichnungen.

Gastdozent und Expertentätigkeit an verschiedenen nationalen und internationalen Universitäten, Hochschulen und Institutionen.

**Donnerstag, 26. Mai 2011**

## **User Experience und User Centered Design in Unternehmen**

Paneldiskussion

Einführung und Moderation: Christian Hauri, Hauri Ergonomie & Coaching GmbH

- [Bericht zum Event](#)

### **Abstract:**

Benutzerzentrierte Methoden führen zu Produkten mit einer hohen Qualität in Usability und User Experience. In einigen Schweizer Unternehmen werden diese Methoden von internen UX-Experten angewendet. In einer Paneldiskussion mit UX-Experten aus Unternehmen wollen wir den Stand in der Praxis kritisch beleuchten: Was tun Unternehmen in Sachen User Experience und User Centered Design? Welche Erfolgsgeschichten sind aus der Praxis zu berichten? Warum ist die Umsetzung aber auch schwierig? Warum gibt es immer wieder Rückschläge? Was kann getan werden, damit UX und UCD nachhaltig in einem Unternehmen verankert werden? Welches sind die Erfolgsfaktoren? Ein Panel zum Erfahrungsaustausch und zur Diskussion mit Publikumsbeteiligung.

Einführung „Modell zur Verankerung von UX in Unternehmen“ und Moderation des Panels: Christian Hauri (Hauri Ergonomie & Coaching GmbH)

Panelists:

- Thomas Kneubühl, Postfinance
- Stefania Rosati, Migros Genossenschaftsbund
- Urs Suter, Roche Diagnostics
- Mathias Vögtlin, Swisscom

### **Zur Person:**

Christian Hauri führt seit 1995 ein eigenes Beratungsunternehmen in Zürich. Seine Schwerpunkte sind die Einführung und Implementierung von User Centered Design in Projekten und Organisationen. Er

ist Initiator und Dozent im Lehrgang MAS Human Computer Interaction Design. Nach dem Studium in Psychologie und Informatik war er als Usability-Engineer bei einer Grossbank tätig, wo er eine Fachgruppe für Usability-Engineering aufbaute und ein Team von Organisatoren leitete. Seit 1995 begleitet er Unternehmen in der Schweiz und Deutschland als Berater, Coach und Trainer in den Bereichen User Centered Design, Requirements Engineering und Team- und Organisationsentwicklung. Zudem moderiert er anspruchsvolle Workshops – insbesondere auch Grossgruppen - in unterschiedlichstem Kontext.

Informationen: [www.chauri.ch](http://www.chauri.ch)

**Thursday, April 28th 2011**

## **Ein Überblick über Client Technologien aus Sicht des Usability Engineerings**

Thomas Memmel, Zühlke

- [Slides des Vortrags](#)

### **Abstract:**

In vielen Softwareentwicklungsprojekten muss eine Entscheidung für eine passende Client Technologie getroffen werden. Nicht immer wird der Entscheidung durch bereits vorhandene Plattformen vorweggenommen. Oft ist das Projektteam gefragt, eine geeignete Technologie zu identifizieren und für die Umsetzung vorzuschlagen. Usability Experten sollten daher neben Fähigkeiten in den Kernbereichen des Usability Engineering - darunter zum Beispiel die Anforderungsanalyse, Gestaltung und Evaluation - auch über ein technisches Basiswissen über verschiedene GUI Frameworks verfügen. Dies ermöglicht ihnen, bereits beim Entscheidung für eine Client Technologie die Sicht des Benutzers einfließen zu lassen und damit die Weichen für die Entwicklung gebrauchstauglicher Software zu stellen. Ziel des Vortrags ist es daher, aus Sicht des Usability Engineerings einen Überblick über verschiedene Client Ansätze und Technologien zu geben. Dies soll mit einer spannenden Diskussion über die Erfahrungen der Swiss Usability Professionals im Umgang mit verschiedenen Client Technologien einhergehen.

- [Whitepaper Clienttechnologien](#)
- [Rich Internet Applications](#)

### **zur Person:**

Dr. Thomas Memmel ist Usability Engineering Berater und Trainer und leitet eine Business Unit bei Zühlke Schweiz. Er hat über neun Jahre Erfahrung in der Entwicklung benutzerorientierter interaktiver Systeme. Im Kontext von Java Enterprise Applikationen beschäftigt er sich mit Client-Technologie, Usability und Requirements Engineering sowie agilen Methoden. Thomas Memmel hat an der Universität Konstanz Information Engineering studiert und mit dem Schwerpunkt Mensch-Computer Interaktion promoviert. Er ist Mitglied der Swiss und German UPA und leitet zusammen mit Dr. Hartmut Obendorf den UPA Arbeitskreis Agile Usability.

**Thursday, March 31st 2011**

## Player Centric Game Development – Am Beispiel Serious Games

Cornelius Müller, Dozent Game Design, Zürcher Hochschule der Künste - ZHdK

- [Slides des Vortrags](#)

### Abstract:

Computerspiele erfreuen sich weiterhin wachsender Beliebtheit. Aufgrund einer Ausdifferenzierung des Spielmarktes und technischer Innovationen können Zielgruppen erschlossen werden, die bisher nicht in die Kategorie der „Gamer“ fielen. Parallel zum Erfolg im Unterhaltungssektor verdeutlichen sich die Chancen ihrer gezielten Anwendung in individuellen Nutzungskontexten: Serious Games – oder Applied Games – markieren eine aufstrebende Gattung innerhalb der digitalen Spiele. Sie wollen auf unterhaltsame Weise Inhalte vermitteln, die auch außerhalb der Spielwelt von Bedeutung sind. Serious Games finden ihren Einsatz bspw. in der Medizin, im Gesundheitswesen, der Bildung und Weiterbildung sowie in der Vermittlung gesellschaftlicher oder politischer Themen. Die Verknüpfung von Spiel- und Lerninhalten sowie die Ausrichtung auf einen meist spezifischen Nutzerkreis stellen hohe Anforderungen an den Entwicklungsprozess. Der Beitrag versteht sich als Diskussion um den Einsatz klassischer Methoden der Mensch-Computer-Interaktion im Rahmen eines Spielerzentrierten Ansatzes.

- <http://gabarello.zhdk.ch/>
- <http://gamedesign.zhdk.ch/>
- [http://de.wikipedia.org/wiki/Serious\\_Games](http://de.wikipedia.org/wiki/Serious_Games)
- <http://www.game-usability.de/>

### Zur Person:

Cornelius Müller, Dipl.-Psych., ist Dozent in der Studienvertiefung Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste - ZHdK. Am Forschungsschwerpunkt Serious Game Design koordiniert er Forschungs- wie Industriekooperationen, in denen angewandtes, kontextbezogenes Game Design in medizinische, pädagogische wie psychologische Kontexte eingebunden ist. Seit etwa zehn Jahren beschäftigt sich der studierte Medienpsychologe mit der Gestaltung benutzungsfreundlicher und begeisternder Interfaces, seit 2006 ist er in der Lehre aktiv. Von 2004 bis 2006 war er als Berater für Software Ergonomie, von 2006 bis 2008 als Inhouse Usability Consultant bei der Swisscom Schweiz AG tätig, bei der er von 2008 bis 2010 die Leitung der Abteilung User Interface Design für Privatkunden inne hatte.

Zur Person: <http://www.zhdk.ch/?person/detail&nm=0&id=164210>

Thursday, February 24th 2011

## Raskin: Zoombares User Interface für den Mac

Martin Halter, Raskin



**Abstract:**

Der neuartige Desktop für Macintosh, inspiriert von und benannt nach der User-Interface-Legende Jef Raskin zeigt alle relevanten Dokumente und Programme auf einer einzigen, durchgehend zoombaren Oberfläche. Die Applikation implementiert mehrere zukunftsweisende Konzepte welche im Vortrag vorgestellt und anhand "Raskin" demonstriert werden: die Darstellung komplexer Informationshierarchien auf einer einzigen Fläche, der Umgang mit Grössenverhältnissen, das Timing der Animationen und die Touch- und Mausinteraktion mit einer spatialen Benutzerschnittstelle, Trends im Umgang mit Dokumenten und Ordern und der gewählte UX-Entwicklungsprozess.

- <http://raskinformac.com> (30 Tage gratis Demo)
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Jef\\_Raskin](http://en.wikipedia.org/wiki/Jef_Raskin)
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Zooming\\_user\\_interface](http://en.wikipedia.org/wiki/Zooming_user_interface)
- [http://de.wikipedia.org/wiki/Skalierbare\\_Benutzeroberfläche](http://de.wikipedia.org/wiki/Skalierbare_Benutzeroberfläche)
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Spatial>

**Zur Person:**

Martin Halter, Geschäftsführer und Software-Architekt von Raskin, arbeitet seit Juni 2009 zusammen mit vier weiteren Personen an Raskin. Nach dem Studium in Rapperswil (HSR) als Informatik-Ingenieur arbeitete er mehrere Jahre bei Abraxas Informatik AG als Projektleiter und bei Optaros, einer internationalen Beratungs- und Softwarefirma. Martin hat den ersten Prototyp von Raskin im Jahre 2002 im Rahmen einer Studienarbeit an der HSR entwickelt und sich dann im Juni 2009 vollständig der Umsetzung der Vision von Jef Raskin angenommen.

**Thursday, January 27th 2011**

**Lab Tour Artificial Intelligence Laboratory, University of Zurich**

Speakers: Prof. Dr. Rolf Pfeifer, Director AI-Lab and project presentations by researchers (in English)

The event was sponsored by SI Software Ergonomics and SwissUPA. Thank you!

**Abstract:**

Artificial Intelligence and robotics become more and more part of our daily life in the form of anthropomorphic robots for care, artificial limbs or a multitude of mobile and networked devices. The Artificial Intelligence Laboratory in Zurich is a place where researchers build robots to understand how thought and intelligence is related to the body and how various types of robots interact with and in their environment. In this lab visit we will get insight into the field with presentations of current research projects, and we will have the opportunity to discuss our questions. Further informationen:

<http://ailab.ifi.uzh.ch/>

**About the speaker:**

Rolf Pfeifer is Professor of Computer Science and Director of the Artificial Intelligence Laboratory in the Department of Informatics at the University of Zurich. He is the co-author of "How the Body Shapes the Way We Think" (<http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttype=2&tid=11003>), in which the concept of embodied intelligence is presented and design principles are applied to various fields such as robotics, ubiquitous computing or organizational development.

Thursday, 25 November 2010

## Building a User Observatory: From ethnographic insights to effective recommendations

Valérie Bauwens, Swisscom

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### Abstract:

“It has been nine years since I last heard a statement like this: “Users’ opinions don’t matter. They don’t know what they want, anyway. Let’s just throw the technology on the market and check the reaction.” This is how Valérie started the article she just published in Interactions magazine (<http://interactions.acm.org/content/?p=1407>). This article will be the red thread of her talk on November 25th.

As User Researchers, we all face the same recurring challenge. We do not only have to establish and maintain our field of competence within a corporate environment, but also to continuously make sure that we are central interlocutors in main decision processes. Valérie would like to share with you her 9 years of experience of settling a User Observatory within Swisscom. She especially would like to take this opportunity to hear your experiences on how you made your user insights actionable and widely used within corporate environments. Looking forward to meeting you all.

### About the speaker:

Valérie Bauwens is head of the Business User Observatory of Swisscom’s Research and Development (R&D) department. The Swisscom User Observatory is a group of about 15 social scientists working in R&D at Swisscom, the leading telecom operator in Switzerland. Its main goal is to understand the adoption processes and usage of TIME (telecom, information technology, media, entertainment) in order to identify future user behavior and anticipate potential new services. The main approach is ethnographic, interviewing and observing users in their homes, on the move, and at their workplaces. For the past nine years, Valérie has focused on building and establishing user research as a core center of competence within her department, which has led to the creation of what is known today as the Residential User Observatory. In 2008 she founded the Business User Observatory, leading and doing field research in large and small companies. She has 17 years of varied telecom experience, ranging from finance and business development to user research. Her original academic background is business administration, and she holds as well a university degree in psychology.

**Thursday, 28 October 2010**

## **Tell Me Where You've Lived, and I'll Tell You What You Like: Adapting Interfaces to Cultural Preferences**

Professor Abraham Bernstein, PhD  
University of Zürich, Department of Informatics

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

Adapting user interfaces to cultural preferences has been shown to improve a user's performance, but is oftentimes foregone because of its time-consuming and costly procedure. Moreover, it is usually limited to producing one uniform user interface (UI) for each nation disregarding the intangible nature of cultural backgrounds. To overcome these problems, we exemplify a new approach with our culturally adaptive web application MOCCA, which is able to map information in a cultural user model onto adaptation rules in order to create personalized UIs. Apart from introducing the adaptation flexibility of MOCCA, the paper describes a study with 30 participants in which we compared UI preferences to MOCCA's automatically generated UIs. Results confirm that automatically predicting cultural UI preferences is possible, paving the way for low-cost cultural UI adaptations.

### **About the speaker:**

Abraham Bernstein is a full professor of informatics at the University of Zurich, Switzerland. His current research focuses on various aspects of the semantic web, knowledge discovery, service discovery/matchmaking, and mobile/pervasive computing. His work is based on both social science (organizational psychology/sociology/economics) and technical (computer science, artificial intelligence) foundations. Mr. Bernstein is a Ph.D. from MIT and has a Diploma in Computer Science (comparable to a M.S.) from the Swiss Federal Institute in Zurich (ETH). He is the program chair of this year's ISWC and on the editorial board of the International Journal on Semantic Web and Information Systems, the Informatik Spektrum by Springer, Journal of the Association for Information Systems, and the newly approved ACM Transactions on Intelligent Interactive Systems.

---

**Thursday, 26 August 2010**

## **UPA2010 Highlights - Trends für die Zukunft**

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

Highlights der UPA2010 vom 24. – 28. Mai in München

Während fünf Tagen trafen sich mehr als 750 Usability und UX Professionals in München zum Thema "Embracing Cultural Diversity – User Experience Design for the World".

Von der Konferenz berichten:

- Christian Hauri
- Urs Suter
- Christoph Kunz
- Köbi Marti
- Vera Brannen
- Marco Niedermann
- Christian Rohrer
- Philipp Liebreuz
- Sibylle Peuker
- Bernhard von Allmen

Anschliessend diskutieren wir die Trends für die Zukunft

- Was wird die Usability-Szene prägen?
- Wohin geht's in der Forschung?
- Welche Trends werden sich in der Praxis durchsetzen?

**Thursday, 24 June 2010**

## **Das Interface im Raum - berührungslose Interaktion im Gesturespace - Vortrag und Führung**

Kai Jauslin, Bachelor of Arts in Design ZFH & Dipl. Informatik-Ing. ETH

### **Anmeldung**

Um die Führung besser zu planen, Anmeldung ist nötig: Per E-mail an [aphilop\(at\)gmail.com](mailto:aphilop(at)gmail.com)

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

Der Gesturespace 2 ist eine interaktive Installation, welche aktuell an der ETH-Bibliothek ausgestellt ist. In einer Projektion werden hochauflösende Digitalisate von historischen Bildsammlungen und wertvollen Büchern präsentiert. Mit einfachen und berührungslosen Handgesten können die Besucher die Inhalte der Projektion präzise steuern. Ausser dem eigenen Körper werden keine weiteren Hilfsmittel benötigt. Durch die Möglichkeit des stufenlosen Vergrösserns von Bildern entsteht eine Auseinandersetzung mit dem virtuellen Exponat auf körperlicher Ebene im Raum.

Der Gesturespace wurde 2009 von Kai Jauslin als Abschlussarbeit im Studienbereich Interaction Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) entwickelt. Im Vortrag wird der Bereich der berührungslosen und gestischen Interaktion umrissen und anhand von Bildern und Videos der gestalterische Prozess erläutert, welcher zur aktuellen Installation geführt hat.

Als Abschluss der Präsentation wird der Gesturespace 2 vor Ort im ETH Hauptgebäude demonstriert und erläutert.

Hintergrund: durch die Verfügbarkeit neuer Technologien im Bereich des räumlichen Sehens - im Gesturespace wird eine 3D Time-of-Flight Infrarotkamera eingesetzt - ist sich das Umfeld der berührungslosen gestischen Interaktion momentan stark am Entwickeln (siehe auch Microsoft's Project Natal), mit dem Potential Einsatz in einer breiten Palette von Alltagsprodukten zu finden.

## **Bilder & Videos**

[Projektbeschreibung Gesturespace2 @ ETH-Bibliothek](#)

[Gesturespace 2 @ ETH-Bibliothek: Website Video](#)

[Gesturespace 1 @ ZHDK: Website Video](#)

## **About the speaker:**

Kai Jauslin interessiert sich für den Grenzbereich zwischen Gestaltung und Technik. Vor fast 10 Jahren hat er an der ETH Zürich als Informatikingenieur mit Nebenfach Ergonomie abgeschlossen. Er arbeitete danach zunächst in der Forschung als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich multimedialer Informationssysteme. Um die Gestaltung komplexer interaktiver Systeme besser zu verstehen, besuchte er ab 2004 den gestalterischen Vorkurs an der ZHDK und entschloss sich danach zu einem zweiten Vollzeitstudium im Bereich Interaction Design an der ZHDK. Dieses hat er letztes Jahr mit einem Bachelor of Arts in Industrial Design ZFH (with a specialization in Interaction Design) abgeschlossen.

