



# User Experience und Zeitschätzung

Dr. Herbert A. Meyer

artop GmbH - Institut an der HU Berlin

# Übersicht



- ◆ User Experience
- ◆ Zeitschätzung
- ◆ Theorie
- ◆ Empirie
- ◆ Interpretation



# UX: *User Experience*



- ◆ Ganzheitliche **Marketingstrategie** (von der Vision bis zur Verpackung)
- ◆ Artefakte, Anwendungen und Dienste im **Konsumenten-Bereich**
- ◆ Gestaltung ist darauf ausgerichtet, während der Nutzung **erlebnisreiche Erfahrungen** auszulösen



# UX: *Beziehung zur ISO 9241-Serie*



- ◆ **Zufriedenstellung**

Positive Einstellung gegenüber der Nutzung des Produkts

- ◆ **User Experience**

Erlebnisreiche Erfahrungen während der Nutzung



# UX: *Kein „Freudometer“ (Nake)*



- ◆ **Zufriedenstellung**

Kann operationalisiert, quantifiziert und damit quasi objektiviert werden

- ◆ **User Experience**

Es gibt kein geregelttes Verfahren zur empirischen Absicherung



# Zeitschätzung



Wir wissen aus der Alltagserfahrung, dass wir die Dauer eines Zeitabschnitts ohne Messinstrument beurteilen können.

Zumeist zuverlässig in Übereinstimmung mit der durch die Uhr angegebenen Zeit...



# Zeitschätzung: *Verzerrungen*



Es kommt zu eindrucksvollen Verzerrungen. Beispielsweise die Überschätzung der Zeitdauer in Wartesituationen.

Die Zeit scheint dann langsamer abzulaufen als sonst.



# Zeitschätzung: *Zeitliches Paradox*



Die vergangene Zeit erscheint uns in der Erinnerung um so länger, "je reicher sie an Ereignissen war, und um so kürzer, je ärmer sie an solchen war" und: "in Bezug auf die ablaufende Zeit gilt das Gegenteil".

*Rubinstein, 1971, S. 338*



## Theorie: *Zeitproduktion (Dutke)*



Die Reproduktion der Dauer eines minutenlangen Intervalls besteht aus der **Rekonstruktion der Erlebnisinhalte** dieses Intervalls.

Die Rekonstruktion ist ein dynamischer, vorgestellter **Nachvollzug des Erlebten** im Sinne eines mentalen Modells des Stimulusintervalls.



## Theorie: *Rahmen von Rasmussen*



Wird eine retrospektive Zeitschätzung verlangt, veranlasst ein "**Unterbrechungssignal**" ein "**mentales Replay**" der im "**internen dynamischen Weltmodell**" registrierten Erlebnisinhalte.

Das "**Laufenlassen**" des mentalen Modells erzeugt die Verzerrungen durch die Einbeziehung der emotionalen Beziehung des Subjekts zum Erlebten.



## Empirie: *Fragestellung*



Ist der Zeitraum während der Nutzung **erlebnisreich**, wird die **erinnerte Dauer** systematisch **überschätzt** - und umgekehrt.



## Empirie: *UX-Operationalisierung*



Er wird davon ausgegangen, dass über **Systemantwortzeiten** systematisch manipuliert werden kann, ob die Nutzung eines interaktiven Systems **mehr oder weniger erlebnisreich** erfahren wird.



