



Design Kritik

Kritik als Analysewerkzeug zur
kontinuierlichen Verbesserung von Designs

Andreas Lehner

OPITZ CONSULTING Deutschland GmbH

Wir Designer?



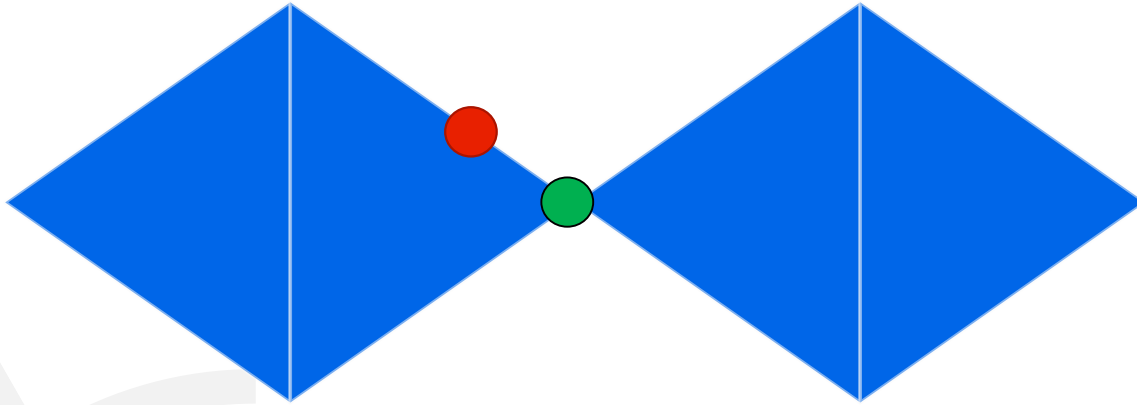
Wir! Designer, Entwickler, Business Analysten, POs, SMs...



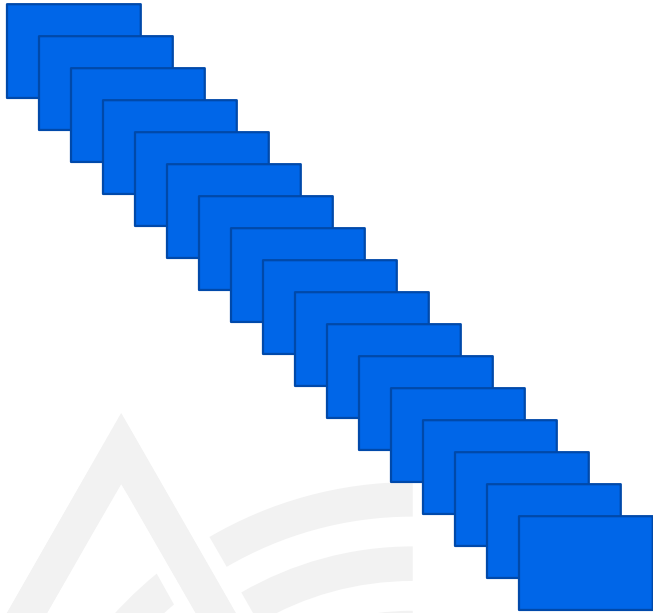
Was machen wir Designer so den ganzen Tag?

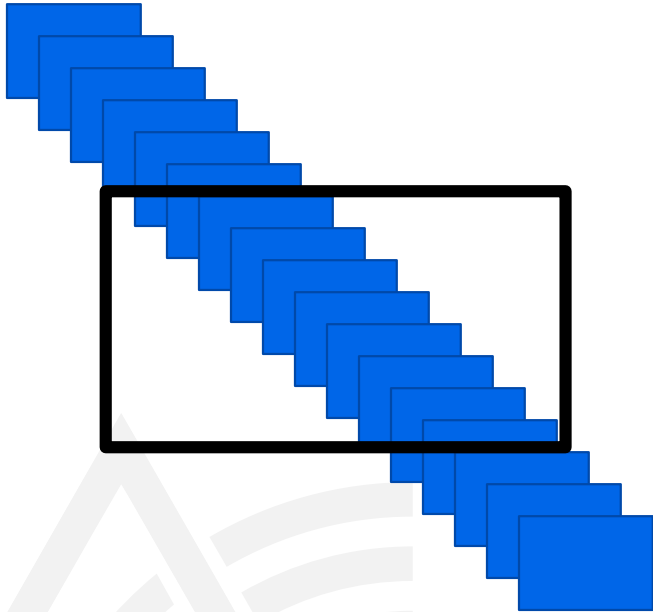


Was machen wir Designer so den ganzen Tag?