---

**Thursday, 27 May 2010**

## **Kreativität – die Essenz der Innovation!**

Dr. Michael Hartschen, BRAIN CONNECTION GMBH

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

## **Abstract:**

Stets gefordert und doch nicht immer erreicht. Kreativität und Innovation soll zum Alltag gehören. Wie sieht aber die Realität aus? Auch mit kleinen Schritten und Hilfsmitteln lässt sich viel erreichen. Jedoch verlang auch dies den Willen und das Tun. Ein kleine Reise in die Welt der Möglichkeiten und Impulse für den Alltag.

## **About the speaker:**

Dr. sc techn. ETH Michael Hartschen, Coach, Innovator, Querdenker und Unternehmer.

Geboren 1970 in Stuttgart (D), 1995 Dipl. Ing. Maschinenbau, 1999 Promotion am BWI an der ETH Zürich in Unternehmensführung, Innovations- & Technologie-Management.

Seit 1995 in nationalen und internationalen Projekten als Coach, Trainer und Moderator tätig.

1998 Gründung der BRAIN CONNECTION GmbH, 2010 Gründung der BRAIN CONNECTION Innovation & Trade GmbH.

Seit 2001 Dozent an der Hochschule für Technik Zürich, Trainer und Dozent für öffentliche und firmeninterne Seminare, Mitautor des Buches „Innovationsmanagement – die 6 Phasen von der Idee zur Umsetzung“.

---

**Thursday, 25 March 2010**

## **Designing User Experiences for the Future**

Sibylle Peuker, Swisscom

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

How will we communicate and search for information in the (near) future? Sibylle Peuker from Swisscom will discuss new interaction technologies from a user experience point of view. Among others, she will give some hands-on demos of Augmented Reality, a new interaction paradigm: See the world through the camera (e.g. of your mobile phone) overlaid with the information you just need about your surroundings.

Based on the examples shown, she raises the questions like the following:

- Is there any use for doing user research for services that do not yet exist?
- How can we evaluate the user experience before launching a service if the service is only useful



when many people use it?

- Is the good old usability test of any use in this case?

Sibylle has an opinion but not the final answer to those questions and is looking forward to discuss them with you.

#### **About the speaker:**

Sibylle is a Senior User Experience Consultant at Swisscom Strategy&Innovation. She is exploring new ways to design information and communication services using new interaction techniques like Augmented Reality or multi-touch. She is convinced that Augmented Reality is becoming one of the most important interaction paradigms on the mobile phone.

[https://www.xing.com/profile/Sibylle\\_Peuker](https://www.xing.com/profile/Sibylle_Peuker)

---

**Tuesday, 23 February 2010**

### **One-day Tutorial/Workshop with Aaron Marcus: Cross-Cultural User-Experience Design**

9.00 h - ca. 17.00 h

Venue: [HSR Hochschule für Technik Rapperswil](#)

#### **Organisation**

Swiss UPA

Fachgruppe Software-Ergonomics der SI

Swiss Chapter of the ACM SIGCHI

MAS Human Computer Interaction Design und HSR Hochschule für Technik Rapperswil

#### **Abstract:**

User interfaces for the Web (as well as desktop, mobile, and vehicle platforms) reach across culturally diverse user communities, sometimes within a single country/language group, and certainly across the globe. If user interfaces are to be usable, useful, and appealing to such a wide range of users, user-interface / user-experience developers must account for cultural aspects in globalizing/localizing products and services. In this tutorial, participants will learn practical principles and techniques that are immediately useful in terms of both analysis and design tasks. They will have an opportunity to put their understanding into practice through a series of pen-and-paper exercises.

This one-day tutorial has been presented worldwide since 1999. It is given as a workshop allowing participants to participate in hands-on pen-and-paper exercises that are very engaging: analyzing

cultural differences of Websites and designing quickly a home page for a national, government healthcare Website for different countries/cultures.

**Speaker: Aaron Marcus, President, AM+A**

Mr. Marcus is the founder and President of Aaron Marcus and Associates, Inc. (AM+A). A graduate in physics from Princeton University and in graphic design from Yale University, in 1967 he became the world's first graphic designer to be involved fulltime in computer graphics. In the 1970s he programmed a prototype desktop publishing page layout application for the Picturephone (tm) at AT&T Bell Labs, programmed virtual reality spaces while a faculty member at Princeton University, and directed an international team of visual communicators as a Research Fellow at the East-West Center in Honolulu. In the early 1980s he was a Staff Scientist at Lawrence Berkeley Laboratory in Berkeley, founded AM+A, and began research as a Co-Principal Investigator of a project funded by the US Department of Defense's Advanced Research Projects Agency (DARPA). He was the keynote speaker for ACM/SIGGRAPH 1980, the organizer and chair of the opening plenary panel for ACM/SIGCHI 1999, and the closing keynote plenary speaker for UPA 2005, the Usability Professional's Association's annual conference.

In 1992, he received the National Computer Graphics Association's annual award for contributions to industry. In 2007, he was named an AIGA Fellow by the AIGA Cross-Cultural Design Center. In 2008, he was elected to ACM's CHI Academy. In 2009 he was awarded the Jo Warner Prize by the Business Forms Management Association for his lifetime contribution to forms systems/design profession. In 2009, the Usability Professionals Association awarded him a service award for his six years' of being the Editor-in-Chief of User Experience (UX). He is also Editor of Information Design Journal, and was a regular columnist of Interactions for five years. He is on the Editorial Boards of Visible Language, Universal Access Journal, and the International Journal of Human-Computer Interaction.

Mr. Marcus has written over 250 articles; written/co-written six books, including (with Ron Baecker) Human Factors and Typography for More Readable Programs (1990), Graphic Design for Electronic Documents and User Interfaces (1992), The Cross-GUI Handbook for Multiplatform User Interface Design (1994), and Mobile TV: Customizing Content and Experience; and contributed chapters/case studies to five handbooks of user-interface design, information appliances, and culture. Mr. Marcus focuses his attention on the Web and wireless communication, mobile devices, helping the industry to learn about good user-interface and information-visualization design, providing guidelines for globalization/localization, the challenges of "baby faces" (small displays for consumer information appliances) of ubiquitous devices, and cross-cultural communication. Mr. Marcus has published, lectured, tutored, and consulted internationally for more than 35 years and has been an invited keynote/plenary speaker at conferences internationally. He is a visionary thinker, designer, and writer, well-respected in international professional communities, with connections throughout the Web, user interface, human factors, graphic design, and publishing industries.

Thursday, 26 November 2009

## Next-generation-user-interfaces and people with disabilities – a contradiction?

René Jaun, Daniele Corciulo, Sven Jenzer, [Stiftung «Zugang für alle»](#)

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### Abstract:

Die beiden Accessibility Spezialisten Daniele Corciulo und René Jaun zeigen anhand konkreter Beispiele, wie moderne User-Interfaces nicht nur für Menschen mit Behinderungen zugänglich gemacht, sondern auch zur Steigerung ihrer Unabhängigkeit und Selbstbestimmung genutzt werden können. Was braucht es um ein Touchscreen-Interface für einen blinden Menschen accessible zu realisieren?

Demonstration verschiedener Geräte und Anwendungen, Accessibility-Richtlinien, Diskussion.

### About the speakers:

René Jaun analysiert und beurteilt die Accessibility von Websites. Als blinder User nutzt er technische Geräte als wichtige Assistenzen. René Jaun hält zahlreiche Referate zur barrierefreien Technologienutzung. Er ist Mitglied der Arbeitsgruppe des Bundes zur Erstellung von Richtlinien zur Gestaltung barrierefreier Websites.

Daniele Corciulo ist Junior-Accessibility-Spezialist und stark sehbehindert.

Sven Jenzer leitet seit 2006 den Bereich der Website-Zertifizierungen. Wenn er nicht gerade spitzfindige Testberichte schreibt, liest er sich durch Richtlinien und Anleitungen zur barrierefreien Technologienutzung.

Alle sind Mitarbeiter der [Stiftung «Zugang für alle»](#)

Folien zur Präsentation: <http://access4all.ch/blog/?p=1036>

---

Thursday, 29 October 2009

## Then a miracle occurs... Vorgehensweisen für eine effektive Übertragung von User Research in Systemdesign

Speaker: Ron Hofer, Geschäftsführung [USEEDS° GmbH](#) D-10179 Berlin

Moderation: Christian Hauri, Hauri Ergonomie & Coaching GmbH Zürich

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

Dieser Beitrag behandelt eine Schnittstelle in der nutzerzentrierten Systemgestaltung, den Übergang von Research-Aktivitäten zum Systemdesign. An dieser Schnittstelle entstehen Lösungen, die nur schwer allein mit einer systematischen Herangehensweise erklärt werden können und daher gerne als "Magic Moments" beschrieben werden. Durch die Befragung von Experten in der nutzerzentrierten Systemgestaltung wurde untersucht, wie dieser Übergang in der Praxis verläuft. Als Ergebnis haben sich folgende 6 Themenfelder herauskristallisiert, in denen sich das Wechselspiel von User Research (Analyse) und Design (Gestaltung, Konzeption) besonders deutlich niederschlägt: Projektart, Teamzusammensetzung, Vorgehen und Entwicklungsprozess, Einsatzszenarien und Ziele von User Research, Vorgehen bei Design und Konzeption sowie magische Momente beim Systemdesign.

In der anschliessenden Diskussion wollen wir diese Erkenntnisse mit den Erfahrungen der HCI-Experten im Publikum vergleichen und herausfinden, welche Faktoren für zukünftige Projekte besonders erfolgsversprechend sind.

### **About the speaker:**

Ron Hofer ist Diplom-Industriedesigner mit Schwerpunkt User-Centred Design. In der strategischen Beratung von Unternehmen wie SAP, SIEMENS, OTTO und dem Bayerischer Rundfunk geht es Herrn Hofer um die Gestaltung von nutzerzentrierten Lösungen, die mit den technischen Rahmenbedingungen und den Anforderungen der jeweiligen Geschäftsprozesse bestmöglich vereint werden können. Ziel in der Projektarbeit ist dabei immer eine User Experience zu gestalten, die Nutzer emotional UND rational überzeugt. Er leitet den Arbeitskreis "User-Centred Product Innovation" bei der UPA (Usability Practitioners Association) und hat in zahlreichen Veröffentlichungen und Forschungsprojekten den nutzerzentrierte Entwicklungsansatz weiterentwickelt.

[Folien zur Präsentation](#) (PDF, 34 Seiten, 5.6 MB)

---

Thursday, 24 September 2009

## Dynamische Visualisierungen

Alain Leclerc von Bonin, [VisualContext](#)

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### Abstract:

Dynamische Visualisierungen sind ein wichtiges Werkzeug im Umgang mit grossen Datenmengen. Wir erfreuen uns alle am Informationsreichtum des Internets und ertrinken gleichzeitig in einer Informationsflut. Zudem sind abstrakte und komplexe Themen für viele schwierig zu erfassen. Komplexe Daten können in Bildern einfach verständlich gemacht. Sie bieten dem Betrachter eine Vogelperspektive, um sich besser zu orientieren.

Das Internet als globales Archiv liefert viele unterschiedliche Datensätze. Dazu bieten die technologischen Möglichkeiten ideale Bedingungen für dynamische Visualisierungen. In der Folge hat sich das junge Medium rasant entwickelt: Von dynamischen Karten, die das aktuelle Weltgeschehen beliebig filtern, bis hinzu Visualisierungen der eigenen Firmendaten auf dem iPhone. Grosse Player wie Google oder IBM stellen mit [Google Visualization API](#) und [Many Eyes Tools](#) zur Visualisierung zur Verfügung. Und die amerikanische Regierung bietet mit [Data.gov](#) freien Zugang zu ihren Daten, damit durch Visualisierungen mehr Transparenz entsteht.

Dynamische Visualisierungen eröffnen neue Möglichkeiten. Es entstehen neue Anwendungen, Tools und Ressourcen, die sich online Services zu Nutze machen können. Der Fokus des Referats ist der funktionale und kommunikative Mehrwert, den dynamische Visualisierungen bieten können.

### About the speaker:

Alain Leclerc von Bonin ist selbständiger Art Direktor und Grafik Designer in Print- und Interaktionsdesign. Er arbeitete in Paris und London. Mit seinem Zürcher Atelier VisualContext realisiert er zusammen mit einem Netzwerk Spezialisten Corporate Identities, Webseiten, Visualisierungen, Games etc. Er spielt gerne mit den Möglichkeiten programmierter Grafik - auch in Printmedien. Viele seiner Arbeiten wurden ausgezeichnet.

---

**Thursday, 27 August 2009**

## **Next Generation User Interface Engineering**

Prof. Dr. Markus Stolze, Hochschule für Technik Rapperswil (HSR)

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

Das GUI feiert dieses Jahr seinen 28 Geburtstag und sieht noch immer so aus wie am ersten Tag --- Oder doch nicht? Next Generation User Interfaces sind extrem: extrem klein, extrem gross, extrem persönlich, extrem natürlich - einfach extrem! In diesem Vortrag werde ich diese Entwicklung aufzeigen und anhand von Beispielen neue Möglichkeiten und Herausforderungen diskutieren. Dabei werde ich aktuelle Projekte an der HSR im Bereich Tisch Computing, Mobil Anwendungen, und Rich Internet Anwendungen vorstellen und Erfahrungen mit Tools zum GUI-Sketching und automatischer GUI-Evaluation diskutieren.

### **About the speaker:**

Prof. Dr. Markus Stolze ist Dozent für Informatik an der Hochschule für Technik Rapperswil (HSR). Er unterrichtet User Interface Programmierung und Design und leitet das User-Technologie Interaction Lab (UTIL) am Institut für Software der HSR. Seine Forschungsgebiete sind Rich Internet Applications, eCommerce, und Natural User Interfaces. Im Rahmen des Microsoft Innovation Centers an der HSR ist er zuständig für Aktivitäten im Bereich Rich Internet Applications und Touch User Interfaces.

---

**Thursday, 25 June 2009**

## **Usability by Example: CMSBOX**

Simon Raess, Cmsbox Ltd.

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

**Abstract:**

Cmsbox is a beautifully designed, super-easy, yet powerful and flexible Content Management System (CMS) that offers everything you need to create, edit and enhance the content of your web site. Unlike similar products, cmsbox has no backend or meta-layer in order to edit the website: All elements (e.g. text or multimedia contents) can be arranged and customized directly on the individual page-layout. Just one extra line of controls is all that is required to turn a simple website into a web authoring environment. The system produces compelling results by guiding amateur users to follow common standards of good website-usability.

To boost the user experience of web authoring to a new level, cmsbox combines the latest web technology with a very elegant, simple interface concept. The interface was developed following the key principles of user centered design in order to satisfy the needs of designers, software engineers, business clients and website visitors. Cmsbox has won several prizes and awards (NNGroup Best Application Design 2008, Master of Swiss Web 2008, Vice European CMS Award 2007).

In this session, we will talk about the current interface, how it has been developed and which UX-principles have been derived from this process. We will also show how we turned the results of extensive user research into further development and we will present some new features and future concepts.

**About the speaker:**

Simon Raess is one of the founders and owners of Cmsbox Ltd. Before he started the company, he worked as a Usability Consultant at Swisscom Innovations. He has been educated in Mediapsychology, Neuropsychology and Philosophy at the University of Bern, where he was active as a lecturer and researcher in the field of Mediapsychology and Interaction Design. He is (co-)author of several articles and text-book chapters about Usability Research and Media Design. Since late 2008, he works as a User Experience Designer at Google in Zurich.

---

**Thursday, 28 May 2009**

## **Immersive environments for rehabilitation and sports - Visit Multi-Modal Motion Synthesis Laboratory**

Prof. Dr. Robert Riener, Inst.f. Robotik u. Intelligente Systeme, ETH Zürich

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

Prof. Robert Riener and his team investigate the neurological and biomechanical principles of human motor learning and motor control. They apply multi-modal and user-cooperative techniques to patients with movement disorders (rehabilitation research) and to healthy persons (basic motor research, sports, entertainment).

To achieve their goals, they built immersive environments combining large screens that display 3D information, a sound system, haptic display and motion tracking. Examples are the M3 Rowing Simulator and the M3 Soccer Simulator. He and his team deal with a lot of HCI matters in their daily work from cognitive abilities to emotion recognition.

After a presentation from Prof. Riener, we will have the opportunity to visit the Multi-Modal Motion Synthesis Laboratory. There will be plenty of topics for interesting discussions.

The presentation will be in German.

For more information see: <http://www.sms.mavt.ethz.ch/research/projects/m3>

### **About the speaker:**

Robert Riener holds a Double-Professorship with the University of Zurich: he is Associate Professor for Sensory-Motor Systems at the Department of Mechanical Engineering and Process Engineering and he is active in the Spinal Cord Injury Centre of the Balgrist University Hospital (Medical Faculty). His current research interests involve human motion analysis and synthesis, neuroprosthetics, biomechanics, haptic display technologies, and rehabilitation robotics. He was awarded with several prizes including the ISPO Academic Challenge Award 2003, the humanTech Innovation Prize 2005, and the Swiss Technology Award 2006.