To see fashion collections select a designer from the list below

Anna  
Sui

Iceberg

Miu Miu

Chanel

Jil  
Sander

Thierry  
Mugler

Christian  
Dior

Karl  
Lagerfeld

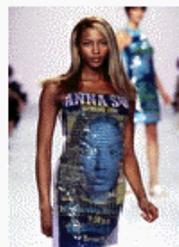
Versace

Giorgio  
Armani

Kenzo

Vivienne  
Westwood

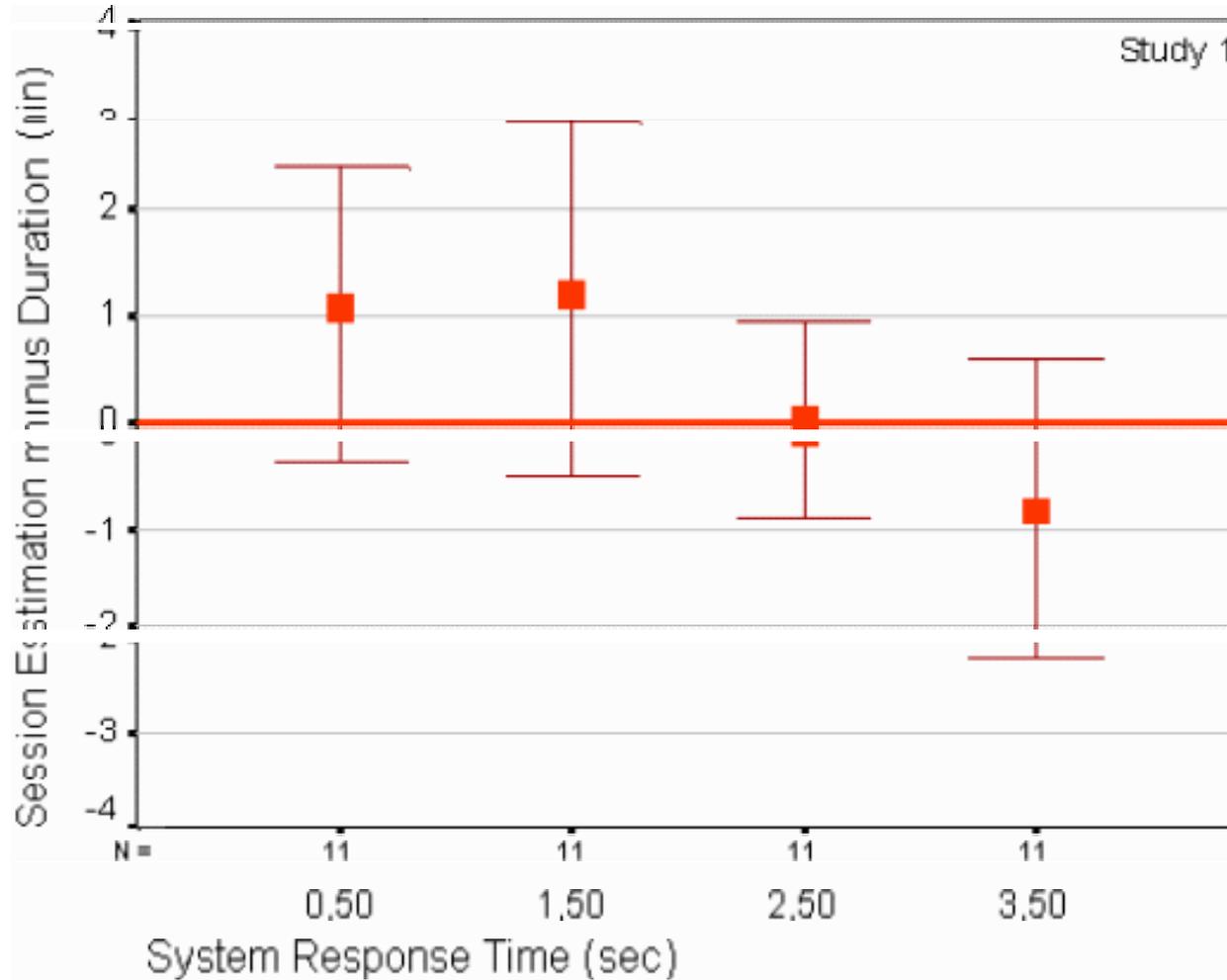
Anna Sui 9-16 of 79



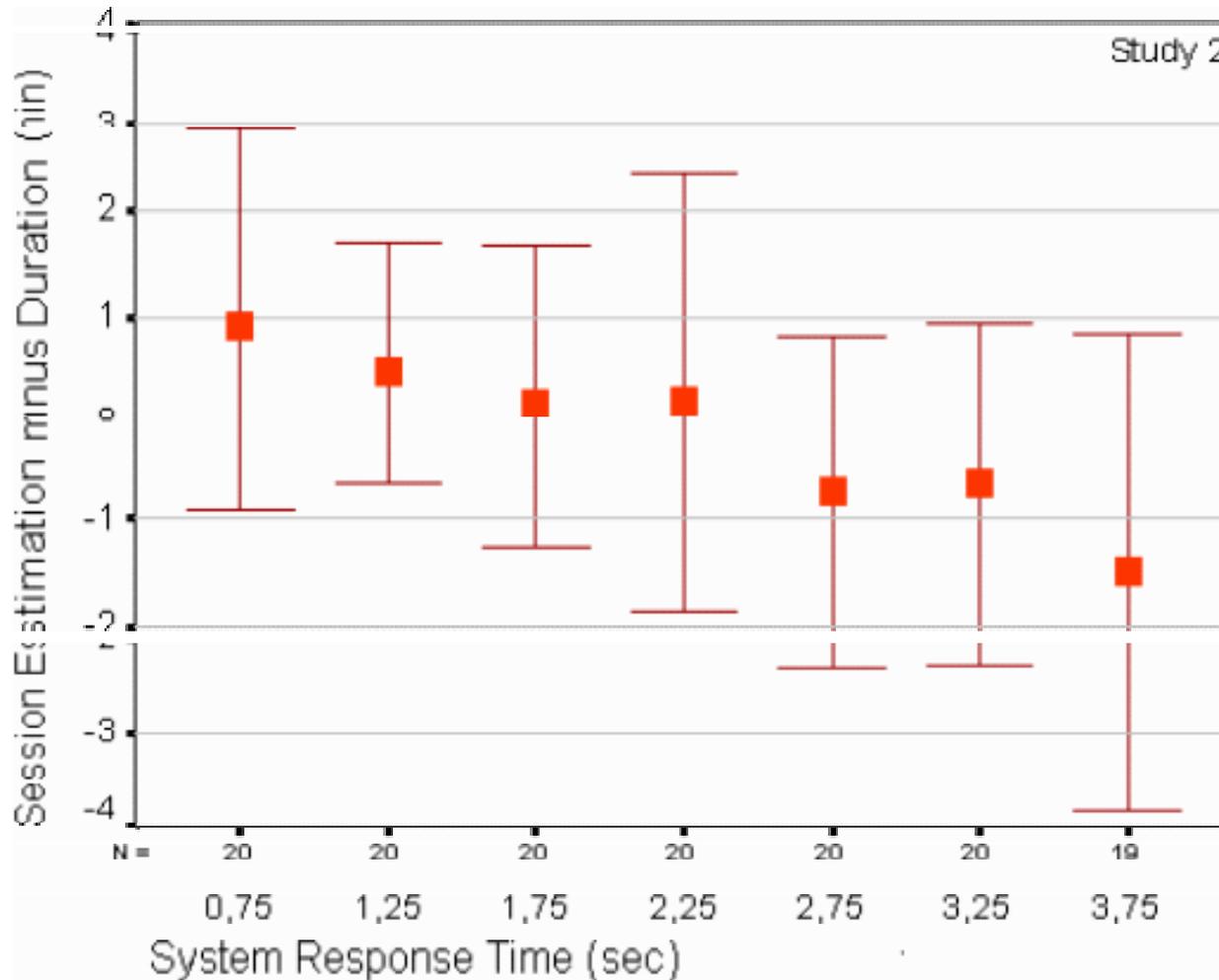