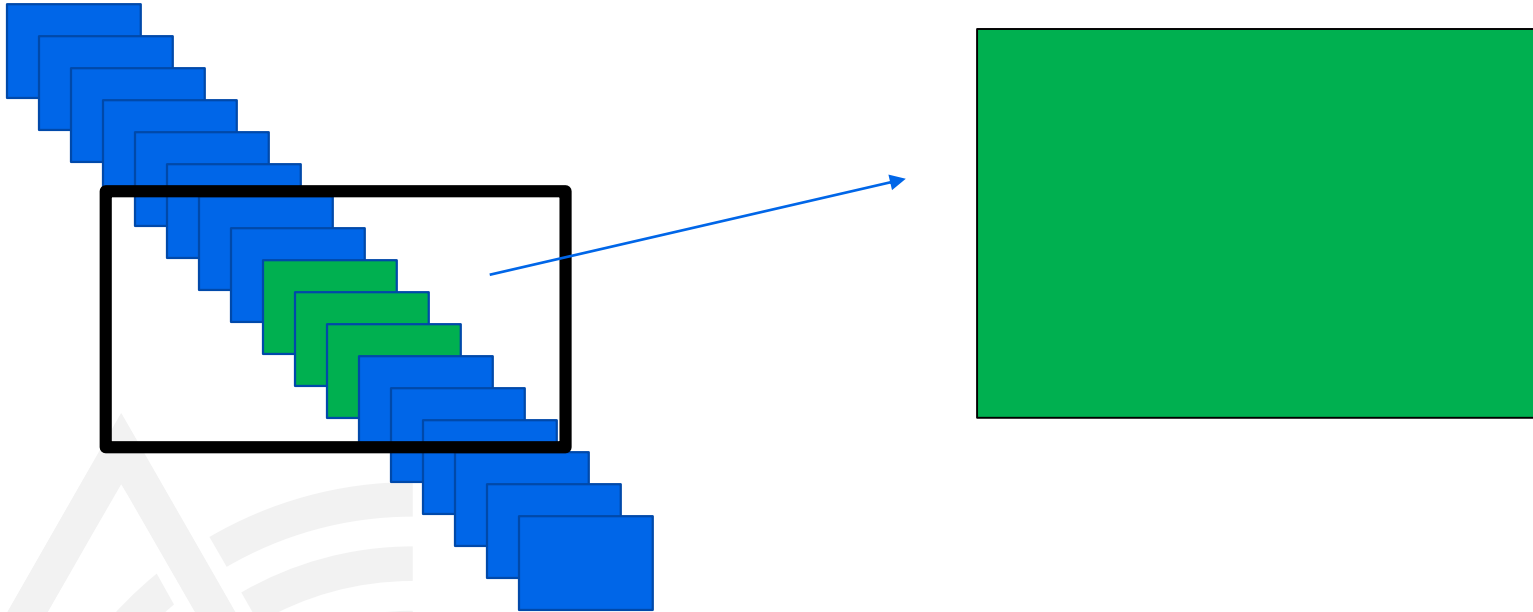


So viele Wege! Welchen sollen wir gehen?

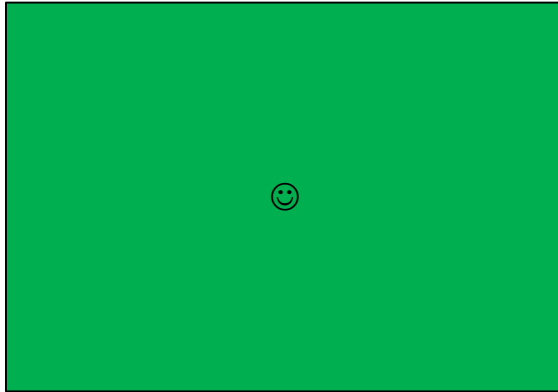




Das nehmen wir!



