



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 geregelteres 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

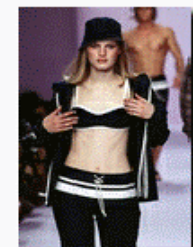
Versace

Giorgio
Armani

Kenzo

Vivienne
Westwood

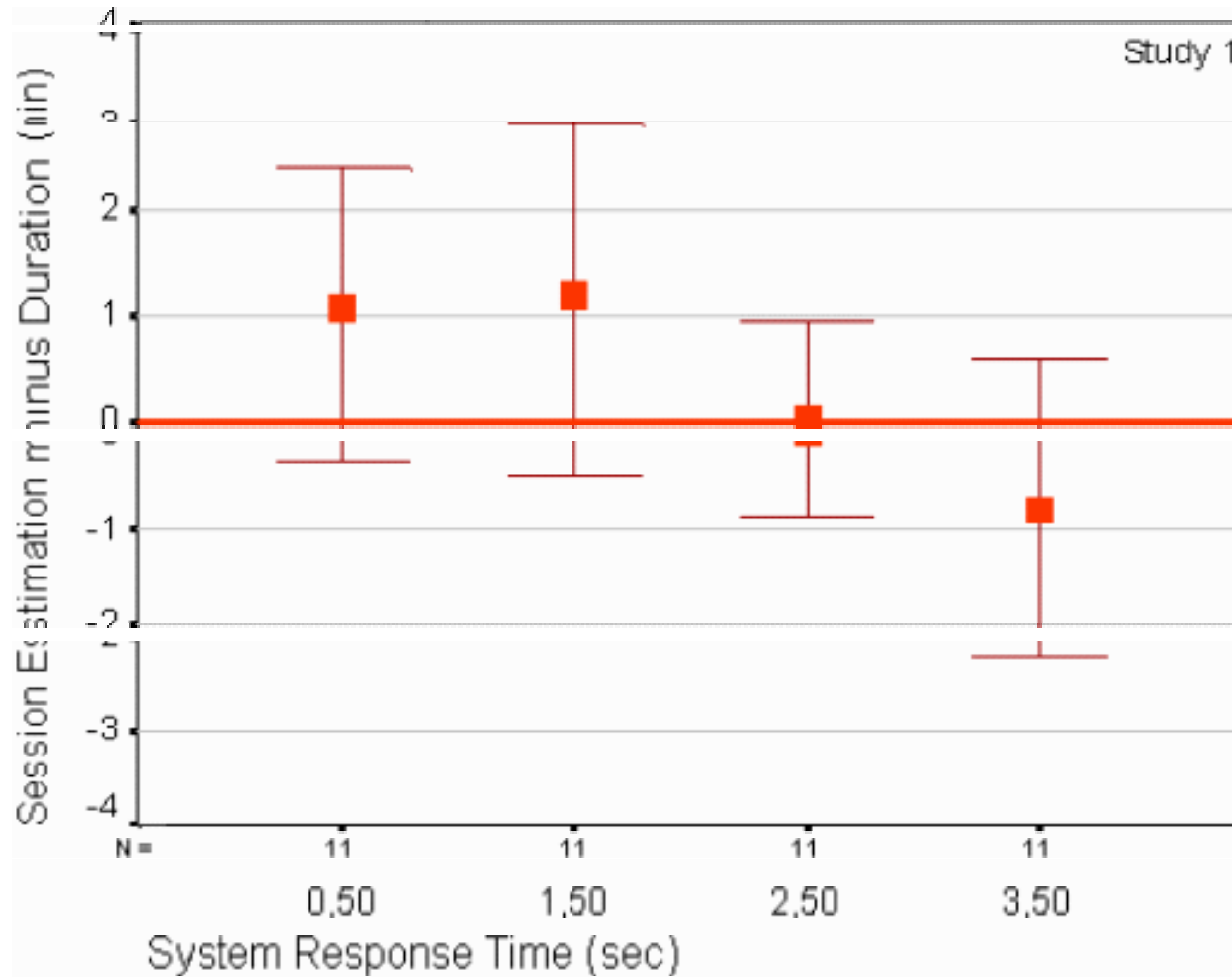
Anna Sui 9-16 of 79



