

“Put the user first and all else will follow.”

Einblicke in eine Nutzerzentrierte Designkultur im Bereich Inklusion

Slide 1

Guten Tag, Wien guten Tag liebe Gäste. Es ist mir eine Freude heute hier sein zu dürfen. Mein Name ist Astrid Weber und ich arbeite für Google im Bereich User Experience. Die letzten 4 Jahre habe ich mich hierbei auf den Bereich Universelles Design und Accessibility konzentriert.

Eine kleine Randbemerkung bevor es losgeht. Wir haben hier kein technisches Problem mit dem Beamer oder der Präsentation. Ich habe lediglich meine erste Folie so modifiziert dass sie die perspektive von 246 mio menschen weltweit widerspiegelt. Das ist die Zahl derer Menschen die weltweit eine Sehschwäche haben die sich nicht durch das tragen einer brille beheben lässt.

Slide 2

Ich möchte ihnen und euch gerne einen dieser menschen vorstellen.

Slide 3

Sein Name ist Jonah and er lebt im Süden von Jakarta zusammen mit seinen Eltern und seinen drei Geschwistern. Jonah ist der älteste.

Er hilft seinen Eltern in ihrem kleinen Nachbarschaftsladen. Als Jonah 3 jahre alt war hatte er eine Augeninfektion.

Er kam ins Krankenhaus und wurde operiert, aber leider nicht mit dem gewünschten erfolg. Jonah erblindet.

Jonahs Sehr vermoegen ist so weit eingeschränkt dass er nur sehr nahe objekte oder objekte die stark vergrößert werden sehen kann.

Noch vor 20 jahren waere es Jonah unmöglich gewesen die schule zu besuchen oder seine eltern in der gleichen art und weise bei der arbeit zu unterstützen.

Heute verwendet Jonah sein Telefon um dinge zu vergrößern, wie zb wenn er auf dem markt einkauft.

Ich habe die geschichte von Jonah heute von einer meiner Forschungsreisen mitgebracht, da sie auf einfache weise zeigt wie viel potential in der technologieentwicklung für menschen mit behinderung steckt.

A11y und Inklusion können Leben verändern, wenn wir alle mit unserer arbeit unseren beitrag leisten.

Slide 4

Weltweit haben mehr als 1 Milliarde Menschen eine Behinderung.
Worldwide more than 1 billion people have a disability.

Slide 5

Für die USA ist das 1 von 5 Personen. Aber eigentlich ist das noch nicht einmal das volle Bild.
For the US that's 1 out of 5 people. But actually that is not even the full picture yet.

Slide 6

Weil viele von uns so genannte temporäre Formen der Behinderung erleben: z.
Möglicherweise sind Sie während der Schwangerschaft eingeschränkt mobil, oder Sie können möglicherweise nicht mit einem gebrochenen Handgelenk auf Ihrem Telefon tippen.

Slide 7

Die Zugänglichkeit hört nicht auf.

Mit einer Gesellschaft, die älter als je zuvor ist, sind noch mehr Menschen von Schwerhörigkeit, Handzittern und eingeschränkter Gehfähigkeit betroffen.

Slide 8

Sogar Kinder haben Zugangsbedürfnisse.

Unsere Umgebung ist oft nicht für verschiedene Körpergrößen ausgelegt, und wenn Sie nicht lesen und schreiben können, bleiben Ihnen auch viele Informationen unzugänglich.

Slide 9

Sogar diejenigen von uns, die sich vorstellen können, dass sie keine Zugänglichkeit haben, brauchen, was auch immer. Denken Sie weiter.

Schon einmal in einer Bar mit lauter Musik versucht, ein Gespräch zu führen oder den Kommentar eines Fußballspiels zu hören?

Wir alle begegnen uns jeden Tag Situationen, in denen wir Zugangsbedürfnisse haben.

Slide 10

Etwas zusammenfassen:

Während der Entwicklung von Anwendungen, wir sollten niemals davon ausgehen, dass die Nutzer ständig ihre volle Vision, ihre Hände, ihr Gehör oder ihre volle kognitive Fähigkeit zur Verfügung haben.

Wussten Sie, dass einige der innovativsten und am häufigsten verwendeten Produkte ursprünglich durch die Inspiration der Barrierefreiheit entwickelt wurden?

Slide 11

Im Jahr 1972 programmierte Vint Cerf die ersten E-Mail-Protokolle für das Internet.

Er glaubte fest an die Kraft elektronischer Briefe.

Elektronische Nachrichtenübermittlung war der einzige nahtlose Weg für ihn während der Arbeit, um mit seiner Frau zu kommunizieren, die taub ist.

Slide 12

Joshua Silver, Professor und Physiker aus Großbritannien, schuf eine neue Form von mit Flüssigkeit gefüllten Korrektionslinsen, die sich leicht an den Patienten anpassen lassen.