Fertig wa!



Ah ja. Wir sind ja nicht alleine...und jetzt?



#1 - Auf jeden Fall. Zur Erinnerung ;)



<https://theblog.adobe.com/comprehensive-guide-product-design-research-user-analysis-ideation-part-2/>

#2 - UND was hilft noch?

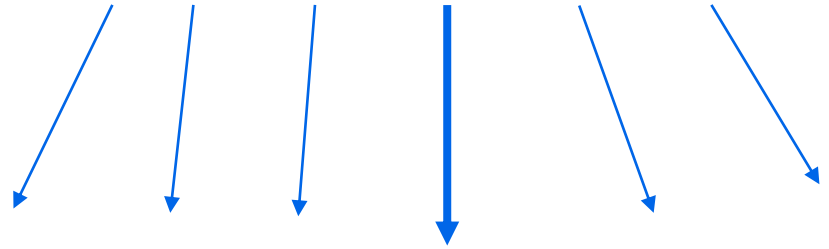


Collaborative Design

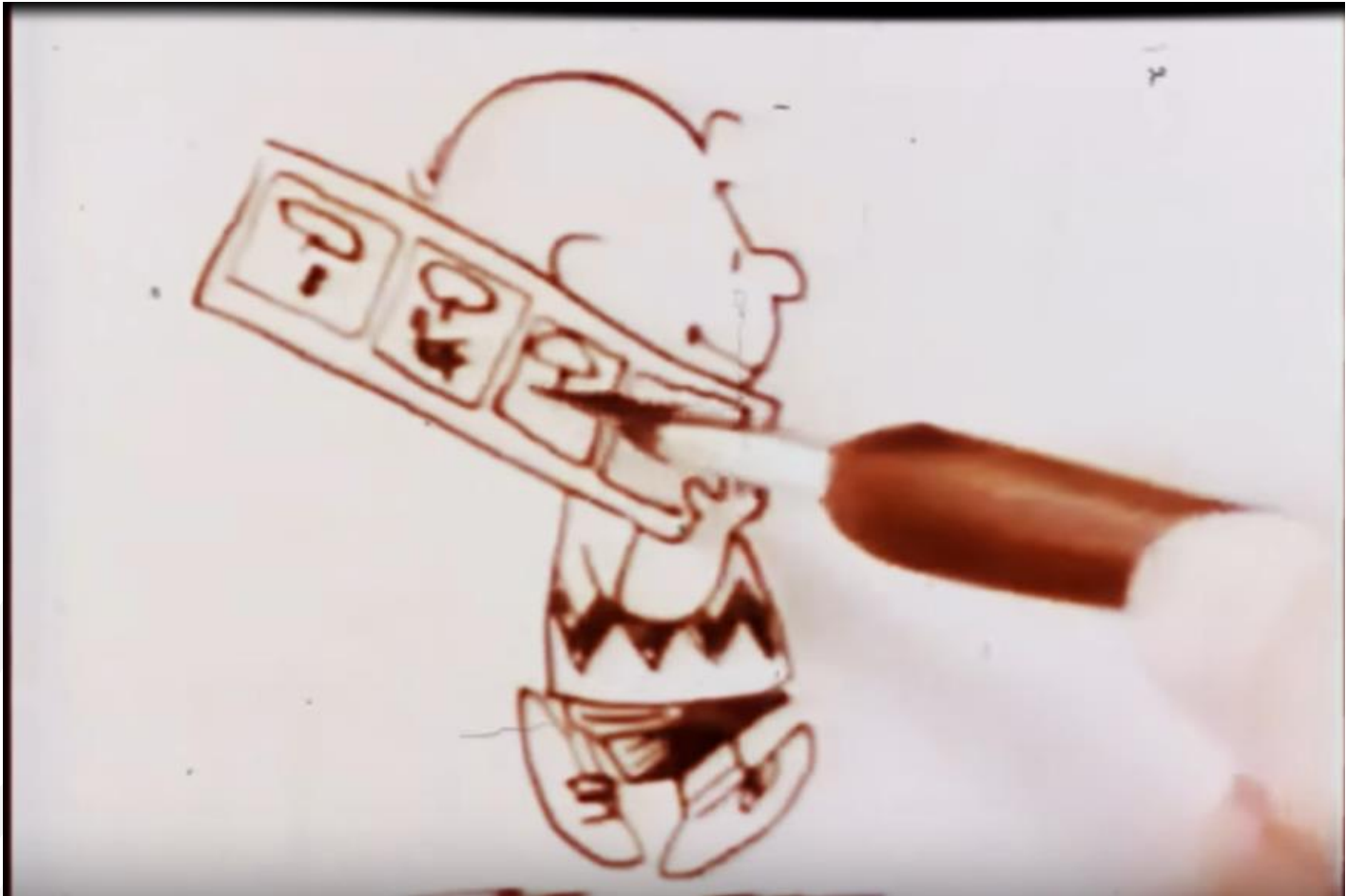
#2 - UND was hilft noch?