---

**Thursday, 30 April 2009**

**Prototyping von Rich Internet Applikationen**



Andreas Binggeli  
Marc Blume  
Yuan-Yuan Sun

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

**Abstract:**

Rich Internet Applikationen (RIA) beschreiben eine neue Generation von Web-Anwendungen, welche die Vorteile von traditionellen Web- und Desktop-Applikationen miteinander vereinen. RIA stellen die Designer vor grosse Herausforderungen, da die neuen Konzepte und Interaktionsmuster bei den Anwendern teilweise noch unbekannt sind, und die Dynamik und Reichhaltigkeit von RIA grössere Anforderungen an das Erstellen und Testen von Prototypen der Anwendungen stellt. Im Rahmen einer Masterarbeit untersuchten wir die Eignung von vier verschiedenen Prototyping Methoden zur Simulation von RIA Patterns. Wir werden den theoretischen Hintergrund, unser Versuchsdesign und die Ergebnisse unserer Testserie vorstellen und im Plenum diskutieren.

**About the speakers:**

Andreas Binggeli ist Wirtschaftsinformatiker und entwickelt als Senior Software Engineer Web- und RIA-Anwendungen im Finanzumfeld.

Marc Blume ist Psychologe und arbeitet als Senior Consultant bei der Unternehmensberatung [Stimmt AG](#). Dort konzipiert er für Klienten interaktive Systeme und Kundenerlebnisse.

Yuan-Yuan Sun ist Applikationsentwicklerin und verantwortlich für die internen Applikationen zur Planung, Administration und Reporting bei Schweiz Tourismus.

---

**Thursday, 26 March 2009**

**Panel: Interaction Design Patterns in the real world**

**Was tun HCI-Experten in Schweizer (IT-) Unternehmen damit?**

HCI-Experten:

Marcel Brunschwiler, UBS AG

Christian Hübscher, Zürcher Kantonalbank

Bernhard von Allmen, Roche Diagnostic

Thomas Kneubühl, MAS HCID

Stefan Schallenberger, eGovernment Kanton Aargau  
Frank Leidermann, Swisscom AG  
Advokatus Diaboli

Moderation: Christian Hauri, Hauri Ergonomie & Coaching GmbH

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

**Abstract:**

Um die User Interaction von Systemen zu professionalisieren werden in der IT-Entwicklung Interaction Pattern Libraries angewendet. Dazu bestehen unterschiedliche Ansätze, dieses Knowhow zu Standardisieren und in den Projekten anzuwenden. Am Panel berichten HCI-Experten aus unterschiedlichen Unternehmen und Organisationen von ihren Erfahrungen im Aufbau und Anwendung von Interaction Pattern Libraries.

---

**Thursday, 26 February 2009**

**"Interaction Design Patterns"**

Stefan Pauwels, Universität Basel / ZKB  
Christian Hübscher, ZKB / Universität Basel

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

**Abstract:**

Das Thema Interaction Design Patterns beschäftigt viele HCI-Experten und -Interessierte. Immer mehr Firmen, die GUIs entwickeln, berichten von Bestrebungen, ihre eigene Interaction Design Pattern Library zu kreieren. Zusätzlich erscheinen laufend Pattern Sammlungen in Büchern und im Internet. In

diesem Vortrag wird das Konzept der Interaction Design Patterns und die damit verbundenen Herausforderungen vorgestellt. Anhand einer kurzen Case Study aus der Zürcher Kantonalbank (ZKB) wird vorgestellt, wie die Referenten an das Problem herangegangen sind, eine Pattern Library für eine zentrale Applikation in der ZKB auszuarbeiten.

#### **About the speakers:**

Stefan Pauwels studierte Psychologie an der Universität Basel und doktoriert am Institut für Psychologie mit Forschungsschwerpunkt Mensch-Maschine Interaktion. In einem Projekt mit der Zürcher Kantonalbank (ZKB) hat er an der Neugestaltung der CRM- und Vertriebsapplikation der ZKB mitgewirkt. Im Moment baut er aus den daraus entstandenen Designlösungen eine Bibliothek von Interaction Design Patterns.

Christian Hübscher ist als Experte für User Centered Design bei der Zürcher Kantonalbank (ZKB) tätig. Weiter ist er Dozent für User Centered Design und Interaction Design am Lehrgang "Master of Advanced Studies in Human Computer Interaction Design (MAS HCID)" und im Bereich Mensch-Maschine Interaktion der Universität Basel. Mit Interaction Design Patterns befasst er sich schon länger - aktuell im Rahmen eines Projektes in der ZKB sowie in seiner Lehr- und Forschungstätigkeit.

[Folien zur Präsentation](#)

---

**Thursday, 29 January 2009**

## **Kennenlernen des ETH Baugarten Value Lab und Diskussion von Einsatzgebieten**

Dr. Remo Burkhard

ETH Zurich - Chair for Information Architecture, [www.ia.arch.ethz.ch](http://www.ia.arch.ethz.ch), E-mail: burkhard(at)arch.ethz.ch  
vasp datatecture GmbH, [www.vasp.ch](http://www.vasp.ch), E-Mail: vision(at)vasp.ch  
vasp consulting Pte. Ltd., Singapore, [www.vasp.asia](http://www.vasp.asia), E-Mail: vision(at)vasp.ch

Venue: 18:30h, ETH Hönggerberg, Wolfgang-Pauli-Str. 27, CH-8093 Zurich  
Building HIT, Floor F, Room F22 (Value Lab)

#### **Abstract:**

The Value Lab is a new collaboration environment for virtual design and planning, e.g. in architecture or business. It combines the use of complimentary views on high resolution computer displays with direct multi-touch content manipulation creating a streamlined working pipeline for the evaluation of design. The Value Lab Space currently consists of five large scale, high-resolution and multi-touch interactive lcd-panels as well as two high-resolution projectors.

#### **About the speaker:**

Remo Burkhard is both a researcher and an entrepreneur. He investigates how visual methods can assist the creation and communication of knowledge. He is a senior researcher at ETH Zurich at the Chair for Information Architecture ([www.ia.arch.ethz.ch](http://www.ia.arch.ethz.ch)). Remo Burkhard is also founding partner and senior consultant of the company vasp datastructure GmbH ([www.vasp.ch](http://www.vasp.ch)). This company assists their customers to make abstract or complex information comprehensible and understandable, both internally and externally: To explain faster, to sell more, or to educate better. The company just opened up a new firm in Singapore.

**Thursday, 30 October 2008**

## **Visit - SAP Future Retail Center**

SAP Schweiz AG

Venue: 18:30h, SAP (Schweiz) AG, Althardstrasse 80, CH-8105 Regensdorf

[Lageplan](#)

### **Registration is closed!**

The maximum number of participants has been reached! Please DO NOT send more e-mails. Thank You!

### **Abstract:**

One major target of the Future Retail Center is to improve customer experience while optimizing in-store processes with intelligent deployment of IT and empowerment of SAP Systems. RFID, sensor-based systems, and other information and communications technologies enable the complete visibility and traceability of handling units along the supply chain. They may optimize and automate the end-to-end process and can therefore generate a tremendous benefit for businesses, as well as for end-customers. Visualization of the in-store shelf stock and the triggering of automatic replenishment processes is just one of many visions that will be realized in the near future.

---

**Thursday, 25 September 2008**

## **oSkope visual search – eine intuitive Suche nach Bildern und Produkten**

Christoph Schifferli, oSkope media gmbh, Zürich  
Alain Leclerc von Bonin, Visualcontext, Zürich

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

**Abstract:**

oSkope ist ein online Suchassistent, der eine visuelle Suche bei Amazone, eBay, YouTube und anderen Webdiensten unterstützt. Mit einem intuitiven Interface können Objekte effizient gesucht und organisiert werden. Ziel war es, eine funktionale Alternative zu endlosen Text-Trefferlisten zu schaffen - da das Auge Bilderteppiche sehr viel schneller durchforsten kann. In der Benutzerführung suchten wir eine optimale Mischung zwischen Reduktion und Komfort. Funktionen sind so ausgelegt, dass sie sukzessiv entdeckt werden können, damit das Benutzen von oSkope ein einfacher und intuitiver Prozess wird.

Die Veranstaltung wird auf Deutsch gehalten.

**About the speakers:**

Christoph Schifferli, geboren 1950 in Zürich, ist Gründer und CEO der oSkope media gmbh. Er ist Produzent von mehreren CD-ROMs und Online-Bildarchiven die u.a. in Zusammenarbeit mit Museen und Kulturinstitutionen entwickelt wurden. Das Konzept des intuitiven Suchassistenten "oSkope visual search" wurde von Christoph Schifferli entwickelt.

Alain Leclerc von Bonin, geboren 1973 in Schaffhausen, ist für die Gestaltung der oSkope-Benutzerführung verantwortlich. Er arbeitet als selbständiger Art Direktor und Grafik Designer in Print- und Interaktionsdesign. Durch spielerischen Umgang mit Technologie öffnet er Türen zu neuen visuellen Strategien. Dadurch entsteht zeitgerechte Kommunikation, die die Grenzen zwischen traditionellen und neuen Medien überschreitet. Mit seinem Zürcher Atelier Visualcontext realisiert er Projekte mit einem Netzwerk von Agenturen und Spezialisten.

---

**Thursday, 28 August 2008**

**Visualizing Knowledge: From the “Big Picture” to the “ETH Value Lab”**

Dr. Remo Burkhard

ETH Zurich - Chair for Information Architecture, [www.ia.arch.ethz.ch](http://www.ia.arch.ethz.ch), E-mail: burkhard(at)arch.ethz.ch  
vasp dataature GmbH, [www.vasp.ch](http://www.vasp.ch), E-Mail: vision(at)vasp.ch

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

**Abstract:**

In the first part of this presentation, I will introduce you to the “Big Picture” approach. This approach is especially helpful when it comes to complexity management, change management, and in education & training. We will discuss together with case studies from our professional practice at vasp datatecture GmbH ([www.vasp.ch](http://www.vasp.ch)) what works and what does not work.

In the second part, I will introduce you to the brand new “ETH Value Lab”, a physical space with five large scale (65 inch) displays with multi-touch functionality. You will get first hand insights into this collaborative working space. The ETH Value Lab is tailored for knowledge creation in smaller groups, for better decision making in groups of heterogeneous stakeholders, and for scenario planning of future cities.

### **About the speaker:**

Remo Burkhard is both a researcher and an entrepreneur. He investigates how visual methods can assist the creation and communication of knowledge. He is a senior researcher at ETH Zurich at the Chair for Information Architecture ([www.ia.arch.ethz.ch](http://www.ia.arch.ethz.ch)). Remo Burkhard is also founding partner and senior consultant of the company vasp datatecture GmbH ([www.vasp.ch](http://www.vasp.ch)). This company assists their customers to make abstract or complex information comprehensible and understandable, both internally and externally: To explain faster, to sell more, or to educate better.

---

**Thursday, 26 June 2008**

## **The Strategic Power of User-Centered Design**

Ivo Weevers, Senior Human Factors Designer, Medtronic

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

User-Centered Design can be an important contributor to business success. Designers and usability professionals need to position its strategic power within the organization to leverage internal acceptance, functioning and contribution. UCD can play different key roles. One of them is increasing customer value. Contextual user-research helps to leverage user understanding, to identify new opportunities and therefore to create new value.

Topics will include:

- Four key strategic roles of UCD
- Case study on the UCD method 'Contextual Inquiry'
- Case study on the UCD method 'Context Mapping'

The presentation will be in English.

#### **About Medtronic:**

Medtronic is the world leader in medical technology providing lifelong solutions for people with chronic disease. We offer products, therapies and services that enhance or extend the lives of millions of people. Each year, 6 million patients benefit from Medtronic's technology, used to treat conditions such as diabetes, heart disease, neurological disorders, and vascular illnesses.

#### **About the speaker:**

Ivo Weevers is senior Human Factors Designer at Medtronic Subcutaneous Diagnostic and Monitoring in Arnhem, the Netherlands. He holds a masters degree in Computer Science, a post-masters degree in User-System Interaction and is currently pursuing a degree in Master of Design Management.

---

**Thursday, 24 April 2008**

### **Was hat HCI mit Autofahren zu tun?**

Iris Niedermann, Usability Consultant, soultank AG

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

#### **Abstract:**

Der Autofahrer im „Fahrzeugcockpit“ ist zunehmend von den vielen Funktionen (Autoradio, Navigationssystem, Telefonie etc.) und von der Komplexität im Strassenverkehr überfordert. Welche Herausforderung dies an die Gestaltung und das Testing von Fahrerinformationssystemen stellt, soll an diesem Termin diskutiert werden.

Die Veranstaltung wird auf Deutsch gehalten.



**Zur Person:**

Iris Niedermann, lic. phil. hum Arbeits- und Organisationspsychologin, ist als Usability Consultant bei der soultank AG in Zug tätig. Mit Stationen bei Automobilherstellern in Deutschland und Japan berät Sie Unternehmen bei der benutzergerechten Gestaltung von Mensch-Maschine-Schnittstellen.

---

**Thursday, 27 March 2008**

**New media art as a resource for human-computer interaction**

Nicolas Nova, Media and Design Lab (EPFL, Lausanne), Near Future Laboratory

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

**Abstract:**

Recent technologies enable the hybridization of digital and physical environments through locative media, urban displays, augmented reality or mobile games. Unlike preceding technologies such as desktop computers, a large variety of people and institutions are proposing ideas and projects about these topics. What is interesting here is how this hybridization is nurtured by the fading boundaries between design, new media art and academic research. This talk will describe why all the projects from new media art are relevant and what they tell about the design of future technological artifacts. In a sense, it will be about why blogging pigeons or lolipops interfaces are important for human-computer interaction.

The presentation would be in English.

**Zur Person:**

Cognitive scientist by training, Nicolas Nova is a user experience and foresight researcher working both at the Media and Design Lab (EPFL, Lausanne) and the near future laboratory, a research consultancy that combines analysis with design and prototyping in order to understand the possibilities for new digital interaction rituals. He is also the editorial manager of the LIFT Conference in Geneva and Seoul. His work consists in running user studies to uncover people's behavior and practices when using technologies such as mobile applications, location-based games, tangible interfaces and urban computing.

---

Thursday, 28 February 2008

## Something Really New: Three Simple Steps to Creating Truly Innovative Products

Denis J. Hauptly, Vice President Technology Strategy, Thomson Global Resources

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### Abstract:

In this presentation, Denis J. Hauptly author of the book "[Something Really New: Three Simple Steps to Creating Truly Innovative Products](#)" will cover the following topics:

- Why do we innovate?
- What is innovation (and what is NOT innovation)?
- Three steps to practical innovations: Function or task, Simplify the task, Connect separate tasks
- Net Utility
- Innovation in Services
- Barriers to innovation: People, Organizations, Culture, Information (Good information, Bad information)
- Summary & Discussion

The presentation will be in English.

### Zur Person:

Denis J. Hauptly is Vice President for Technology Strategy at Thomson Global Resources, a division of The Thomson Corporation in Zug, Switzerland. He has previously served as Vice President, New Product Development at Thomson West Vice President, Content at Thomson Global Resources AG in Switzerland and Vice President, Technology Product Development at Thomson West.

He is the author of *Something Really New: Three Simple Steps to Creating Truly Innovative Products* (2007).

Prior to joining The Thomson Corporation in 1994, Mr. Hauptly served in a variety of positions in the Federal Courts and the United States Department of Justice including Special Master for the United States Court of Federal Claims and Director of Judicial Education for the Federal Courts.

He is the author of four other books and numerous articles on history and law. His books have been awarded an America Library Association Notable Book designation and he is the recipient of the Benjamin Franklin Award for Best Writing on the Constitution. A native of New Jersey, he is a graduate of St. Michael's College in American Studies and has a law degree from the University of Notre Dame. He is married to Kay Knapp and resides in Thalwil, Switzerland and Minneapolis, Minnesota.

---

**Thursday, 31 January 2008**

## **Navigationsverhalten bei der Informationssuche im Web**

Adrian Heydecker, Usability Consultant, soultank AG

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Rämistrasse 101, CH-8092 Zürich

Building HG E 33.1 (Hauptgebäude)

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

"In diesem Vortrag werde ich eine empirische Lizentiatsarbeit vorstellen, die ich im Jahr 2005 zu diesem Thema erarbeitet habe. Im Zentrum des Interesses steht die Frage, welche Personen- und Situationsmerkmale die Navigation im Web beeinflussen und welche Such- und Navigationsstrategien erfolgversprechend sind. Das theoretische Fundament der Arbeit bilden die Information-Retrieval-Forschung, die Entscheidungstheorie und die Medienpsychologie.

Die Studie fusst auf einem von der Bertelsmann-Stiftung geförderten Forschungsprojekt. In einem gross angelegten Laborexperiment wurde das Suchverhalten von 84 Testpersonen beobachtet und umfassend mit Hilfe verschiedenster Methoden protokolliert und ausgewertet. Der daraus resultierende Datensatz bildet die Grundlage der Untersuchung.

In meinem Referat werde ich nicht nur die Resultate der Studie präsentieren, sondern auch auf die Arbeit anderer Autoren in diesem Gebiet eingehen. Anschliessen an das Referat würde ich gerne mit dem Publikum darüber diskutieren, wie die verwendete Methodik und die Resultate der Studie im Hinblick auf die kommerzielle Usability-Forschung zu bewerten sind."