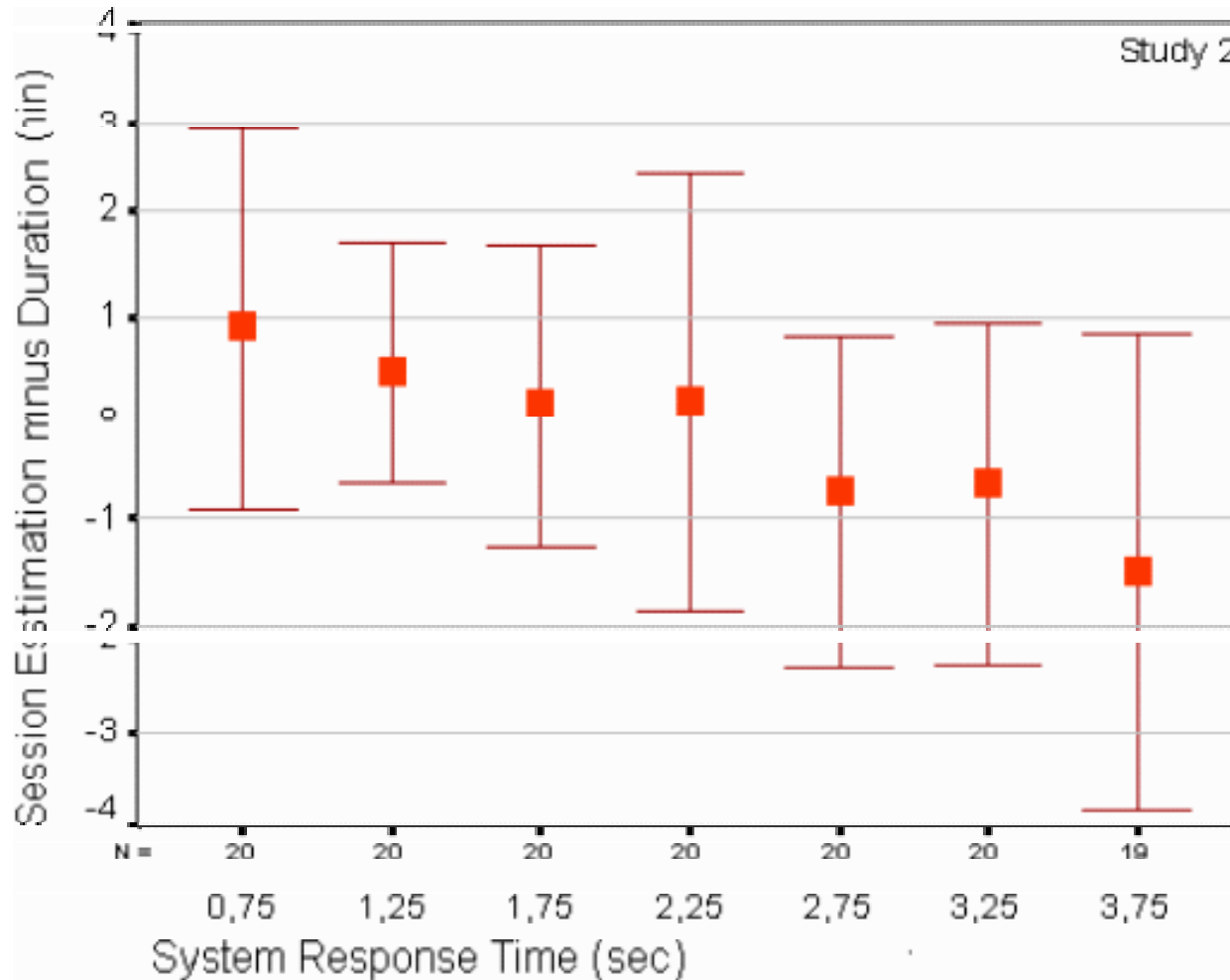
Anna Sui 16 of 79



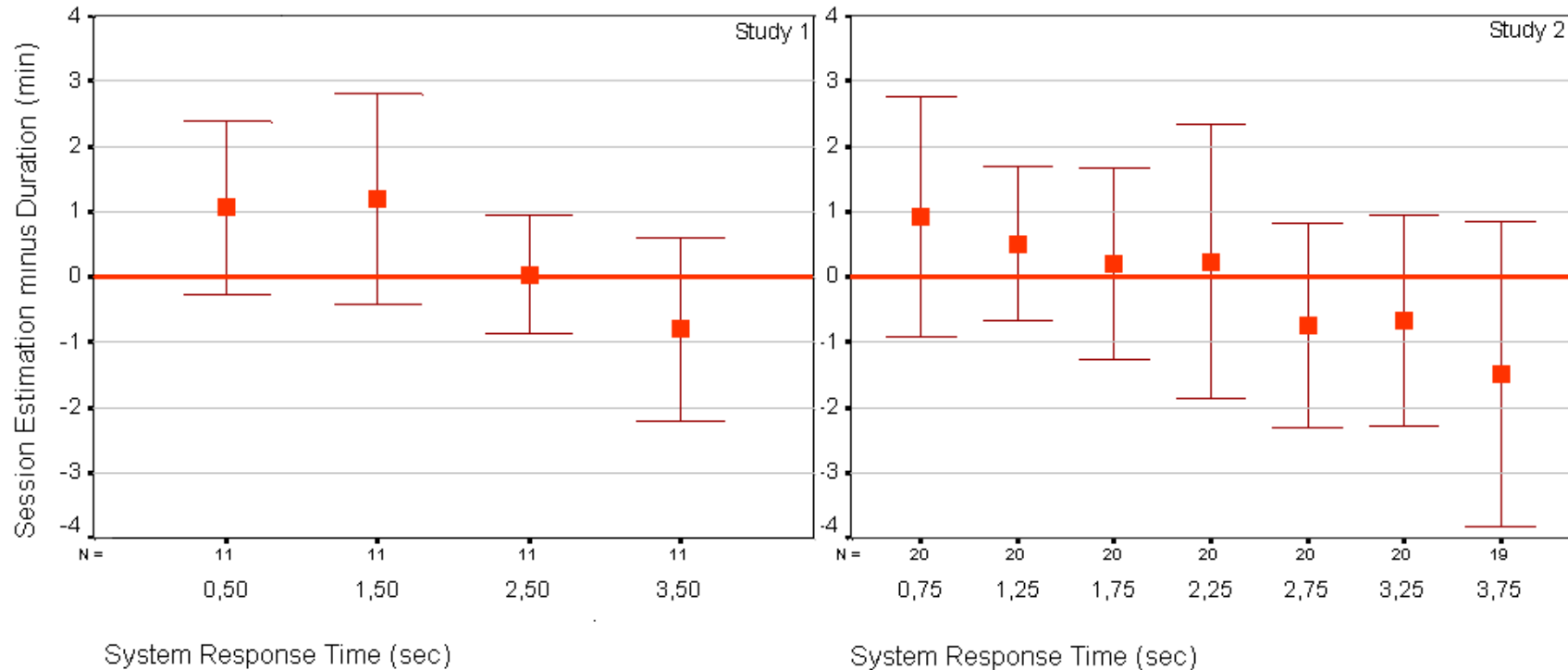
Empirie: *Ergebnis Studie 1 (N=44)*



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