Collaborative Design



Design Kritik





Feedback 1: Reaktives Feedback



Discussing Design by Aaron Irizarry, Adam Connor

Feedback 2: Direktives Feedback



Discussing Design by Aaron Irizarry, Adam Connor

Feedback 3: Kritik



Feedback 3: Kritik



Wenn das Ziel für die Nutzer ist, dass sie vor dem Abschluss eines Kaufes über die Auswirkung auf ihr Bankguthaben informiert werden,

Feedback 3: Kritik



Wenn das Ziel für die Nutzer ist, dass sie vor dem Abschluss eines Kaufes über die Auswirkung auf ihr Bankguthaben informiert werden,

...dann ist die Anzeige des Bankguthabens in gleicher Größe wie alle anderen Nummern,

Feedback 3: Kritik



Wenn das Ziel für die Nutzer ist, dass sie vor dem Abschluss eines Kaufes über die Auswirkung auf ihr Bankguthaben informiert werden,

...dann ist die Anzeige des Bankguthabens in gleicher Größe wie alle anderen Nummern,

...nicht effektiv, weil es kaum unterscheidbar und sich nicht vom Rest der anderen Nummern abhebt.

Feedback 3: Kritik



Ziel des Nutzers

Wenn das Ziel für die Nutzer ist, dass sie vor dem Abschluss eines Kaufes über die Auswirkung auf ihr Bankguthaben informiert werden,

...dann ist die Anzeige des Bankguthabens in gleicher Größe wie alle anderen Nummern,

...nicht effektiv, weil es kaum unterscheidbar und sich nicht vom Rest der anderen Nummern abhebt.

Feedback 3: Kritik



Ziel des Nutzers

Wenn das Ziel für die Nutzer ist, dass sie vor dem Abschluss eines Kaufes über die Auswirkung auf ihr Bankguthaben informiert werden,

Designentscheidungen

...dann ist die Anzeige des Bankguthabens in gleicher Größe wie alle anderen Nummern,

...nicht effektiv, weil es kaum unterscheidbar und sich nicht vom Rest der anderen Nummern abhebt.

Feedback 3: Kritik



Ziel des Nutzers

Wenn das Ziel für die Nutzer ist, dass sie vor dem Abschluss eines Kaufes über die Auswirkung auf ihr Bankguthaben informiert werden,

Designentscheidungen

...dann ist die Anzeige des Bankguthabens in gleicher Größe wie alle anderen Nummern,

Begründung

...nicht effektiv, weil es kaum unterscheidbar und sich nicht vom Rest der anderen Nummern abhebt.

Definition von Design Kritik

Analyzing a design, and giving feedback on whether it meets its objectives.

Sarah Gibbons, <https://www.nngroup.com/articles/design-critiques/>

Zwei gängige Arten von Design Kritik

„Standalone“ Kritik

Design Reviews

Zwei gängige Arten von Design Kritik

„Standalone“ Kritik

- dient der Verbesserung von „unfertigen“ Designs.