Die Veranstaltung wird auf Deutsch gehalten.

### **Zur Person:**

Adrian Heydecker studierte Kommunikationswissenschaft und Informatik an der Universität Zürich. Im Rahmen einer Assistenzstelle im Bereich Medienpsychologie beschäftigte er sich mit der Nutzung und Wirkung von Onlinemedien. Heute ist er als Usability-Consultant bei soultank AG tätig.

[Folien zur Präsentation](#) (PDF, 45 Seiten, 1.7 MB)

[Literaturliste](#) (PDF, 7 Seiten, 100 KB)



**29. November 2007**

## **Generalversammlung der Fachgruppe Software Ergonomics**

**17:00, e&t, Nordstrasse 114, CH-8037 Zürich**

Für alle, die sich aktiv an der Fachgruppe beteiligen wollen ist dies der richtige Anlass und Zeitpunkt!

Agenda:

1. Report of the past year
2. Report of the working groups
3. Minutes of the annual general meeting 2006
4. Financial report
5. Elections
6. Activities for 2008
7. Issues & Discussion

[Protokoll der GV](#) (ppt, 13 Seiten, 180 KB)

---

**29. November 2007**

## **Google User Experience Design - Anschliessend Apéro**

Michael Hatscher, Google

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Rämistrasse 101, CH-8092 Zürich

### **Building HG D 3.2 (Hauptgebäude)**

[Lageplan](#)

[Grundriss des Geschosses](#)

### **Abstract:**

Michael Hatscher stellt User Experience Design-Philosophie und -Ansatz bei Google dar - warum UX wichtig ist, wie der User Centered Design-Prozess bei Google aussieht und warum Feature-Listen nicht zu guten Produkten führen.

Die Veranstaltung wird auf Deutsch gehalten.

**Zur Person:**

Michael Hatscher, Diplom-Psychologe mit Schwerpunkt Software-Ergonomie, User Experience Designer bei Google (Zürich) seit 2007, vorher Stationen bei SAP (Walldorf) und AOL (Hamburg). Interessensschwerpunkte: Joy of use, User Interface Patterns.

Alle Teilnehmer sind danach herzlich zu einem **Apéro** eingeladen!

Wir bitten deshalb um Anmeldung in unserem [Web-Forum](#).

---

**25 October 2007**

## **Are Engineers Condemned to Design?**

**- A Survey on Software Engineering and UI Design in Switzerland**

**- Panel Discussion with:**

- Reto Nüesch, Mettler Toledo, Usability Engineer
- Patrick Steiger, ZKB, Customer
- Andrea Lombardoni, OneOverZero, Programmer

Presentation/Panel moderation:

- Ljiljana Vukelja, University of Applied Sciences Rapperswil, Switzerland

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building CLA E4

[Lageplan](#)

### **Abstract:**

In our paper we present the results of a descriptive online survey conducted among Swiss software developers regarding their engineering practices with a special focus on the design and development of user interfaces.

This enables an insight into the everyday life of a software engineer and can lead usability practitioners, project managers and clients to a better level of cooperation in designing user interfaces through understanding how software engineers work.

While software is developed and tested in a professional way, several problem areas were detected: firstly, software engineers frequently develop user interfaces alone, without the help of Human-Computer Interaction (HCI) professionals. Secondly, they have a limited knowledge of HCI. Thirdly, whilst they have contact to end users, they do not make use of this for user interface design. Finally, usability tests are rare and seldom result in big changes.

After the presentation we will have a panel discussion with a usability engineer, a customer and a programmer. Active participation from the audience is welcome.

The presentation and discussion will be in German.

---

**27 September 2007**

## **Die „User Experience“ zum Leben erwecken – mit Improvisations-Techniken**

Michael Svoboda

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, CH-8092 Zurich

Building ML H 37.1 (next to building CLA, 2nd Floor)

[Lageplan](#)

### **Abstract:**

„What I hear I forget. What I see I remember. What I do I understand.“ [Confucius]

Wie wird in Projekten ein gemeinsames Verständnis der Nutzer-Bedürfnisse und der gewünschten User Experience sichergestellt? Personas, Szenarios oder Story-Boards sind eine Möglichkeit. Allerdings wird die User Experience dabei lediglich auf Papier „konserviert“.

Die Veranstaltung soll aufzeigen, wie die User Experience mit Hilfe von Improvisations-Techniken für alle Projektbeteiligte zum Leben erweckt werden kann. Wir werden uns anschauen, wie die Teilnehmer involviert und in Interaktion gebracht werden können, damit sie einen emotional ansprechenden und nachhaltigen Einblick in die Sicht des Nutzers erhalten.

Die Veranstaltung wird auf Deutsch gehalten. Es handelt sich nicht um einen Vortrag im klassischen Sinne, sondern der Abend steht ganz unter dem Motto: „exploring by doing“.

### **Zur Person:**

Michael Svoboda hat Wirtschaftsinformatik studiert, als Programmierer gearbeitet, Change Prozesse in Unternehmen begleitet und ist Mitglied einer Improvisationstheatergruppe.

---

**30 August 2007**

## **Interruptions, interruptions, interruptions!**

Agnieszka Matysiak Szostek

Industrial Design, Eindhoven University of Technology, The Netherlands

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

[Lageplan](#)

**Abstract:**

Informal communication between coworkers is considered as an optimal way to exchange rapid feedback, to share local context and to reference common depictions or common values at the office. But such communication has its drawback -interruptions. If interruptions occur at wrong moments they are likely to cause loss of concentration, anxiety and a feeling of time-pressure. However, once initiated at right times they serve as natural breaks and provide content for expressive interaction that is useful for a successful group function.

In this talk Agnieszka Matysiak Szostek would like to show how people negotiate informal communications at work and to present a design process behind the creation of an awareness system supporting people in managing their interruptions.

Agnieszka Matysiak Szostek is a PhD student from the Industrial Design department at the Eindhoven University of Technology in The Netherlands. She hold Master's in Technological Design with specialization in User System Interaction from the Technical University of Eindhoven, The Netherlands, and a Diploma in Linguistics form the Warsaw University, Poland.

[Folien zur Präsentation](#) (PDF, 11 Seiten, 1.5 MB)

---

**Thursday, 28 June 2007**

**"High-fidelity" prototyping tools**

Alexandros Philopoulos, UBS AG

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

[Lageplan](#)

**Abstract:**

A new class of prototyping tools, known as "high-fidelity" prototyping tools, is lately emerging.

These tools help to address the communication gap between business users and designers by allowing them to collaborate in order to produce prototypes that incorporate the appropriate look, feel and behavior.

The presentation will cover the tools:

- Axure RP Pro
- Serena Composer
- iRise Studio



Alexandros Philopoulos is interaction designer at UBS AG. He holds a Master's in Technological Design with specialization in User System Interaction from the Technical University of Eindhoven, The Netherlands, and a Diploma in Computer Engineering from the University of Patras, Greece.

[Folien zur Präsentation](#) (PDF, 31 Seiten, 875 KB)

---

**Thursday, 31 May 2007**

## **Qualidator: Website Quality Validation & Monitoring**

Markus Schneider und Eva Bollmann, seven49.net

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

[Lageplan](#)

### **Abstract:**

- Ein Kurzportrait des "[Qualidators](#)". Website Quality Validation & Monitoring. Funktionalität und Ziele.
- Die einzelnen Tests (Kernpunkte der Bereiche Usability, Accessibility, SEO und Quality) sowie ihre Möglichkeiten und Grenzen.
- Präsentation der Resultate einer weltweiten Studie (weltweit wurden ca. 100'000 Websites mit rund 70 automatischen Tests überprüft) und Hypothesendiskussion.

### **Zu seven49.net:**

[seven49.net](#) ist seit 1997 Spezialist im Bereich Information Management und Engineering. Gemeinsam mit Partnern aus den Bereichen Design, Werbung, Marketing und Informationstechnologie realisiert Webprojekte für anspruchsvolle Kunden.

seven49.net erbringt zudem in den Bereichen Content Management, Customer Relationship Management, E-Business, Project Management, User Interface Design und Internet-Recht hochqualifizierte Consultingdienstleistungen.

### **Zu den Referenten:**

Markus Schneider, lic.rer.pol., Geschäftsführer

Vertiefung in den Gebieten Information Management, Innovationsmanagement, Personal und Organisation sowie Marketing; Lizentiatsarbeit „Mobile Commerce Business-to-Consumer Bereich“ bei Prof. Dr. J. Griese, Institut für Wirtschaftsinformatik. Spezialisierung: Content Management, Customer Relationship Management, E-Business, Project Management, User Interface Design, insbesondere Accessibility und Usability, sowie Web Marketing. Technologien: WAI, WCAG, (X)HTML, XML, CSS, JavaScript, .NET, Visual Studio, SQL Server, IIS, SharePoint, Regular Expressions

Eva Bollmann, lic.iur., LL.M.

Spezialisierung: Projektleitung, Finanzen und Personal, Internet-Recht, Accessibility und Usability  
Technologien: WAI, WCAG, CSS

---

**Thursday, 26 April 2007**

## **Second Life - Hype oder Interaktionsform der Zukunft?**

Simon Künzler und Bruno Mettler, Gründer und Partner von "Pedro Meya Marty" (Second Life Agentur)

Venue: 18:30h at Zeix AG Badenerstrasse 65, 8004 Zürich (Tram 2, 3, 8, 9, 14 bis Stauffacher)  
Lageplan: [local.ch](http://local.ch) oder [zeix.com](http://zeix.com)

### **Abstract:**

Der Event wird aus den zwei kurzen Vortragsteilen bestehen und sonst eher den Charakter eines Workshops haben, inkl. Live-Usability-Test.

Wer mag, kann seinen Laptop mitbringen und am besten VORHER (also z.B. jetzt...) den Second-Life-Client herunterladen unter <http://secondlife.com/community/downloads.php> . Wir treffen uns dann im Teil 4 alle im Second Life (wenn's klappt).

**Teil 1:** Simon Künzler und Bruno Mettler von [Pedro Meya Marty](#) Intro: Was ist Second Life?

**Teil 2:** Live-Usability-Test mit einem Second-Life-Anfänger

**Teil 3:** Simon Künzler und Bruno Mettler: "Bewegung in Second Life und das 3D-User-Interface"

- Live-Demo User-Interface/Client
- Wie komme ich vom Web in Second Life, von Second Life ins Web, welche Arten der Suche gibt es?
- Wie steuert man den Avatar?
- Wie geht man mit Karten um?
- Wie funktioniert teleportieren?

**Teil 4 (optional):** Fortsetzung des Treffens der Fachgruppe in Second Life (Laptop mitbringen, Client unter <http://secondlife.com/community/downloads.php> herunterladen, vorher registrieren oder "üben" nicht nötig)

---

**Thursday, 29 March 2007**

## **Improving Interactive Voice Response**

Rex Stringham, President of Enterprise Integration Group International AG

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

[Lageplan](#)

**Abstract:**

Interactive voice response (IVR) systems are intended to reduce expensive human contacts, while maintaining (or improving) customer service. Unfortunately, significantly degraded customer service is generally the result, and IVR has become a technology most end users have grown to hate. Both touch-tone and speech recognition IVR systems worldwide suffer from the problem of poor user interface design. A lack of industry focus on human factors has resulted in user interface designs that are an obstacle to effective self-service.

The presentation will cover:

- Industry trends relative to IVR and speech recognition self-service,
- Key best practices for optimizing the IVR user interface, and
- How to avoid the top ten mistakes when implementing IVR.

The presentation will be in English.

**Zur Person:**

Rex Stringham is author of "Improving Interactive Voice Response" and continues to be actively involved with EIG's usability research and consulting activities. He holds a Bachelors Degree in Economics and an MBA from Pepperdine University in the USA.

---

**Thursday, 22 February 2007**

## **User Interface Prototyping without Tools**

### **Usability- und Requirements Engineering in einem Grossprojekt**

Christian Hauri (Hauri Ergonomie & Coaching)

Kurt Gerber (Projektleiter Staatssekretariat für Wirtschaft)

Venue: 18:30h, Staatssekretariat für Wirtschaft (seco) Effingerstrasse 31, CH-3003 Bern (ca. 5 Minuten vom Bahnhof Bern entfernt)

[Lageplan](#)

**Abstract:**

Wie können in einem Projekt mit über 80 beteiligten Personen, 12 parallel arbeitenden Design-Teams konsistente User Interfaces und adäquate Software-Spezifikationen erstellt werden?

An einem Beispiel zeigen Christian Hauri (Hauri Ergonomie & Coaching) und Kurt Gerber (Projektleiter Staatssekretariat für Wirtschaft) auf, wie mit einfachsten Hilfsmitteln - Papier, Stiften, Flipchart und Pinwänden - in der Gruppe Lofi-Prototypen erarbeitet werden können, die zusammen mit Use-Case-Modellen die Spezifikation eines grossen IT-Systems (über 200 Use-Cases) ermöglichen. Dazu

wurden neben Usability-Engineering Methoden, Use Case-Modellierung sowie auch Moderationstrainings und Grossgruppen-Workshops durchgeführt.

---

**Thursday, 25 January 2007**

## **Experience Immersion**

David McQuillen, Customer Experience & Voice of the Customer, Credit Suisse

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

[Lageplan](#)

### **Abstract:**

When was the last time you went through your customer experience? All too often, executives and employees have no idea what they are actually delivering customers. David McQuillen will discuss his "Experience Immersion" technique and how it can help you bring your team closer to what customers really care about.

The event is in english.

### **Zur Person:**

David McQuillen is the head of Customer Experience & Voice of the Customer at Credit Suisse. His job is to make it easier, more useful and more enjoyable for people to do business with Credit Suisse. He holds an MBA in IT Strategy from City University in London.

Thursday, 30. November 2006

## Besuch bei Brainstore: "Die industrielle Ideenrevolution"

Venue: 18:30h, BrainStore AG

Aarbergstrasse 3-5, CH-2501 Biel

Lageplan: <http://www.brainstore.com/lageplan/>

### Abstract

- Wie entstehen Ideen?
- Welchen MindSet braucht es im Zusammenhang mit Innovation?
- Wie werden Ideen selektioniert?

### Zur Firma:

BrainStore (<http://www.brainstore.com>) wurde 1989 gegründet. Aus einer kleinen Idee wurde die weltweit erste Ideenfabrik mit heute 60 fest angestellten Mitarbeitern und rund 3'500 Freelancern aus der ganzen Welt. BrainStore produziert täglich Ideen, sei dies in der Ideenfabrik oder dank der mobilen Produktionseinheit an jedem beliebigen Ort auf der Welt.

Anschliessend freuen wir uns auf ein gemeinsames Abendessen in Biel.

---

Friday, 17. November 2006

## Software Ergonomics Annual General Meeting

Generalversammlung der Fachgruppe Software Ergonomics im Rahmen des Schweizer Informatik-Tages.

17:30, Bern, Tagungszentrum Blumenberg

Schänzlistrasse 33

<http://www.blumenberg.ch>

### Abstract

Unsere Generalversammlung findet auch dieses Jahr wieder im Rahmen des Schweizer Informatiktages statt, der dieses Jahr über den Stand der beiden SI-Projekte „Neue Geschäftsstelle“ und „Jahr der Informatik 2008“ informieren wird. Weitere Informationen zum Informatiktag 2006 sind auf der Website der SI zu finden: <http://www.s-i.ch>

---

Thursday, 26. October 2006

## **Der e&t attentiontracker ®**

### **Messen der visuellen Auffälligkeit von Webpage-Elementen**

Raphael Indergand, ergonomie & technologie, e&t GmbH

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

#### **Abstract**

Beim Besuch einer Website bestimmen oft die ersten Sekunden darüber, ob der User sich länger auf dieser Seite aufhält oder ob er sie gleich wieder verlässt. Die zentralen Kommunikationsziele müssen deshalb in kürzester Zeit gesehen und verstanden werden.

Zur Analyse der visuellen Kommunikation existieren einige Verfahren, welche den Aufmerksamkeitsverlauf in den ersten paar Sekunden auf einer Website zu erfassen in der Lage sind. Eine dieser Methoden ist der von ergonomie & technologie GmbH entwickelte e&t attentiontracker®, welche genauer vorgestellt werden soll.

Zur Person: Raphael Indergand hat an der Universität Zürich Psychologie, BWL und Allgemeines Staatsrecht studiert. Seit 2003 ist er bei ergonomie & technologie (e&) GmbH als Berater tätig.

<http://www.easy-to-use.com/etattentiontracker.html>

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, 28 September 2006**

### **Webtexte im Labor**

Jakob Marti, UBS AG, Usability & Workbench Consulting

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

#### **Abstract**

Wie lesen die Leute auf dem Internet? Wie müssen Texte gestaltet sein, damit die Leserinnen und Leser gerne lesen und das Gelesene gut behalten können? Dies sind die Fragen, denen im Usability-Labor und in einem Online-Experiment nachgegangen wird.

Beim Online-Experiment werden vier Varianten des gleichen Textes verglichen: - Original - Mit Aufzählungspunkten und Zwischenüberschriften - Verständlich - Kombiniert

Jede Variante steht für eine bestimmte Art, Texte auf dem World Wide Web zu schreiben. Der Vergleich soll uns die Art zeigen, welche bei den Leserinnen und Lesern für diese Aufgabe am erfolgreichsten ist.