Anna Sui 16 of 79



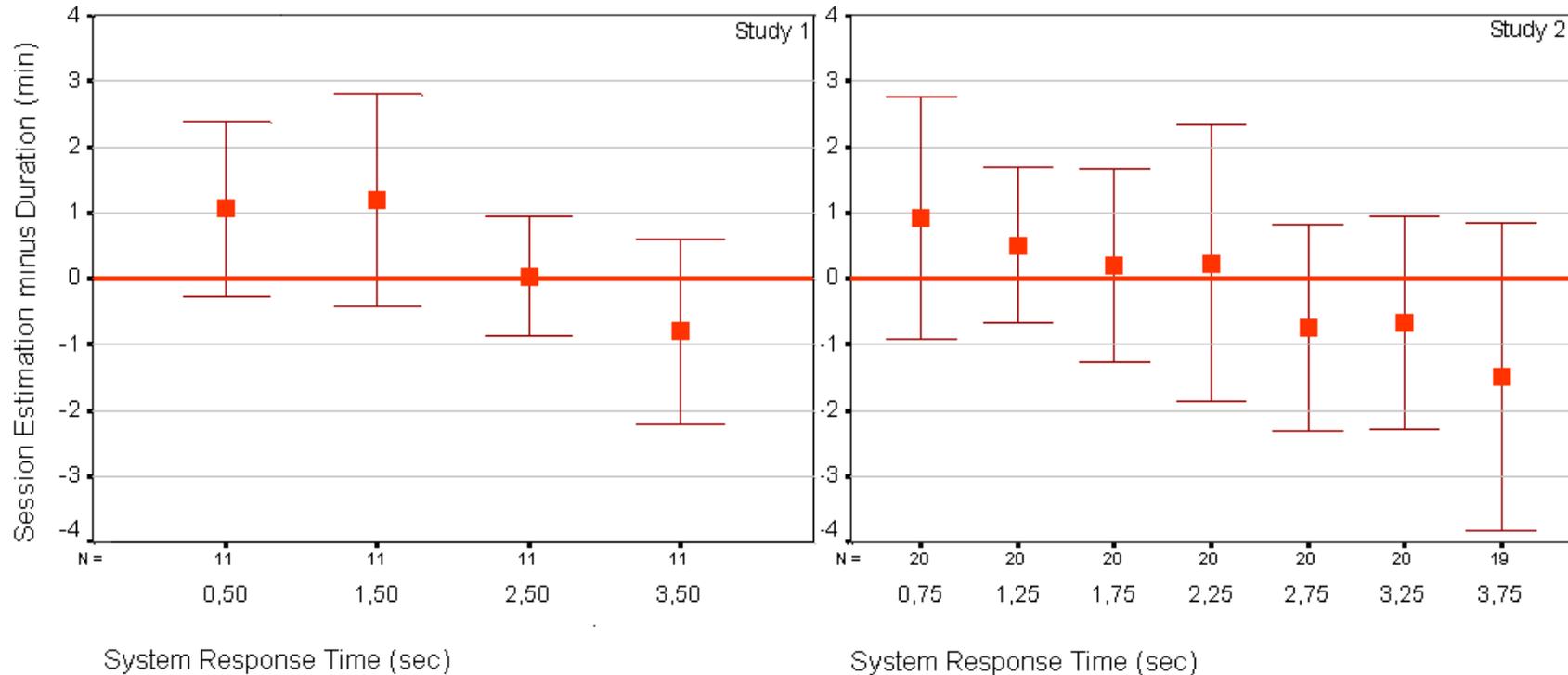
# Empirie: *Ergebnis Studie 1 (N=44)*



# Empirie: *Ergebnis Studie 2 (N=140)*



# Diskussion: *Erster Blick*



# Diskussion: *Zweiter Blick*



|     | Obj. Dauer | Subj. Dauer | Überschätzung |
|-----|------------|-------------|---------------|
| 0.5 | 201 (57)   | 265 (79)    | 32%           |
| 1.5 | 310 (41)   | 382 (99)    | 23%           |
| 2.5 | 413 (45)   | 415 (57)    | 0%            |
| 3.5 | 436 (39)   | 388 (95)    | -11%          |

## *Tabelle*

Objektive Dauer, subjektive Dauer (Mittelwerte, Standardabweichungen in Klammern, in Sek.) und prozentuale Überschätzung der Surf-session als Funktion der Systemantwortzeit (in Sek.) bei Studie 1