Design Reviews



Zwei gängige Arten von Design Kritik

„Standalone“ Kritik

- dient der Verbesserung von „unfertigen“ Designs.
- am besten geeignet für „zwischen durch“ im Design-Prozess

Design Reviews



Zwei gängige Arten von Design Kritik

„Standalone“ Kritik

- dient der Verbesserung von „unfertigen“ Designs.
- am besten geeignet für „zwischen durch“ im Design-Prozess

Design Reviews

- meist am Ende eines kreative Prozesses

Zwei gängige Arten von Design Kritik

„Standalone“ Kritik

- dient der Verbesserung von „unfertigen“ Designs.
- am besten geeignet für „zwischen durch“ im Design-Prozess

Design Reviews

- meist am Ende eines kreative Prozesses
- als Evaluierung von Designs durch UX Experten auf Basis von Heuristiken

Zwei gängige Arten von Design Kritik

„Standalone“ Kritik

- dient der Verbesserung von „unfertigen“ Designs.
- am besten geeignet für „zwischen durch“ im Design-Prozess

Design Reviews

- meist am Ende eines kreative Prozesses
- als Evaluierung von Designs durch UX Experten auf Basis von Heuristiken
- Häufiges Ziel: Bestätigung für nächste Schritte

Welche Zutaten braucht erfolgreiche Design Kritik?



Welche Zutaten braucht erfolgreiche Design Kritik?



Gemeinsames
Verständnis über den
Scope der Session

Welche Zutaten braucht erfolgreiche Design Kritik?



Struktur für die Präsentation
der Designs

Gemeinsames
Verständnis über den
Scope der Session

Welche Zutaten braucht erfolgreiche Design Kritik?



Struktur für die Präsentation
der Designs

Struktur im Feedback

Gemeinsames
Verständnis über den
Scope der Session

Welche Zutaten braucht erfolgreiche Design Kritik?

Facilitation

Struktur für die Präsentation
der Designs

Struktur im Feedback

Gemeinsames
Verständnis über den
Scope der Session



Welche Zutaten braucht erfolgreiche Design Kritik?

Facilitation

Struktur für die Präsentation
der Designs

Struktur im Feedback

Gemeinsames
Verständnis über den
Scope der Session

Wertschätzende
Kommunikation

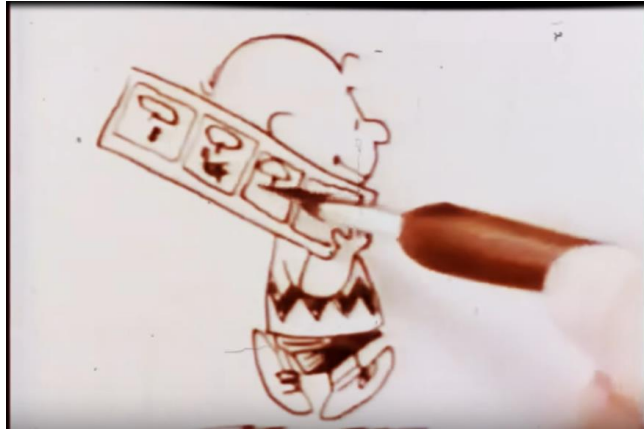
Gemeinsames Verständnis
über die Ziele der Designs
(Nutzer-Bedürfnisse!)



Probieren wir doch mal eine Runde Design Kritik

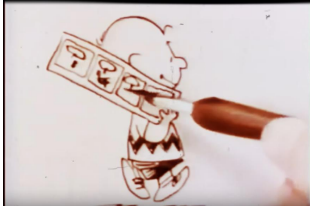


Probieren wir doch mal eine Runde Design Kritik



TEIL 1: Hintergrundinformationen

Persona




Frank Dellhuber
48 Jahre
LKW Fahrer für Stahl-Logistik
angestellt bei einem Logistikunternehmen
Familie mit drei Kindern

-
- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| + seit 20 Jahren im Business | - großer Zeitdruck |
| + reist viel international | - wird bezahlt nach
Schnelligkeit |
| + sehr kommunikativ | - wenig erfahren mit Apps |
| + spricht 3 Fremdsprachen | |

TEIL 1: Hintergrundinformationen

Persona

Design-Problem



Frank Dellhuber
48 Jahre
LKW Fahrer für Stahl-Logistik
angestellt bei einem Logistikunternehmen
Familie mit drei Kindern

- + seit 20 Jahren im Business
- + reist viel international
- + sehr kommunikativ
- + spricht 3 Fremdsprachen
- großer Zeitdruck
- wird bezahlt nach Schnelligkeit
- wenig erfahren mit Apps


Viele LKW Fahrer verlieren die Orientierung auf dem riesigen Werksgelände. Dadurch verlieren sie Zeit, was sich negativ auf die Effizienz der Fahrt und auf ihr Einkommen auswirkt.