Zur Person: Jakob Marti hat in Bern allgemeine Sprachwissenschaft, Spanisch und Arabisch studiert und anschliessend promoviert.

Seit vier Jahren ist er als Berater für die Verständlichkeit und Usability von Programmen und Websites tätig. Seit 2006 arbeitet er im Team "Usability und Workbench Consulting" der UBS AG.

[Folien zur Präsentation](#) (PDF, 24 Seiten, 901 KB)

Ausführliche Beschreibung der Studie: <http://www.jmq.ch/studie.php>

---

**Thursday, 31. August 2006**

## **«Lo-fidelity» Prototyping**

Christian Hübscher, UBS AG, Usability & Workbench Consulting

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Warum ist es nicht sinnvoll, nur von Lo- / Hi-fidelity Prototypen zu sprechen und welche besseren Einteilungskriterien gibt es? Diese und andere Fragen werden in einem theoretischen Teil besprochen. In einem Demonstrationsteil werden dann die in der UBS entwickelten Prototyping Tools basierend auf Visio vorgestellt. Zu dem bereits in einem früheren Event vorgestellten "Visio Web Designer" wurde kürzlich ein zweites Tool speziell für Wireframes entwickelt.

Dieser Event bildet den Auftakt für weitere Anlässe zum Thema GUI Prototyping.

[Folien zur Präsentation](#) (PDF, 24 Seiten, 964 KB)

---

**Thursday, 18. Mai 2006**

SwissUPA and SwissCHI jointly organise the first conference on usability:

## **WHY IS USABILITY STRATEGIC FOR YOUR COMPANY?**

Thursday May 18th, Lausanne, from 3 to 5 pm, free access, registration required on <http://swissupa.interactions.ch>

Today usability has become key for several swiss companies like Logitech and Orange. What are the competitive advantages provided by easy-to-use products and services? what activities and processes generate usable products?

Through concrete examples, speakers will explain how usability is part of the development process in their companies and what added value it brings. The conference suits particularly to project & product managers, marketing & strategy managers and quality managers.

### **SPEECHES**

E-commerce: better usability = increased sales,

Jean-Francis Balaguer

The competition is tough on today's Internet and online shop managers need to find new ways to attract and retain customers. A high quality user experience can be a strong differentiator for your online shop. Through the case study of a usability refactoring of CityNightLine's online shop, we will present how a simpler and more customer oriented buying process can significantly improve the sales of a web channel.

How to integrate customer experience activities into a result-orientated business One example : why usability doesn't need to be expensive

Franck Milet

One typical issue encountered by usability specialists or usability teams is that they might be isolated or decorrelated from the business environment, with little to no grip on the operations and product development. Based on the Orange Switzerland case, we will highlight the main reasons that made it possible to successfully embed Customer Experience into offers and product development. We will briefly describe a case where usability testing proved a quick win for the project, with very little means.

Keyboard: simple device but complex usability

Sylvain Sauvage

Everyone is using a keyboard, a simple device we think! As a key feature, usability has made Logitech keyboard a market differentiator. Sylvain will show us why and how usability and ergonomics (hardware, software) are integrated into a product definition, using the Cordless Desktop MX 5000 as an example.

## **SPEAKERS**

Jean-Francis Balaguer Jean-Francis Balaguer is a Senior Manager at ELCA's Business Consulting Division. He advises companies for their Internet strategy and on the interactive support of work processes. He has acquired through many years of professional activities at ELCA and other companies, a strong experience in all aspects of user experience design and evaluation. Jean-Francis likes Nokia phones best because they are easier to use. His preferred color is orange.

Franck Milet Franck Milet is in charge of the Customer Experience team in Orange Switzerland. He's not, by education, a usability expert, and has developed the process, methods, organization within Orange to ensure that customer-centric inputs are provided at adequate moments within the product development lifecycle.

Sylvain Sauvage Sylvain Sauvage, 35, works at Logitech since 2002 as a Usability Specialist. He is in charge of Desktop (mouse & keyboard combination) Hardware ergonomics and Software marketing. Part of the product marketing team, he helps to define the future generation of Desktop. His role is to



make sure that a user can install, use, adjust, configure a product with ease and fun. His favorite activity is to define new innovative interface of these products, such as LCD. Sylvain has a background of industrial. His favorite device is the iPod, that he defines as the ultimate complex but usable product in the world.

## **MODERATOR**

Pascal Magnenat Pascal Magnenat is the founder of Interactions Associates SARL, a consultancy specialised in user experience, and president of Swiss UPA. For more than 10 years, he participates to the analysis and design of several human-computer interfaces like websites, medical devices, management software, ticket machines. Fond of graphical & industrial design, he militates for products both easy-to-use and aesthetic.

## **VENUE & ACCESS**

Hôtel Alpha-Palmiers, rue du Petit-Chêne 34, Lausanne, switchboard 021 555 59 99

If you arrive by train to Lausanne main station...

exit the city center exit of the railway station (opposite side of the lake). To reach the Hotel Alpha-Palmiers, take the road "Rue du Petit-Chêne" that goes upwards, left from the Mac Donald, the Hotel is on that road, after a 300-meter walk.

If you arrive by car... car park in the hotel, other nearest public car parks: parking de Montbenon, railway station car park

## **SPONSORS**

Elca Interactions Logitech Orange

---

**Thursday, 27. April 2006**

## **User Requirements Workshop für unsere neue Website**

Christian Hübscher und Michael Richter

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Ganz im Sinne eines benutzerorientierten Requirements Engineerings möchten wir EURE Anforderungen und Wünsche an den geplanten neuen Web-Auftritt unserer Fachgruppe sammeln. Wir stellen unsere Ideen vor und möchten mit Euch zusammen einen konkreten Vorschlag erarbeiten, der dann auch so umgesetzt werden soll. Wir werden dabei Gelegenheit haben, über Aktivitäten, Angebot und Positionierung der Fachgruppe zu diskutieren. Es sind alle Interessierten herzlich eingeladen!

---

**Thursday, 30. March 2006**

## **MORAE Usability Test Tool**

(gemeinsamer Event mit SwssUPA)

Dr. Florian Egger, Geschäftsführer Telono SA, Genf

Venue: 18:30h, Technopark Zürich, 2. Stock, Raum Basic

### **Abstract**

Dr. Florian Egger, Geschäftsführer von Telono SA, gibt uns eine Einführung in Morae (<http://www.techsmith.com/morae.asp>). Morae ist industrieweit die erste rein digitale Lösung auf Softwarebasis, die Benutzer- und Systemdaten synchronisiert aufnimmt, für Usability-Analysen von Software, Websites, Intranets und e-Business-Anwendungen. Durch die Integration von traditionellen Labor-Funktionen mit der exklusiven Rich-Recording- Technologie bietet Morae eine umfassende Lösung, die den Prozess des Usability-Testings modernisiert.

français

Morae est la première solution logicielle tout-numérique qui enregistre et synchronise les informations sur le système et l'utilisateur pour analyser l'utilisabilité des logiciels, des sites Internet et Intranet ainsi que des applications de commerce électronique. En alliant la fonctionnalité d'un laboratoire traditionnel à la technologie exclusive « Rich Recording Technology », Morae a conçu une solution collaborative unique, qui révolutionne le processus des tests d'utilisabilité.

---

**Thursday, 23 February 2006**

## **Usability and Security**

Hans Rudolf Egli, Cosit AG Markus Flückiger, Zühlke Engineering AG

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Teil 1 Sicherheit, insbesondere IT- und Informations-Sicherheit sind Themen, die heute eine grosse Bedeutung haben. Wenig bewusst ist jedoch der Zusammenhang zwischen Benutzerfreundlichkeit und Sicherheit. Noch immer führen Anwendungen den Benutzer in die Irre, mit teilweise fatalen Folgen. Aktuelle Beispiele sind im Internet zu Hauf vorhanden.

Der Referent Hans Rudolf Egli, Cosit AG, ist IT Auditor und Sicherheitsberater. Aus seiner langjährigen Erfahrung hat er einige Erkenntnisse und Beobachtungen zusammengestellt und zeigt die Auswirkungen von benutzer-unfreundlichen Anwendungen auf alle Dimensionen der Sicherheit auf.

Teil 2 Warum muten wir den Anwendern unbrauchbare Security Technologien zu? Das Problem ist fundamental und liegt insbesondere darin, dass Usability Spezialisten die Sicherheit von Systemen sträflich vernachlässigen. Dabei gäbe es ein lukratives Tummelfeld für Leute, die Sicherheitstechnologien benutzbar einsetzen können.

Markus Flückiger ist langjähriger Usability und Software Engineering Berater bei der Zühlke Engineering AG. Er hat schon verschiedene Fachvorträge zum Thema Usability und Security gehalten und fasst seine Erkenntnisse aus zahlreichen Projekten für uns zusammen.

[Slides](#) (pdf, 780KB)

Ein Thema, das zur Diskussion einlädt!

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria.

---

**Thursday, 26 January 2006**

## **Design for All - Accessibility**

Markus Riesch, Geschäftsleiter Design for All, Jakob Lindenmeyer, Sven Jenzer

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Der Verein "Design for All" stellt sich und seine Arbeit, seine aktuellen Projekte und Ideen vor. Design for All will die Realisierung von allgemein gut zugänglichen Lösungen, "Universelles Design" fördern. Aktuelles Schwerpunktthema ist das barrierefreie Internet (Accessibility).

<http://www.design4all.ch>

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

**Friday, 25 November 2005**

## **SI Software Ergonomics Annual General Meeting 2005**

Generalversammlung 2005 im Rahmen des Schweizer Informatiktages

Venue: 18:00h, Technopark Zürich

---

**Thursday, 27 October 2005**

## **Master of Advanced Studies in Human Computer Interaction Design**

### **ein neues Weiterbildungsangebot in der Schweiz**

Mitglieder der Studiengangleitung und des wissenschaftlichen Beirats stellen den neuen Studiengang vor

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Die Universität Basel und die HSR Hochschule für Technik Rapperswil bieten in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel ab Frühjahr 2006 ein neues, berufsbegleitendes, interdisziplinäres Weiterbildungsstudium an zum "Master of Advanced Studies in Human Computer Interaction Design", ein Weiterbildungsangebot für mit Entwurf und Entwicklung von User Interfaces befasste oder daran interessierte Personen, für Designer, Informatiker, Psychologen und Berufspraktiker, ein einmaliger Studiengang im deutschsprachigen Raum.

Website des Studiengangs: <http://www.hcid.ch>

Der Studiengang wurde von einer Teilgruppe der Fachgruppe Software Ergonomics der SI entwickelt. Lothar Müller, designierter Studienleiter des Studiengangs wird Konzept und Inhalte vorstellen. Mitglieder der Vorbereitungsgruppe und des wissenschaftlichen Beirats stehen für Fragen und Diskussion zur Verfügung.

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, 29 September 2005**

## **Signaletik**

Prof. Theo Ballmer, Hochschule der Künste Bern HKB

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Tannenstrasse 3, Building CLA E4, CH-8092 Zurich

## **Abstract**

Gebäude, Strassen, Anlagen und Plätze kann man sehen, man kann sie räumlich erfassen und man kann sich darin bewegen. Deren Geschichte, deren Sinn, die Inhalte können wir nur herauslesen und erkennen, wenn sie uns übermittelt werden, wenn man uns davon erzählt, wir darüber lesen oder hören. Verschiedenste Medien übermitteln uns diese Informationen. Die Signaletik vernetzt, strukturiert sie und hilft uns damit zu verstehen, zu begreifen und bringt uns der Stadt, dem Ort, der Werkanlage näher, erklärt Verbindungen, macht sie transparent. Damit ist Aufgabe der Signaletik, Ort und Inhalte zu strukturieren und diese Struktur verständlich zu kommunizieren.

[http://www.hkb.li/ndk\\_signaletik/d/home.html](http://www.hkb.li/ndk_signaletik/d/home.html)

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, 30 June 2005**

## **Designing the trust experience for B2C e-commerce**

by Florian Egger, independent consultant, Geneva

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B83, CH-8092 Zurich

## **Abstract**

This talk will give an overview of a doctoral research project which sought to uncover on- and offline factors likely to affect consumers' trust in an e-commerce website. After a brief presentation of a validated model of trust, the rest of the talk will focus on case studies and practical applications of this research. In particular, some concrete tools for HCI professionals will be presented and discussed in the context of the total customer experience strategy.

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, 2 June 2005**

## **Nachbesprechung "Group Evaluation" von Mobility Car Sharing**

Nachbesprechung der April-Veranstaltung. Diskussion von Usability Problemen und Verbesserungsmöglichkeiten.

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B83, CH-8092 Zurich

## **Abstract**

Beim letzten SwissCHI Treffen vom April hatten wir die ersten Ergebnisse eines interessanten Vergleiches vorgestellt: Wie gut überschneiden sich die Ergebnisse von unabhängig durchgeführten Expert Reviews bzw. Usability Tests? Bei der untersuchten Internetseite <http://www.mobility.ch> wurden von neun Experten(gruppen) insgesamt 263 (!) individuelle Probleme berichtet. Dieses Treffen

soll dazu dienen, an beispielhaft herausgegriffenen Problemen die Überschneidung bezüglich der Verbesserungsvorschläge zu beobachten. Im Gegensatz wird es dazu allerdings keine formale Auswertung im Vorfeld geben, sondern die Verbesserungsmöglichkeiten sollen direkt von den aktiv Beteiligten vorgestellt und im Plenum diskutiert werden.

Ziel dieses praxisorientierten Abends ist ein wertvoller Erfahrungsaustausch bei der Beurteilung und Verbesserung der Usability von vergleichbaren Angeboten.

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, 28. April 2005**

## **Präsentation Ergebnisse "Group Evaluation" von Mobility Car Sharing**

Vorstellung der zusammengefassten Usability-Bewertungen

Moderiert von Marc Blume, Swisscom Innovations

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B83, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Wenn eine bestimmte Internetseite von mehreren Experten unabhängig voneinander getestet wird - wie gut überschneiden sich dann deren Bewertungen? Nach Rolf Molich's Studien unterscheiden sich Art und Anzahl der berichteten Usability-Probleme in einem solchen Fall erheblich.

Wir möchten in der Fachgruppe mal die Probe auf's Exempel machen, und diesen Ansatz überprüfen. Experten(-gruppen) werden die Möglichkeit haben, den Buchungsprozess der Internetseite von Mobility, einer Car-Sharing Organisation, zu prüfen und ihre Ergebnisse mit denen anderer zu vergleichen.

Damit das ganze nicht ein Sandkastenspiel wird, sind für das Fachgruppentreffen zentrale Vertreter von Mobility eingeladen - sie sind bereits gespannt darauf, von dem konzentrierten Wissen und Erfahrungen in der Fachgruppe profitieren zu können.

Vorgehen (MS Word, 148 KB)

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, 31. March 2005**

## **Spatial Visualization of Abstract Information**

Dr. Malgorzata Bugajska Institut für Informatik, Universität Zürich

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B83, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

A framework for the spatial visualization of abstract information will be presented together with guidelines addressing the general problem of spatial information design.

---

**Thursday, 24. February 2005**

## **Harnessing Impulse for Ratio (Managing Design in Teams)**

Walter Stulzer (dipl.zool., COO und Partner)  
Roland Sailer (dipl.des., Leiter Interaction Design Team)  
Nose Applied Intelligence AG - <http://www.nose.ch>

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Nose Applied Intelligence's service offering in Interaction Design leads to a constant walk on the boarder between design, technology and business requirements. Over time, we established principles on the management of our work. It has to be highly open and unconstrained, yet needs to be well structured to maintain budget objectives and IT-interoperability. Therefore, we extended and streamlined the ideas of RUP from Rational Rose to fit our needs and workflows. The talk focusses on how teams grow beyond the possibilities of each of their members when conducted along certain patterns.

## **Infos zur Konferenz Mensch & Computer 2005**

### **Usability Professionals' Tracks**

Frank Leidermann (Bluewin AG)

Seit 2003 gibt es den jährlichen deutschsprachigen Usability-Professionals' Conference Track. Frank Leidermann (Bluewin AG) wird kurz von den bisherigen 2 Veranstaltungen berichten und auf den kommenden Track hinweisen (Sept 2005).

Mehr Infos: [http://mc.informatik.uni-hamburg.de/mc2005/de/Usability\\_Professionals\\_Track.htm](http://mc.informatik.uni-hamburg.de/mc2005/de/Usability_Professionals_Track.htm)

Mit Linz ist erstmals ein Veranstaltungsort ausserhalb Deutschlands an der Reihe, was mit einer expliziten Ausweitung der Zielgruppe einhergeht.

Das Motto ist denn auch: "Deutschsprachige Usability Professionals: Grenzen überwinden. Erfahrungen machen. Gemeinsam weiterkommen."

## **Infos und Diskussion zum April Event "Group Evaluation" von Mobility**

Präsentiert und moderiert von Marc Blume, Swisscom Innovations

Wenn eine bestimmte Internetseite von mehreren Experten unabhängig voneinander getestet wird - wie gut überschneiden sich dann deren Bewertungen? Nach Rolf Molich's Studien unterscheiden sich Art und Anzahl der berichteten Usability-Probleme in einem solchen Fall erheblich.