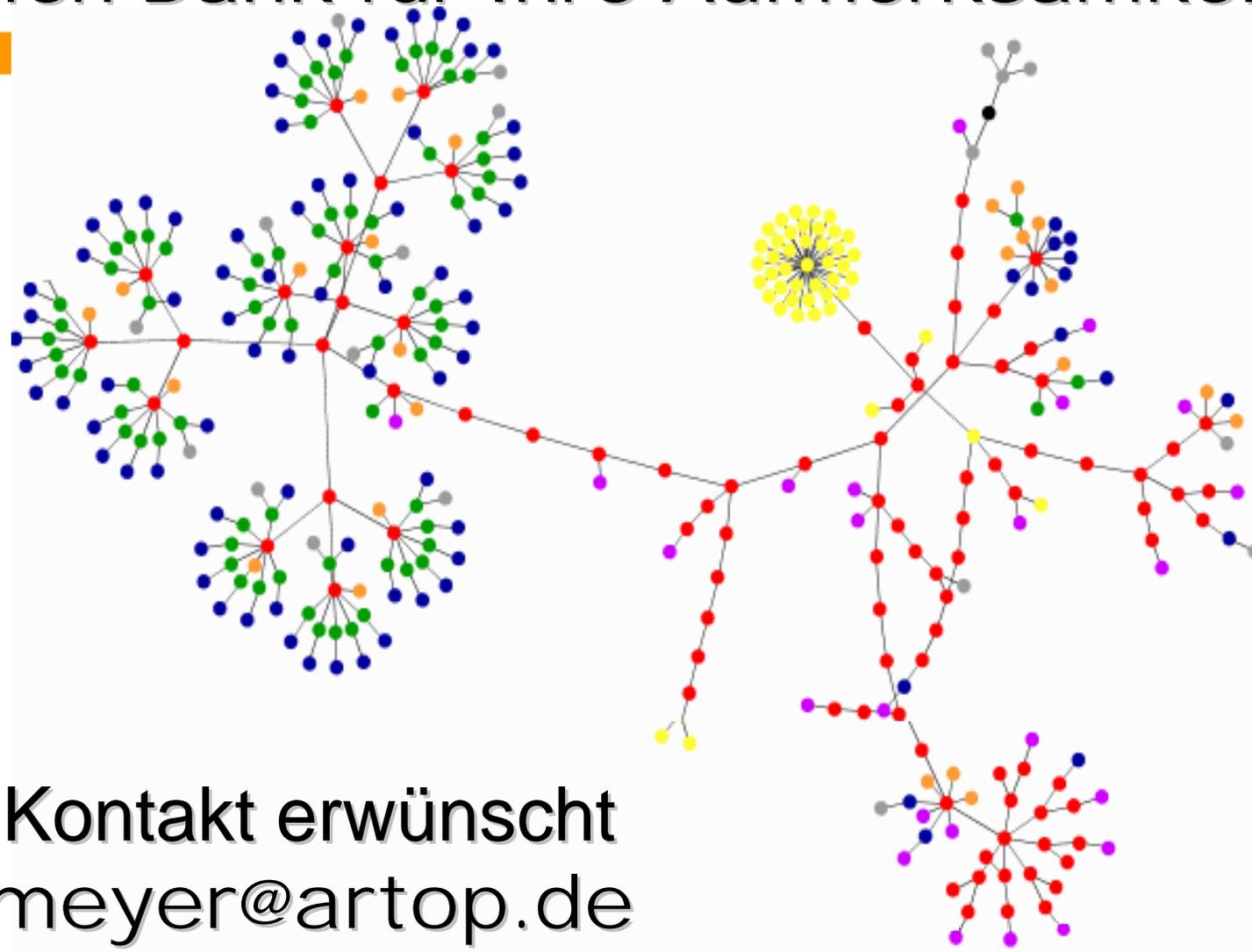
# Diskussion: *Agenda*



- ◆ Kriteriumsvalidität
- ◆ Faktoren
  - ◆ Dauer des Intervalls
  - ◆ Beachtung der Zeit
  - ◆ Inhalt des Intervalls
  - ◆ Zeitpunkt des Dauerurteils
  - ◆ Art und Weise der Urteilsbildung



# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Kontakt erwünscht  
[meyer@artop.de](mailto:meyer@artop.de)