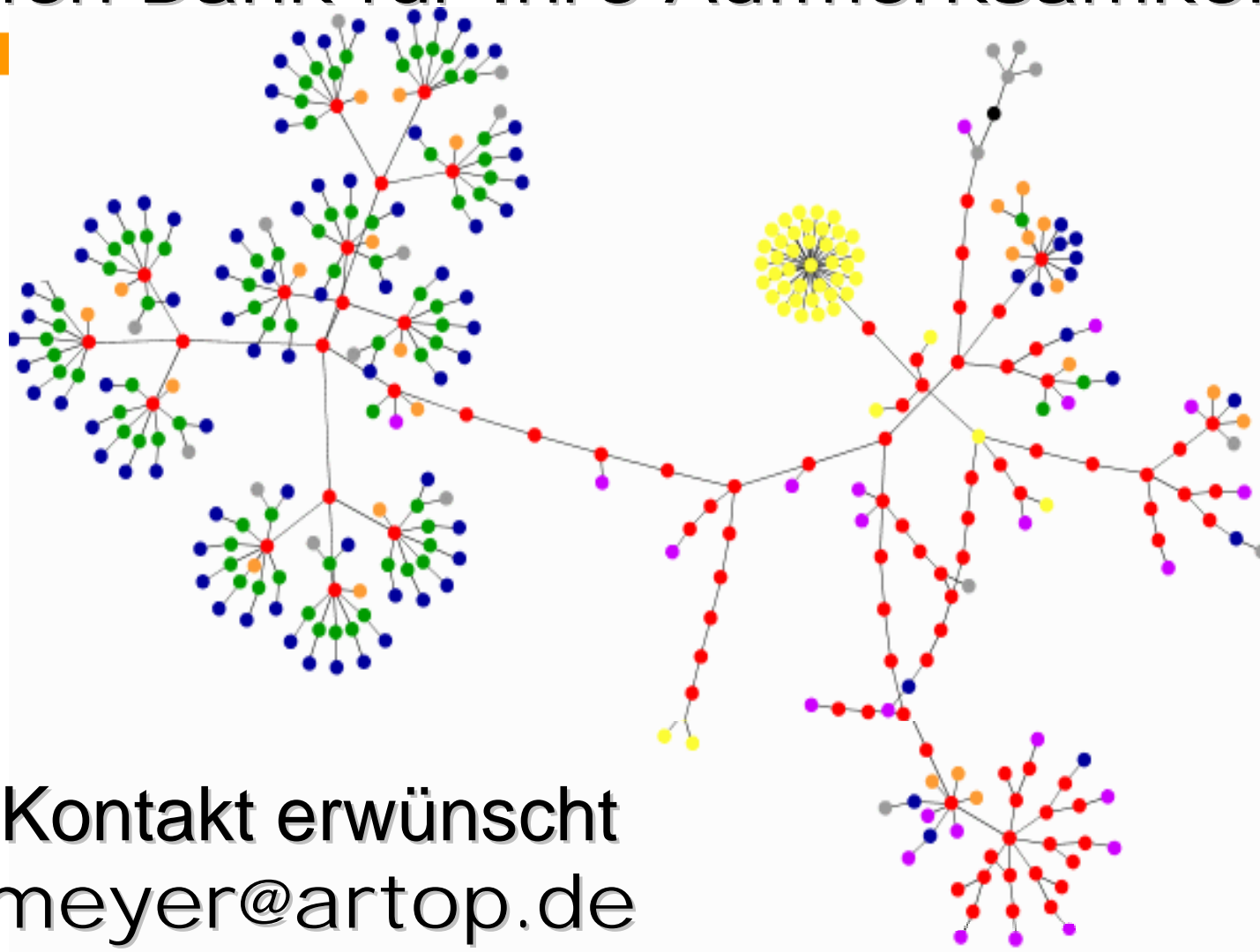
Diskussion: *Agenda*



- ◆ 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