Wir möchten in der Fachgruppe mal die Probe auf's Exempel machen, und diesen Ansatz überprüfen. Am kommenden Fachgruppentreffen am Donnerstag wird dazu ein möglicher Ansatz des Vorgehens vorgeschlagen und diskutiert. Experten(-gruppen) werden die Möglichkeit haben, den Buchungsprozess der Internetseite von Mobility, einer Car-Sharing Organisation, zu prüfen und ihre Ergebnisse mit denen anderer zu vergleichen. Damit das ganze nicht ein Sandkastenspiel wird, sind für das Fachgruppentreffen Ende April bereits zentrale Vertreter von Mobility eingeladen - sie sind bereits gespannt darauf, von dem konzentrierten Wissen und Erfahrungen in der Fachgruppe profitieren zu können.

Wir sind gespannt auf die Vorstellung und Diskussion des Vorgehens am kommenden Donnerstag.

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!



**Friday, November 19, 2004, 16:00-17:00**

## **Software Ergonomics Annual General Meeting 2004**

The following topics are on the agenda:

1. Report of the past year
2. Report of the working groups
3. Minutes of the annual general meeting 2003
4. Financial report
5. Elections
6. Activities for 2005
7. Open issues

During the Schweizer Informatik Tag 2004 "Neue Perspektiven für die Informatik in der Schweiz"

CS-Forum St.Peter St. Peterstrasse 19, 8001 Zürich

---

**Thursday, 28 October 2004**

## **User Experience Design & Evaluation: Beyond Traditional HCI**

Florian Egger, PhD (independent consultant, Geneva/Zurich)

Sam Rossetti (Contreforme, Neuchâtel)

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

This talk will focus on "user experience" (UX), a concept that has become increasingly popular in HCI in recent years. After presenting different conceptualisations of user experience, we will briefly discuss to what extent traditional tools and methods can be applied and in which cases complementary approaches might be necessary. We will also illustrate how a user experience, as opposed to a strict usability, project looks like by presenting one UX evaluation and one UX design case study. This event will also be an opportunity to introduce the User Experience Network (UXNet) which the presenters represent in Switzerland.

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, September 30, 2004**

## **Online Form Validation: Don't Show Errors right away**

lic. phil. Javier Bargas-Avila Institut für Psychologie, Universität Basel

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Online form validation can be performed in several ways. This presentation discusses two empirical studies with 77/90 participants, which has found evidence that the best way of validating online forms is by presenting the erroneous fields after the completion is finished. ISO recommended immediate error feedback came in last in both studies.

A modal theory for form completion was derived from the results postulated in the first study. Users are either in Completion or Revision Mode while filling out online forms. These modes affect the users' way of interaction with the system. The second study gave full support for the modal theory of form completion.

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

**Thursday, July 29, 2004**

## **Das User Interface Management Modell**

### **Grundlagen zur Qualitätssicherung von Web Interfaces**

Gerhard Schauer, Zurich Financial Services <http://www.zurich.com>

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Anlässlich meiner NDS Abschlussarbeit zum E-Business Professional habe ich ein User Interface Management Modell (UIM) entwickelt. Der Event wird in die wesentlichen Erkenntnisse der Arbeit und das UIM Modell einführen. Das Ziel des Modelles ist es, die Grundlagen für eine nachhaltige Qualitätssicherung der Webauftritte einer Unternehmung zu legen. Das UIM Modell geht von einer Qualitätsdefinition gemäss des Total Quality Management Ansatzes aus. Darauf aufbauend beleuchtet das Modell folgende Aspekte:

- Die Verbindung von UCD und kundenorientiertem Marketingkonzept.
- Die Verbindungen zwischen strategischen Unternehmenszielsetzungen, potentiellen Kundennutzen und entsprechenden Metriken zur Erfolgsmessung von Webauftritten.
- Die Integrations- und Kommunikationsleistungen innerhalb einer Unternehmung, die geleistet werden müssen um Qualität auf dem Web umsetzen zu können.

Anschliessend wie immer Z'nacht in Jymmi's Pizzeria!

---

Thursday, June 24, 2004

## «1. Find 2. Buy 3. Pay» versus «3... 2... 1... meins!»

### User Education als Erfolgsfaktor nicht nur bei eBay

Zeix AG · Stauffacherstrasse 96 · 8004 Zürich

[http://www.zeix.com/ueber\\_uns/zugtram.htm](http://www.zeix.com/ueber_uns/zugtram.htm) Abstract

Im Frühling 2000 war eCommerce Hype, aber bei den Usern noch nicht recht angekommen. Als Antwort darauf gründeten Jacqueline Badran und Peter Hogenkamp die Zeix AG. «User Education», die Unterstützung der potenziellen Kundinnen und Kunden beim Verständnis von Websites, stand im Businessplan, zusammen mit dem anderen Standbein Usability-Tests/User Centered Design. Parole: «Wir machen einfachere Websites und schlauere User».

Vier Jahre später ist User Education -- wenn auch nicht immer unter diesem Begriff -- ein grosses Thema. Wachstum ist für viele Websites nur noch möglich, wenn neue Zielgruppen gewonnen werden können, die zwar schon im Netz sind, aber bisher noch nicht motiviert werden konnten, viele Angebote online nachzufragen. Flaggschiff-Beispiel ist eBay, wo man User Education an den verschiedensten Fronten betreibt: von der sehr bekannten eBay University für Powerseller und Existenzgründer über Volkshochschulkurse für Einsteiger bis hin zu einer von den meisten unbemerkten Umgestaltung der US-Startseite für neue Nutzer. Da wir den SwissCHI-Mitgliedern eher wenig Neues über Usability erzählen könnten, wollen wir uns an diesem Event auf die User Education konzentrieren. Wir zeigen erfolgreiche Schweizerische und internationale Beispiele, online und offline, von uns selbst (für Kunden wie Swisscom, Bluewin, Microsoft oder diverse Kantonalbanken) und von anderen realisiert, und wir präsentieren, wie die scheinbar hoffnungslos unmoderne Print-Anleitung einen guten Business Case abgeben kann.

Anschliessend Apéro in Büro und auf Terrasse, danach Nachtessen beim Italiener.

---

Thursday, 27 Mai 2004

## "Ihr Anruf ist uns wichtig..."

### Dialoggestaltung vom Telefonbeantworter bis zum Voice Portal

Daniel Gerkens, Insonic AG - [daniel.gerkens@insonic.com](mailto:daniel.gerkens@insonic.com)

<http://www.insonic.com>

Venue: 18:30h, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

#### Abstract

Die Automatisierung von Kundenanrufen bietet ein enormes Einsparungspotential. In vielen Firmen und Amtsstellen nimmt ein Telefonbeantworter die Anrufe entgegen. Andere Firmen vergeben die Bearbeitung der telefonischen Kundenkontakte an externe Call Center. In beiden Fällen werden von den anrufenden Kunden, in mehr oder weniger strukturierten Dialogschritten, Informationen erfragt

oder erteilt (oder beides).

In den letzten Jahren hat die Technologie der Spracherkennung wesentliche Fortschritte gemacht und kann heute als Ergänzung oder als Ersatz im Bereich der telefonischen Kundeninformations- und Transaktionssysteme eingesetzt werden. Auch wenn die Kosteneinsparungen enorm sind, weil ein System mit Spracherkennung niemals schläft, keine Kaffeepausen macht, immer freundlich ist und keine Lohnerhöhung fordert, bleiben die Herausforderung an die Dialoggestaltung ähnlich wie beim Telefonbeantworter und beim Call Center. Es geht immer darum die Anrufer durch einen Prozess (Telefongespräch) zu führen und dabei bestimmte Informationen zu sammeln bzw. auszugeben. Dieser Prozess soll einerseits intuitiv und effizient ablaufen sowie andererseits durch ein positives Anruferlebnis die Kundenzufriedenheit (sprich: Kundenbindung) sicherstellen.

Der Vortrag zeigt, auf welche ergonomischen Aspekte bei der Implementierung von einem VUI (Voice User Interface) geachtet wird und illustriert die vielfältigen Einsatzbereiche von Spracherkennung mit Beispielen aus der Praxis.

Demonummern für Sprachdialogsysteme sind beim Referenten auf Anfrage erhältlich.

---

**Thursday, 25 March 2004**

## **Präsentation des Final Research Projekts «Erfolg von Usability-Tests»**

Michael M. Nussbaumer, SAE Institute, Zürich

Venue: 18:30h , ETH-Zentrum Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81 CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Mittels einer webbasierenden Umfrage bei Usability-Experten und Auftraggebern von Usability-Tests wurde ein aktueller Überblick über die Effizienz und Problematik bei der Durchführung von Usability-Tests und -Optimierungen erstellt. Die Resultate und Interpretationen werden an diesem Event präsentiert und können anschliessend diskutiert werden.

Bachelor Honours-Arbeit: «Erfolg von Usability-Tests»:

<http://vcard.freshdesign.ch/de/referenzen/dokumente.php>

---

**Thursday, 26 February 2004**

## **Requirements Engineering mit RUP und Contextual Design**

Markus Flückiger, Zühlke Engineering AG

Venue: 18:30h , ETH-Zentrum Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81 CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Die Modelle von Contextual Design sind ein verlässliches Fundament für Requirements Engineering. Da jedoch Zeit und Geld in den Projekten knapp bemessen sind, reduzieren die Projektteams den Aufwand für Requirements und konzentrieren sich im Falle des Rational Unified Prozesses (RUP) auf

das Niederschreiben von Use Cases. Der Effekt ist, dass die Anforderungen an das System von den Benutzern kaum beeinflusst werden. Contextual Design und auch andere HCI Methodiken genügen ihrerseits den Ansprüchen der Methodiker an einen Entwicklungsprozess nicht. So fehlen beispielsweise in Contextual Design Aussagen über Projektmanagement, Change Requests, Implementierung und mehr. Die vorherrschenden Entwicklungsprozesse sind demzufolge fast ausschliesslich aus dem Software Engineering. HCI Fachleuten stellt sich also die Herausforderung, die nötige Methodik in den existierenden Softwareentwicklungsprozess einzubinden. Der Vortrag geht auf die Integration von Contextual Design in den RUP als Beispiel für eine solche Integration ein. Er basiert auf dem an der Interact 2003 vorgestellten Short Paper "Requirements Engineering with Contextual Design and RUP" von Markus Flückiger.

Markus Flückiger "Requirements Engineering with Contextual Design and RUP". In M. Rauterberg et al. (Eds.): "Human-Computer Interaction - INTERACT'03". IOS Press, IFIP, 2003.

---

**Thursday, 29.01.2004**

18:30, Swisscom Innovations, Bern

## **Mehr Raum bei Swisscom Innovations für User Centered Design**

### **unser neues Usability Lab**

1. Präsentation der (bescheidenen) Geschichte und der Hauptaufgaben des Usability & User Centered Design Teams von Swisscom Innovations
2. Führung durch das neue Usability Lab mit anschliessender Diskussion über Kosten-Nutzen Aspekte einer derartigen räumlichen und technischen Infrastruktur
3. Vortrag "Texten im Internet"

Marc Blume, Swisscom Innovations Was muss man beachten, wenn man Texte für das Internet gestaltet? Worin unterscheidet sich Lesen & Schreiben für ein Printmedium und für das Internet?

Treffpunkt: Donnerstag, 29.1.2004, 18:30 Swisscom Innovations, Ostermundigenstrasse 93, 3006 Bern

Anfahrt Das Swisscom Innovations Gebäude erreicht man vom Hauptbahnhof Bern aus am einfachsten mit dem Bus. Folgen Sie nach Ankunft im Hauptbahnhof den Wegweisern zur Haltestelle der Buslinie 10 Richtung Ostermundigen. Nehmen Sie dort einen Bus bis zur Haltestelle Waldeck (Fahrzeit etwa 15 Minuten).

Überqueren Sie nach dem Aussteigen die Strasse und gehen Sie neben dem roten Selecta-Automaten die Treppen hoch. Oben angekommen, gehen Sie links um das Hochhaus herum bis zum Haupteingang.

Lageplan (MS Word, 80 KB)

Anschliessend freuen wir uns auf ein gemeinsames Abendessen in der Pizzeria Ristorante im Thurm der "Molino"-Kette. Eine nette gemütliche Pizzeria etwa 200 Meter vom Hauptbahnhof Bern.

**Thursday, 27 November 2003**

## **Content Architecture**

Marc Blume, Swisscom Innovations

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Viele Internetseiten (u.a. Amazon, Ebay und Netmovies) bieten Inhalte an, die nach Kategorien sortiert sind. Am Beispiel von Bluewin's „Stream-it“ wird aufgezeigt, wie diese Kategorien aufgrund von Nutzerbefragungen empirisch erstellt und deren Trennschärfe und Verständlichkeit ebenfalls empirisch überprüft werden können.

AND

## **SW-Ergonomics/SwissCHI Outlook 2004 & Discussion**

Software Ergonomics board members and participants

Den zweiten Teil des November Events möchten wir der Zukunft unserer Fachgruppe widmen. Nach den Wahlen an der Generalversammlung im Oktober gibt es einige neue Gesichter im Vorstand und hoffentlich auch viele neue Ideen. Wir möchten die zukünftige Ausrichtung der Fachgruppe diskutieren und bereits schon Ideen für Projekte und Events im nächsten Jahr sammeln. Eine gute Gelegenheit auch für Nicht-Mitglieder, die Fachgruppe kennenzulernen. Es sind alle herzlich willkommen!

---

**Friday, 17th October 2003**

## **Software Ergonomics Annual General Meeting 2003**

Friday, October 17, 2003, 15:15-16:00

During the Schweizer Informatik Tag 2003 University Bern, Institut für exakte Wissenschaften, Hörsaal A6

The Institut für exakte Wissenschaften is located next to the University Main Building and is only a short walk (actually: elevator ride) from the Bern main station.

The following topics are on the agenda:

1. Report of the past year
2. Report of the working groups
3. Minutes of the annual general meeting 2002
4. Financial report

5. Elections (!!!)
6. Activities for 2004
7. Open issues

More information about the full program of the "SI Schweizer Informatik Tag" is available on the SI Website. There are talks scheduled on Knowledge Management, Internet Security, Copyright in the Information Society, and Digital Rights Management. Please note that attendance of the SI Conference is free, but that you should register for the event by October 10 by sending an e-mail to info@ictsuisse.ch with title Anmeldung Informatikertag 2003. I hope that through the co-location of the Software Ergonomics general meeting with the SI Conference the ties between our special interest group and people mainly interested in other Informatics-related topics could be strengthened. I would be delighted to see you at our general meeting. It is a good opportunity to meet each other, to talk, and make suggestions for the future course of the SIG.

---

**Thursday, 28th August 2003**

## **Evaluationsmethoden der Mensch-Maschine-Interaktion im eCommerce**

Javier Bargas, Universität Basel / STIMMT AG

Venue: 18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Die vorliegende Arbeit verfolgt das Ziel, empirische und analytische Evaluationsansätze aus dem Gebiet der Mensch-Maschine-Interaktion im eCommerce zu vergleichen. Das Design baut auf drei Versuchsgruppen: Novizen, welche die Aufgaben empirisch am Computer lösten (EE), Experten (EC) und Novizen (NC), welche jeweils die Aufgaben anhand des Streamlined Cognitive Walkthrough (Spencer, 2000) analysierten. Die Resultate zeigen, dass EC sowohl quantitativ wie auch qualitativ mehr Fehler als NC entdecken, jedoch auch EC nicht die Anzahl tatsächlich beobachteter Fehler (EE) vorhersagen können. Eine Analyse nach Fehlerkategorien zeigt, dass die EC insbesondere in der Fehlerkategorie 'Known-Item Search' schlecht abschneiden. Zudem konnte gezeigt werden, dass NC im Vergleich zu EC und EE infolge des analytischen Evaluationsstils konsequent die Tragweite der Fehler unterschätzen und dem Untersuchungsgegenstand gegenüber ein besseres subjektives Empfinden (gemessen mit dem SUS von Brooke, 1996) haben. Eine Wirtschaftlichkeitsrechnung zeigt schliesslich, dass EE in der "Kosten pro Fehler"-Rechnung einen leichten Vorteil gegenüber EC haben, dieser jedoch minim ausfällt. Die Methoden sind aus wirtschaftlicher Sicht in etwa gleichwertig.

---

**Thursday, 26th June 2003**

## **«Am Computer spielend lernen?»**

Christian Fichter, Universität Zürich

Venue: 26. June 2003, 18:30h , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich.



## **Abstract**

Durch Internet und E-Learning erfährt Bildung tiefgreifende konzeptuelle und formale Veränderungen. Diese stellen Lehrpersonen an Hochschulen ebenso wie in der betrieblichen Weiterbildung vor neue Herausforderungen. Insbesondere herrscht oft Unsicherheit darüber, welches lernpsychologische Paradigma gewählt werden soll. Aber auch Fragen nach der Umsetzung des gewählten Paradigmas in eine Bedienungs-Metapher sind nicht-trivial.

Wir geben mögliche Antworten auf diese Fragen. Aufgrund konkreter Erfahrungen, die wir bei der Konzeption und Realisierung einer computergestützten Lernumgebung sammeln konnten, postulieren wir als ideales Paradigma eine Spiel-Situation. Ausserdem legen wir die verschiedenen konzeptuellen, formalen und technischen Problemfelder dar, die wir bei der Umsetzung unserer Lernumgebung zu explorieren hatten. Das Ergebnis ist das "SimIntus"-Lernspiel: ein plattformübergreifendes, Web-taugliches Framework für multimediale, adaptive Lernspiele. Es ist Teil des vom Schweizerischen Nationalfonds unterstützten MODAL-Forschungsprojekts.