TEIL 1: Hintergrundinformationen

Persona

Design-Problem

Design-Ziel



Frank Dellhuber
48 Jahre
LKW Fahrer für Stahl-Logistik
angestellt bei einem Logistikunternehmen
Familie mit drei Kindern

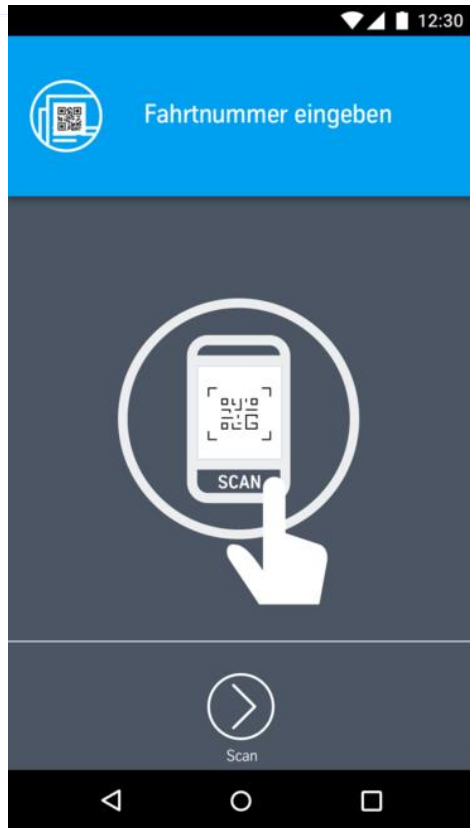
- + seit 20 Jahren im Business
- + reist viel international
- + sehr kommunikativ
- + spricht 3 Fremdsprachen
- großer Zeitdruck
- wird bezahlt nach Schnelligkeit
- wenig erfahren mit Apps

Viele LKW Fahrer verlieren die Orientierung auf dem riesigen Werksgelände. Dadurch verlieren sie Zeit, was sich negativ auf die Effizienz der Fahrt und auf ihr Einkommen auswirkt.

Wie könnten wir für Frank eine bessere Werksfahrt-Erfahrung entwickeln, damit er schneller und effizienter seine Fahrten durchführen kann.

TEIL 2: FEEDBACK EINHOLEN – DESIGN PRÄSENTIEREN

Designs



Kriterien

- Ästhetik

Wie beurteilst du die Ästhetik der Designs?

- Effizienz

Wie effizient lösen die Designs das adressierte Problem?

TEIL 2: FEEDBACK EINHOLEN – KRITIK GEBEN

Führe mit Fragen

- Kannst Du mehr erzählen über die Ziele für [einen bestimmten Aspekt oder Element des Designs]?
- Gab es Einschränkungen (Constraints) die deine Design-Entscheidungen beeinflusst haben?
- Was hat dich dazu gebracht, dich [bei diesem Aspekt oder Element des Designs] für deine Lösung zu entscheiden?
-

Weitere TIPPS

- Jeder ist gleich – jede Meinung zählt gleich!
- Hebe Stärken hervor
- Fördere neue Ideen durch Formulierungen wie „JA, UND...“
- Nutze Satz-Templates wie

*Wenn das Ziel für die Nutzer ist, dass sie vor dem Abschluss eines Kaufes über die Auswirkung auf ihr Bankguthaben informiert werden,
...dann ist die Anzeige des Bankguthabens in gleicher Größe wie alle anderen Nummern,
...(nicht) effektiv, weil es kaum unterscheidbar und sich nicht vom Rest der anderen Nummern abhebt.*

TEIL 3: SYNTHESE DER KRITIK UND POTENTIELLEN VERBESSERUNGEN