---

**Thursday, 22th May 2003**

### **«Sind IT-Projekte soziale Unternehmen?»**

Dr. Andreas Huber, Universität Zürich

Venue: 22. May 2003, 18:30h , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich.

## **Abstract**

Trotz der Anstrengungen des Software Engineerings zur Verbesserung des Entwicklungsprozesses pendelt die Erfolgsquote von IT-Projekten seit einigen Jahren um die 50%-Marke.

Der Vortrag schildert die Krisen in der Entwicklung des IT-Projektmanagements seit der Garmischkonferenz 1968. Besonders beleuchtet werden die prinzipiellen Grenzen des klassischen System-Engineerings angesichts der zunehmenden Komplexität des Businessumfelds der IT-Projekte. Vor diesem Hintergrund wird postuliert, dass sich das IT-Projekt von einem technischen Unterfangen zu einem sozialen Unternehmen wandelt, dessen primären Erfolgsfaktoren in einem konstruktiven Umgang mit sozialen Prozessen und Beziehungen liegen. Was sind die Konsequenzen dieser Entwicklung für die Software Ergonomie?

---

**Thursday, 24th April 2003**

### **Report from ACM CHI 2003, Ft Lauderdale, USA**

(April 5 - April 10)

Markus Stolze, IBM Zürich Research Laboratory

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

---

**Thursday, 27th March 2003**

## **«Der gute alte Styleguide in einem neuen Licht»**

### **Enabler für einen benutzerorientierten Entwicklungsprozess**

Siegrun Heberle and Michael Richter, UBS AG

Venue: 27. March 2003, 18:30h , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich.

#### **Abstract**

Siegrun Heberle und Michael Richter vom Usability Engineering Team der UBS AG geben einen Überblick über den aktuellen Stand und die Erfahrungen bei der Implementation eines benutzerzentrierten Entwicklungsprozesses im Unternehmen, das mit rund 2000 Entwicklern zu einem der grössten Software-Produzenten der Schweiz zählt. Nebst Usability Methoden wie Benutzer- und Task-Analyse, frühem Prototyping und Usability Testing im hauseigenen Usability Lab liegt der Fokus auf der Unterstützung eines benutzerorientierten Vorgehens in zahlreichen Projekten. Durch die Einführung eines unternehmensweiten User Interface Styleguides ist es gelungen, die Bedeutung des GUI Designs und damit Usability Aspekte stärker in das Bewusstsein der Projektbeteiligten zu rücken. Der mit dem Styleguide verknüpfte Prozess beinhaltet frühes Prototyping mit einem "Look-echten", Styleguide-konformen Prototyping Tool, konkrete Vorgaben und Richtlinien für ein konsistentes User Interface Design sowie ausprogrammierte, auf dem Styleguide basierende Komponenten. Das User Interface bzw. der Styleguide und die darin definierten und beschriebenen Interface Elemente erleichtern die Kommunikation zwischen Benutzern, Auftraggebern und IT Entwicklung und dienen damit als gemeinsame Sprache aller Beteiligten in einem benutzerorientierten Prozess. Die Teilnehmer sind zu einem Erfahrungsaustausch im Sinne von lessons learned eingeladen.

**Thursday, 28th November 2002**

## **Wahrnehmung von Verzögerungen in netzvermittelter Kommunikation**

Hans-Joerg Zuberbuehler, Man Machine Interaction - IHA/ETH, Zürich

Venue: 28th of November 2002, 18:30h , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich.

### **Abstract**

Netzwerktechnologien sind immer seltener verbindungsorientiert, wie dies z.B. bei ISDN der Fall ist, sondern sie sind packetvermittelt (z.B. IP, ATM). Dies erhöht zwar die Effizienz, beinhaltet aber auch Nachteile, wie schwankende Service-Qualität. Vor allem die Verzögerung zwischen Eingabe und Antwort (round-trip delay) beeinträchtigt die Benutzer von Echtzeit-Anwendungen wie z.B. Videokonferenz oder Voice over IP (VoIP) in ihrem natürlichen oder gewohnten Kommunikationsmuster. Wo liegen nun aber die Grenzen dieser Störung? Einerseits sicherlich dort, wo die Störung nicht mehr wahrgenommen wird, d.h. an der Wahrnehmungsschwelle und andererseits dort wo eine (wie auch immer definierte) Akzeptanzschwelle überschritten wird. In meinem Beitrag werde ich Resultate von solchen Schwellenbestimmungen vorstellen und die Experimente demonstrieren sowie in einem theoretischen Teil auf die cognitiven und neurologischen Hintergründe der menschlichen Zeitwahrnehmung eingehen.

---

**Thursday, 18th October 2002**

## **Software Ergonomics Annual General Meeting 2002**

12:15, during the "Schweizer Informatik Tag 2002" at the University Basel, Pharmazentrum, Klingelbergstr. 50-70, CH-4056 Basel

---

**Thursday, 26th September 2002**

## **Interface Design als Forschungsgegenstand**

**Forschungskonzept der Fachgruppe Interface Design der FHA und Forschungsthemen im Bereich Interface Design**

by Dr. June H. Park from the University of Applied Sciences (FH) in Aarau

Venue: 26th of September 2002, 18:30h , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich.

### **Abstract**

Interface war eine Domäne der Informatik. Inzwischen ist es ein zentrales Arbeitsgebiet für Designer. Begriffe wie MMI, GUI, Software-Ergonomie und Usability sind expandierende Themenbereiche und zeigen die zunehmende Differenzierung und gesellschaftliche Diffusion der Informationstechnologie. Interface ist ein ausgesprochen interdisziplinärer Bereich. Neben der Informatik, Gestaltung, Psychologie und Arbeitswissenschaft ist in Zukunft auch eine Beteiligung anderer Wissenschaftsdisziplinen zu erwarten: z. B. Soziologie, Pädagogik und Kulturwissenschaft verschiedener Ausprägungen. Die Fachgruppe Interface Design der FHA fokussiert ihre Forschungsaktivität auf die geistes- und sozialwissenschaftlichen Aspekte mit dem Ziel der wissenschaftlichen Fundierung für Interface-Entwürfe.

---

**Thursday, 27th Juni 2002**

## **Das Medium Film in der Unternehmenskommunikation**

### **Reflexionen, Beispiele, Geschichten**

by Peter Aschwanden, Regisseur, Dokumentarfilme für SF DRS, ARTE, 3-SAT  
Auftragsfilme für das IKRK, Kanton Basel-Landschaft, Euroarts Stuttgart

Venue: 27th of June 2002, 18:30h , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich.

### **Einleitung**

Die Filmkunst setzte sich von Anfang an mit wahrnehmen, reflektieren und gestalten von Wirklichkeit auseinander. Das Medium Film ist per Definition ein Mittel der Kommunikation. Es kreiert zudem eine zeitliche und räumliche Distanz zum Geschehen - schafft so die Voraussetzung zu einer kritischen Reflexion über das Geschehen. Der Film kann die Bilder von der Welt, kann das Leben, kann Prozesse besser als alle andern Künste aufzeichnen.

Die Schablone Film kann über alle möglichen komplexen Systeme gelegt werden. So können neue Wahrheiten über gewisse Elemente dieser Systeme enthüllt werden. Der Film stellt einen sehr direkten Kommunikationskanal zwischen Gegenstand und Betrachter her. Die Sprache des Films ist zugleich bedeutend einfacher und weniger zweideutig, als die der Literatur, der Malerei, der Musik. Die Geschichte des Films ist ein direktes Fortschreiten zu grösserer Wahrheitstreue.

Die Kamera ist unbestechlich, ihr Auge lässt sich - im Unterschied zu dem des Menschen - nicht täuschen.

### **Swiss/CHI Event**

Gerade in der heutigen schnelllebigen Zeit müssen sich Unternehmen immer wieder der Herausforderung notwendiger Veränderungen stellen. Fusionen, Führungswechsel, neue Strategien, Personalabbau - das sind nur einige Begriffe, die Alltag in der Unternehmenswelt geworden sind. Die PETER ASCHWANDEN FILMPRODUKTION stellt sich in den Dienst von Unternehmen im Veränderungsprozess. Sie bietet das Arbeiten mit dem Medium Film an, um solche Prozesse zu initialisieren, ihre Vielschichtigkeit sichtbar, dokumentierbar und reflektierbar zu machen und den Verlauf der Prozesse nachhaltig zu begleiten.

### **Agenda**

A. Der Einsatz filmischer Dokumentationen in Unternehmungen: Dokumentarfilme, Reportagen oder Portraits bieten eine einzigartige Basis zur Darstellung und Reflexion von Unternehmenswirklichkeiten und können als Initiatoren von Veränderungsprozessen dienen. Beispiele:

Initiierung eines Veränderungsprozesses in einem Kleinbetrieb. Interne und externe Kommunikation der strategischen Neuausrichtung eines mittleren Unternehmens. Die Unterstützung eines Strategie-Umsetzungs-Prozesses in einem Grossbetrieb

B. Making Film Die Mitarbeitenden einer Unternehmung realisieren in eigener Regie Reportagen, Portraits oder filmische Dokumentationen. Dieser zwei- bis dreitägige Workshop dient vor allem zur Bildung funktionierender Teams und zur Förderung der internen Kommunikationskultur. Beispiele:

Das News Magazin - die Selbstdarstellung einer Abteilung einer Grossunternehmung  
Das Filmportrait - die Auseinandersetzung mit dem Fremden.

---

**Thursday, 30th May 2002**

## **Bericht von der CHI'02**

Silvia Zimmermann, Institut für Software-Ergonomie und Usability, Wettingen

Venue: 18:30, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

---

**Thursday, 25th April 2002**

## **SwissCHI Fachgespräch bei ESEC**

by Thomas Hodel, ESEC SA und Christian Hauri, n-able AG

Venue: 18:30, ESEC SA in Cham, please check detailed agenda.

Usability als wesentlicher Qualitätsfaktor in der Produktenentwicklung - ein Praxisbeispiel aus der Halbleiterindustrie (Semiconductor Industry)

Thomas Hodel (Productmanager ESEC SA) und Christian Hauri (Geschäftsführer n-able AG) präsentieren die Anwendung von Usability-Methoden in der Produkteentwicklung des neuen Wirebonders. Dabei entwickelte das Projektteam nicht nur ein neuartiges grafisches User Interface, sondern auch ein modernes und ästhetisch innovatives Maschinen-Design. Die Referenten zeigen nicht nur die Erfolgsmomente, sondern auch die Schwierigkeiten und Fallstricke auf, die in ihrer Arbeit sichtbar wurden.

### **Themen:**

Firmenvorstellung ESEC SA Projektvorstellung (Produkteentwicklung Halbleiterindustrie)

**Überblick** Maschinen Design Human Machine Interface HMI Usability und Ergonomie: Ansatzpunkte im Projekt Beispiele für User Centered Design: Workshop Lofi-Prototyping User Analysis,

Modellierung Entwicklung von Guidelines oder der Effekt "Not Invented Here" Usability Walkthrough und Roadshow Lessons learned Besichtigung des Prototypen

---

**Thursday, 21st March 2002**

## **Swiss Usability Services Certification**

Daniel Felix, Michael Richter

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

Aufbau eines Gütesiegels für Usability Dienstleistungen in der Schweiz.

---

**Thursday, 28th February 2002**

## **Geschichten zum Nachdenken und Diskutieren, Human Centric Solutions**

Werner Beda Meier, STT Solution & Technology Traders AG, Basel

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

1. Context / Zusammenfassung

Wo stehen wir mit IT-Projekten heute? Ist der Technologie-Hype zu Ende? Gibt es neue Wege zum Erfolg?

2. Topics

a) MHI, Ergonomie, Usability b) Infotainment, Geschichten, Multimedia, Lustoptimierung, Erlebnisse, Hedonismus? c) Interdisziplinarität Human Sciences, Linguistics d) Innovation, Change Management

3. Interact 2003

Visionen, Einbezug der Basis

4. Schlussfolgerung

Wie machen wir es besser? Wo verdienen wir Geld?

5. Diskussion

---

**Thursday, 31th January 2002**

## **Software localization beyond language adaptation**

**challenges and opportunities**

Christian Sturm (quantum, Freiburg i.B.)

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

**Abstract**

All approaches that guarantee a high degree of usability of software products place a particular emphasis on the analysis of the user's profile first, including the users' goals and their context. As Information Technology is more and more internationally used in order to support corporate communications, the variety of user characteristics increases due to the different cultural circumstances. The question arises what are the special implications culture comes along with and how and to which extend is it possible to adapt software to the given local conditions?

**Thursday, 29th November 2001**

## **Software Ergonomics Annual General Meeting**

Venue:17:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Kontextuelle Aufgabenanalyse**

#### **bei Anlageberatern für die Entwicklung einer Web-Applikation**

Christian Hübscher, Universität Zürich & UBS Usability Engineering  
Dona Mommsen, Universität Fribourg

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

#### **Abstract**

Exponenten des Usability Engineerings fordern Aufgabenanalysen und Bücher wie "Contextual Design" verkaufen sich gut. Andererseits werden solche Untersuchungen nur in wenigen Projekten durchgeführt.

Im Rahmen der Entwicklung einer Web-Applikation für Berater der Institutionellen Anlageberatung haben wir eine kontextuelle Aufgabenanalyse durchgeführt. Um die Ziele, Aufgaben, den Arbeitskontext und Arbeitsweisen der Berater besser verstehen zu können, haben wir 12 Anlageberater in verschiedenen Regionen der Schweiz an ihrem Arbeitsplatz beobachtet und befragt. Wir möchten dieses Projekt vorstellen und über unsere Erfahrungen in Vorbereitung, Durchführung und Auswertung einer solchen Untersuchung berichten.

---

**Thursday, 25th October 2001**

## **TOWER: Eine Hybride Umgebung zur Unterstuetzung von Group Awareness**

Dr. Tom Gross, GMD-FIT, St. Augustin

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

#### **Abstract**

Handeln ist heute nicht mehr auf realweltliche Umgebungen und realweltliche Gegenständen beschränkt, sondern erfolgt in zunehmenden Maße mit Hilfe elektronischer Mittel und elektronischer Handlungsgegenstände. Des weiteren sind Handlungen und Handlungspläne durch neue Arbeitsformen wie Telearbeit und Telekooperation nicht länger an einen Ort gebunden--sei es durch den Ortswechsel eines Akteurs oder durch die Beteiligung verschiedener Akteure an verschiedenen Orten.

Situiertes Handeln, das sich in solchen hybriden Settings über mehrere reale und virtuelle Orte erstreckt, erfordert die Wahrnehmung der relevanten, realen, lokalen und virtuellen



Handlungsbedingungen. Kooperatives situiertes Handeln erfordert, dass die Kooperationspartner zur Koordination auch die gleiche Situation wahrnehmen. Eine elektronische Handlungsumgebung muss daher angemessene Awareness-Information bieten. In diesem Vortrag wird TOWER, eine Umgebung zur Unterstützung durch Awareness-Informationen, vorgestellt. Die Schwerpunkte werden dabei auf einer allgemeinen Vorstellung der Umgebung sowie auf einer Beschreibung der Strukturierung und Präsentation der Awareness-Information liegen.

---

**Thursday, 27th September 2001**

## **Contextual Design: An Overview of the Method**

Markus Stolze, IBM Research Lab Zurich

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

In this talk I will give a short introduction to a user centered method for requirements engineering called "Contextual Design". Contextual Design was introduced by Hugh Beyer and Karen Holtzblatt in their 1998 Book "Contextual Design - Defining Customer Centered Systems" A short description of the the method is available at <http://www.incent.com/cd/cdhow.html>

---

**Thursday, 30th August 2001**

## **Equal access to information for people with disabilities**

Heidi Jann, Web Publisher

Arnold Schneider, Director "Access for all"

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

Information technology is one of the big issues of the last 2 decades. It has had and still has many impacts on all sectors of public and private activities. In the information society a tremendous amount of information is available anywhere at any time.

This technological revolution also affects the life of people with disabilities. The world wide access to information sources and processing resources enables them to partly overcome their mobility, accessibility or learning barriers. People who are blind or deaf can access by themselves via Internet information or services they formerly had to call somebody's assistance.

We will present a life demonstration of how people who are blind or visually impaired can access with a Braille display and speech synthesis the World Wide Web. But access to the Web is only possible if some basic requirements are fulfilled: graphics are not accessible in themselves; they have to be described. We will illustrate basic rules which, when they are followed, make Web sites accessible for those who cannot refer to the PC screen.

---

**Thursday, June 28th 2001**

## **1 Jahr Soultank**

Die Firma soultank usability & ergonomics feiert am Donnerstag, den 28. Juni 2001, das einjährige Firmenjubiläum.

Da wir herzlichst eingeladen sind, treffen wir uns ab 18:30h bei der

s o u l t a n k A G  
Alpenstrasse 11, Postfach 4744, 6304 Zug  
<http://www.soultank.ch>

Auf dem Progammm steht der Besuch des Usability-Lab, Vorträge nach Ankündigung und der Geburtstagkuchen!

Folgender Link sollte bei der Suche nach dem Office hilfreich sein: <http://www.soultank.ch/contact.html>  
(Dort hat's auch ein Lageplan).

---

**Thursday, May 31th 2001**

## **Finanzportal für KMU's: Lessons learned**

Toni Steimle, Zürich

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

Usability Engineering und Erfolgsgeschichte eines Finanzportals.

---

**Thursday, April 26th 2001**

## **Review of the CHI 2001 Conference**

by Patrick Steiger, Michael Richter

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

### **Abstract**

This year's ACM CHI conference took place in Seattle (USA) As a result of this physical closeness a larger-than-usual number of Swiss HCI interested people attended the conference.

Thanks to the many participants who came to last Thursday's SwissCHI event where Michael Richter and myself presented the CHI2001 Highlights. For those of you who want to download software that I mentioned, here are the links:

**Hubbub** Instant messaging with earcons and better support to know the status of the communication partner <http://www.hubbubme.com>

**Denim** A prototyping tool for computer-supported low-fi website design  
<http://guir.berkeley.edu/projects/denim>

**Microsoft Reader** A reader-friendly software to display eBooks. <http://www.microsoft.com/reader>

**Grouplab Internet Explorer History System** Integrates 'Back', History and Bookmarks/Favourites  
This is a software that smoothly integrates with the Internet Explorer  
<http://www.cpsc.ucalgary.ca/grouplab/software/clubster>

Book about 'GUI Bloopers' <http://www.gui-bloopers.com/> The Table of Content provides already a comprehensive list of GUI bloopers to watch out for.

---

Thursday, 29th March 2001

## **Was ist ein Corporate Sound®?**

Peter Philippe Weiss, Corporate Sound AG

Venue: ETH, Clausiusstreet 25, Zurich. Room B81. The talk begins at 18:30 hours, Thursday 26th of March 2001.

### **Abstract**

Der Corporate Sound ist das Instrument zur strukturierten Gestaltung der akustischen Welt eines Unternehmens.

Das heisst im konkreten Fall, dass nicht nur der TV-Spot oder das Video einen speziellen Sound hat, sondern die gesamte Unternehmenswelt mit all ihren unterschiedlichen Ausdrucksformen:

Wie klingt zum Beispiel die Website? Welche Musik läuft im Verkaufsladen? Stimmt diese Musik auch mit den Markenwerten des Unternehmens und der Atmosphäre im Raum überein? Oder: Was für eine akustische Präsentationsunterstützung haben die Verkäufer im Laptop? Und wie der Messestand? Und die Telefonwarteschlaufe? Und wie läutet das Mobiltelefon?

Mit einem Corporate Sound erhält die gesamte audiovisuelle Welt eines Unternehmens ein markantes akustisches Design, das die Markenwerte hörbar weiterführt. Der Corporate Sound ist sozusagen der intelligente und dynamische 'Soundtrack' des Unternehmens. Alle akustischen Ausdrucksformen werden präzise auf die verschiedenen Medien abgestimmt und vermitteln Identität, Emotionalität, Charakter, Qualität, Intelligenz und Ästhetik.

---

Thursday, 22. February 2001

## **Automation im Cockpit – Change oder Gefahr?**

Markus Müller, Linienpilot / Software Ergonome

Venue: ETH, Clausiusstreet 25, Zurich. Room B81. The talk begins at 18:30 hours, Thursday 22th of February 2001.

### **Abstract**

Die Entwicklung der Verkehrsflugzeuge war in den letzten 35 Jahren enorm. Moderne Konzepte, wie das Glas-Cockpit, Fly-by-Wire und eine Erhöhung der Automation, haben erst ermöglicht, dass heutige Langstrecken-Flugzeugen von lediglich zwei Piloten geflogen werden können. Diese Präsentation erläutert die wichtigsten Entwicklungen der letzten Jahre und soll einen Überblick in die Cockpitarbeit geben. Mit Schwerpunkt «Ergonomie» soll am anschaulichen Beispiel der Airbus Familie (A320 / A330) gezeigt werden, wo Automation entlastet und wo Gefahren lauern können.

---

**Thursday, 25. January 2001**

## **Die Sprachschnittstelle: eine neue Herausforderung für Usability-Spezialisten**

Hans Schmid

Venue: ETH, Clausiusstreet 25, Zurich. Room B81. The talk begins at 18:30 hours, Thursday 25th of January 2001.

### **Abstract**

Sprachverarbeitung (Erkennung, Synthese und Sprecherverifikation) verspricht die natürlichste und einfachste Art der Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Die Realität sieht etwas bescheidener aus: Die Erkennung ist störungsanfällig und unzuverlässig, die Synthese ist immer noch klar von einer menschlichen Stimme zu unterscheiden, und die Sprecherverifikation kann noch nicht für sicherheitskritische Anwendungen verwendet werden. Trotz diesen Unzulänglichkeiten sind unzählige Anwendungen möglich; nicht zuletzt kann die Gestaltung des Dialogs solche Schwächen kompensieren und die Anwender überzeugen.

**Thursday, November 30th 2000**

## **Usability Lab Support**

Dr. Ruud Derix, Noldus Information Technology, Freiburg

Venue: ETH, Clausiusstreet 25, Zurich. Room B81. The talk begins at 18:30 hours, Thursday 30th of November 2000.

### **Abstract**

Noldus offers support for the equipment of Usability labs. Its program Observer is used in many labs. The presentation will show the possibilities of this and other software, and offers the opportunity to ask questions to the supplier directly.

---

**Thursday, October 26th 2000**

## **Connected Planet**

**(or how to predict the future?)**

by Dr. Greg Breinholt, i-prototypes (Köln)

Venue: ETH, Clausiusstreet 25, Zurich. Room B81. The talk begins at 18:30 hours, Thursday 25th of January 2001.

### **Abstract**

In the new consumer communications marketplace people will have unlimited access, at any time and any place, to information, entertainment and communication opportunities. Are they plausible? Are they preferable? Are they viable? Are they sustainable? A case-study showing one method of developing products and services that support the future communication needs will be presented.

---

**Thursday, September 2000**

## **Visit of the UBS Usability Lab**

Michael Richter, UBS Zürich

---

**Thursday, August 31th 2000**

## **Information overload: what it is and HCI's role**

Ron Hyams

Venue: ETH, Clausiusstreet 25, Zurich. Room B81. The talk begins at 18:30 hours, Thursday 31th of August 2000.

Agenda:

Introduction the discussion topic Review current IO definitions HSG, Enterprise Knowledge Medium Telecom Norway Ron Hyams Discuss the Information Quality work of Prof. R. Wang, Total Data Quality Management, MIT Critique and agree on a definition for IO If possible, publish the results

---

**Thursday, June 29th 2000**

## **Benutzervertrauen in E-Shops: Messmethoden und Designkriterien**

Matthias Kammerer, Uni Zürich

### **Abstract**

Es sollte empirisch und theoriegeleitet ermittelt werden, welche gestalterischen und inhaltlichen Faktoren von eCommerce-Shops die Vertrauenswürdigkeit der Anbieter beeinflussen und ob die wahrgenommene Vertrauenswürdigkeit eines Anbieters mit einem höheren «commitment» der Benutzer einhergeht.

---

**Thursday, May 25th 2000**

## **Usability Engineering In Harmony**

**UE in a low budget project... it is possible!**

Speaker: Susanne Ulltjaern, Ascom AG and Kimmo Ulltjaern, Crosspoint Informatic AG

### **Abstract**

A case study on how usability engineering was integrated and met (by developers, project leaders and test users) in the development of a web application system for Intelligent Network services, but also some usability problems found during tests will be discussed.

Ascom AG  
Lehrsaal Attika, Top floor (A)  
Frankenstrasse 70  
Bern Bümpliz Süd

---

**Thursday, April 27th 2000**

## **Review of the CHI 2000 Conference «The future is here»**

Markus Stolze, Daniel Felix, Michael Richter, Patrick Steiger

This year's ACM CHI conference took place in The Hague (NL) As a result of this physical closeness a larger-than-usual number of Swiss HCI interested people attended the conference. At this month's Software Ergonomics/SwissCHI event we will review the highlights of the conference. A number of people who attended already agreed to present "their" highlight. If you attended CHI, come and let the others know what you liked best (or least). If you did not attend CHI, come and hear the reports, and watch a most interesting sequences from the CHI video proceedings we brought home.

---

**Thursday, February 24th 2000**

### **Technische Dokumentation die verstanden wird**

Catherine Badras, Geschäftsleiterin Dokman AG

Eine Vielzahl von Bedienungselementen, schlecht angeordnet. Unverständliche Symbole, unklaren Abläufe und Dialoge. Wer kennt solche Probleme bei der Nutzung von Maschinen, Geräten und Software nicht. Schlimm, wenn dann auch die Technische Dokumentation – die Bedienungsanleitung – nicht weiterhilft.

Nutzungsfreundlichkeit heisst das Stichwort.

Der Vortrag zeigt, wie Struktur, Inhalt und Gestaltung die Verständlichkeit und Nutzungsfreundlichkeit von Technischer Dokumentation bestimmen. Er soll als Anregung dienen, wie Ergonomen, Konstrukteure und Kommunikationsfachleute gemeinsam Produkte verständlicher machen können.

---

**Thursday, Januar 27th 2000**

### **Usability of e-commerce**

Pascal Magnenat

Venue:18:30, ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

#### **Abstract**

For most users, order an item on the web is difficult: only one out of 13 users has successfully ordered all the items on the 9 sites tested; usability varies a lot from one site to another: twice as many users have placed an order on La Cave (85%) than on the SBB site (39%) ; in half the time.

**Thursday, November 25th 1999**

## **Rapid Prototyping for E-Business**

Patrick Steiger, PricewaterhouseCoopers

Venue:18:30 , ETH-Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81, CH-8092 Zurich

**Abstract** Electronic Business (E-Business) is the integration of markets, organisations, processes, and systems using Internet-enabled and -related technologies. In other words: E-Business is efficient, fast, transparent, personalised, and lower-cost business run on an Inter-, Extra-, and Intranet infrastructure mostly with a Web front-end.

If an enterprise starts the process of turning itself into an E-Business - optimally by defining an E-Business strategy and by identifying opportunities of business areas which are then implemented according to their order of priority - often a Web-based prototype is developed to evaluate the first steps. Prototyping as it is addressed in this presentation is NOT about evaluation of technical aspects, but about validating functional requirements and rapidly providing an initial look & feel which can be tested on usability and potential business value. According to the fast development in the area of E-Business, such a prototype usually must be realised within a very short time frame (1 - 5 weeks). Patrick Steiger will present the approach they take at PricewaterhouseCoopers to cope with these challenges. Prototypes created this summer will be demonstrated and serve as basis for a discussion.

---

**Thursday, October 28th 1999**

## **Software Ergonomics Annual General Meeting**

Organiser: Daniel Felix, Chairman.

Venue:18:45 , Restaurant 'Au Premier', Main Station, CH-8001 Zurich

---

**Thursday, September 30th 1999**

## **Informal Board Meeting**

Organiser: Daniel Felix

after a break we are taking up our activities again. I would like to invite you to our informal board meeting, at which we will prepare the annual general meeting, taking place in October.

1830 hours in Room G44 at Technopark Zurich (building Einstein).

---

**Thursday, June 24th 1999**



## **CHI'99 Conference Report**

Organiser: Markus Stolze, IBM Zürich Research Laboratory

Venue: 18:30 ETH Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81

---

**Thursday, May 27th 1999**

### **Designeinflüsse bei WWW-Befragungen**

#### **Empirische Ergebnisse aus dem Web-Labor für Experimentelle Psychologie**

Dr. Ulf-Dietrich Reips, Universität Zuerich

Venue: 18:30 ETH Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81

#### **Abstract**

Haben bestimmte Designkomponenten von Webseiten, wie zum Beispiel Pop-up-Menüs, und generelle Designentscheidungen, wie die Verteilung der Fragen auf mehrere Seiten, einen verzerrenden Einfluss auf das Antwortverhalten von Beantwortern von WWW-Fragebögen? Geschildert wird, wie diese Fragen mit Hilfe psychologischer Experimente im WWW untersucht werden und welche Ergebnisse bisher vorliegen.

---

**Thursday, April 29th 1999**

### **Spielend Programmieren**

#### **Programmier-Lernzeuge für die Computer-User von Morgen**

Organiser: Marco Abderhalden, ISMC AG and UBS.

Venue: 18:30 ETH Zentrum, Clausiusstrasse 25, Building NW, Room B81

#### **Abstract**

Wir präsentieren Computerspiele und andere Information Appliances mit welchen Kindern programmieren lernen koennen. Vorgestellt werden unter anderem: Lego Mindstorms, Toontalk, Agentsheets und Classics wie Logo. In der interaktiven Diskussion wollen wir untersuchen, was Programmieren ist, warum Kinder programmieren lernen sollen und ob Programmieren wirklich kinderleicht sein kann.

---

**Thursday, March 25th, 1999**

### **exhibition «Fehlermeldung-Installation»**

The SwissCHI is going to visit the exhibition «Fehlermeldung-Installation» at the «Museum fuer Gestaltung, Zuerich».

Meetingpoint 25th of march at 18:30h at the entrance.

After this visit we will attend the report by Fredy Schwyter from the «Fachtagung Software- Ergonomie '99 (Design von Informationswelten)» hold in "Walldorf/Baden (Germany)".

Meetingpoint the same day at ca.19:15h, Technopark Zuerich, Technopark-Street No. 1, Building Einstein, Room G44 (second floor).

**Wednesday, November 25th, 1998**

## **Swiss Symposium on Intelligent Electronic Catalogs**

More information (including the detailed program) is available at the homepage of this symposium.

---

**Thursday, September 24th, 1998**

## **Zuerich Explorama: Vorstellung eines interaktiven Museums**

Walter Stulzer, NOSE GmbH

1830 Zuerich Versicherung Hauptgebäude, Mythenquai 2, Portierloge Gastgeber: Zuerich Versicherung

---

**June 25th, 1998**

## **Evaluation der Usability von Software mittels standardisiertem (ISO) Fragebogen**

Michael Richter

---

**May 28th, 1998**

## **Reisebericht von der CHI'98 in Los Angeles**

M. Stolze, J. Fackelmayer, P. Steiger

---

**March 26th, 1998**

## **Report and Demonstration of Games and MultiMedia Software**

Georg Fietz, MacGuffin MultiMedia Software

---

**February 26th, 1998**

## **Wie blind koennen HCI-Experten sein?**

Jens Manzke, ETH Zuerich

## **Abstract**

Für die Beurteilung der Usability von Mensch-Maschine-Schnittstellen kann ausser einem Benutzungstest beispielsweise auch eine Experten-Evaluation durchgeführt werden. Letztere Methode ist billiger, dafür aber nicht so genau. - Für das Benutzer-Interface eines Bancomaten, welches entsprechend der Bedürfnisse von blinden und sehbehinderten Benutzern modifiziert wurde (Testgerät), wurden beide Methoden angewandt. Im Vortrag wurde gezeigt, welche Schwachstellen identifiziert wurden, wo es Übereinstimmung bzw. Diskrepanzen in der Beurteilung gab und was dies für die Evaluationsmethodik bedeutet.

---

**January 29th, 1998**

## **Object Oriented Interface Design**

Markus Stolze, IBM Zurich Research

### **Abstract**

This tutorial reviewed methods and techniques for designing Object Oriented GUIs. Topics covered included the "Bridge" method introduced by Dayton, McFarland and Kramer in their CHI 96 Tutorial on Participatory GUI Design From Task Models, Be OVID design method introduced by Berry et al. in their CHI'97 tutorial on Object View and Interaction Design and Dave Collins book Designing Object Oriented User Interfaces

**December 11th, 1997**

## **Software Ergonomics Annual General Meeting**

Generalversammlung der Fachgruppe

---

**November 27th, 1997**

## **Visualizing Complex Information**

Matthew Chalmers, UBILAB (UBS Research Lab)

### **Abstract**

Matthew Chalmers gave an overview of the UBILAB Information Visualization Group recent work on visualisation techniques for complex, high-dimensional information and their application to textual documents, time series data, financial trade records and Excel spreadsheets. Work on two complementary areas was covered: firstly algorithms for finding 'map positions' in a 2- or 3-dimensional space which represent the similarities and patterns in a body of high dimensional data, and secondly the 'map symbols' and interaction with such a map.

For more information visit the [UBILAB Information Visualization Group Website](#)

---

**October 30th, 1997**

## **3D GUI Design**

Philipp Ackermann, Echtzeit-Perspectix AG

We gained an insight into some interesting projects of that company, mainly in the field of data visualisation based on 3D representations.

---

**September 25th, 1997**

## **Re-design of our Website**

Coordinator: Patrick Steiger; Moderator: Christian Hauri, ErgoConsult

This event provided the extraordinary opportunity to actively participate a guided workshop on the re-design of the existing website of this software ergonomics (SWE) special interest group (SIG) using the metaplan technique.

---

**September 4th, 1997**

## **Metaphor Design**

by Daniel Gerkens, UBS and Christian Hauri, ErgoConsult

Die Art, wie wir denken, Erfahrungen machen, und was wir täglich tun, ist weitgehend von Metaphern bestimmt.