Dieser kostengünstige Ansatz funktioniert für über 90% der Sehkorrekturen.

Die Brille ist besonders nützlich für Menschen in Entwicklungsländern, in denen ausgebildete Optiker oft nicht verfügbar sind.

Slide 13

Das bringt uns sehr nahe an die eigentliche Definition von ux research, bei der es darum geht, Ihre Perspektive auf die Ihrer Benutzer zuzuschneiden, die alle Arten von Bedürfnissen haben werden, von denen viele sehr wichtig sind.

"Die Nutzerforschung konzentriert sich auf das Verständnis des Nutzerverhaltens, der Bedürfnisse, und Motivationen durch verschiedene Forschungstechniken (...)
Es ist der Prozess, die Auswirkungen von Design auf ein Publikum zu verstehen. "

Slide 14

Also fragst du dich jetzt: Klingt gut, aber wie machst du das? Muss ich ein ux Experte dafür sein?

Nein, du nicht. Wir haben die 6 wichtigsten Schritte in einem leicht anzuwendenden "How-to-Guide" für Sie erfasst. Willst du sehen, wie einfach es ist?

Slide 15

Zunächst ist es wichtig, dass Sie mehr über die Benutzer erfahren, auf die Sie sich konzentrieren möchten.

Was ist einfach, was ist schwer für sie?

Wie nutzen sie Technologie?

Was sind ihre Gewohnheiten und Workarounds?

Es gibt eine Menge exzellenter Dokumentation online verfügbar. Noch besser: Leute mit Behinderungen zu treffen und sie zu fragen, wie sie Dinge tun.

Slide 16

Dies ist ein fiktives Beispiel für eine Benutzerperson. Indem Sie diese Informationen bereitstellen, erhalten Sie und andere Personen, die sich die Ergebnisse Ihrer Forschung ansehen, ein besseres Verständnis für Ihren Benutzer, seine Grenzen und seine Motivation.

Slide 17

Definieren Sie die Aufgaben und den Kontext des Ziels, das Ihr Benutzer erreichen möchte,

Es ist mehr als nur eine kleine Aufgabe, wie sie eine E-Mail löschen können. Eine Reise ist gründlicher und erfasst einen realen Prozess, hat aber immer noch einen klaren Anfangs- und Endpunkt. Zum Beispiel finden Sie die Öffnungszeiten eines lokalen Unternehmens oder das Wetter für nächste Woche in Santa Cruz, um einen Campingurlaub zu planen.

Tipp: Es ist sehr wichtig, dass Sie mit Ihrer Reise ein klares Ziel setzen.

Slide 18

Nach der Definition der Fahrten werden Sie Prioritäten setzen, je nachdem, wie häufig und / oder

Schätzen Sie die Relevanz einer Aufgabe in Ihrer App für Ihre Benutzergruppe, z. Ist es sinnvoller, für einen blinden Benutzer nach einer Fahrradroute oder nach einer öffentlichen Verkehrsrouten zu suchen?

Slide 19

Hierbei haben wir die Wahl. Direkt mit Nutzern zu arbeiten die eine Behinderung haben oder von unseren Möglichkeiten Gebrauch zu machen dass wir Situationsabhängige Behinderungen auch simulieren können.

Slide 20

Holen Sie sich Hilfe von einem echten Benutzer (z. B. einem Freund oder Kollegen mit Sehschwäche), um die vordefinierten Aufgaben in Ihrem Namen auszuführen.

Slide 21

Holen Sie sich die erforderliche physische Ausrüstung (z. B. Low-Vision-Brille, Handschuhe, Augenbinde) ODER

Machen Sie sich mit den Herausforderungen der Persona, Workarounds usw. vertraut.

Slide 22

Wenn Sie sich entscheiden, die Evaluierung selbst durchzuführen, stellen Sie sicher, dass Sie Geräte und unterstützende Technologien im Voraus organisieren und verbringen Sie Zeit damit, sich mit ihnen vertraut zu machen.

Slide 23

Wenn Sie die Bewertung selbst oder mit einer Testperson durchführen, die nicht über die Behinderung verfügt, die Sie testen möchten, müssen Sie sich vorab mit der Simulationsausrüstung vertraut machen.

Es gibt eine Menge Ausrüstung, die Sie vielleicht mitbringen möchten, darüber nachdenken, wie Sie sie auslegen und in der Testsituation einsetzen möchten

Slide 24

Wenn Sie einen echten Benutzer haben, werden sie ihre eigenen unterstützenden Technologien mitbringen. Es ist immer noch eine gute Idee, sich mit den Grundlagen dieser AT vertraut zu machen, da Sie verstehen müssen, was sie tun, während Sie mit Ihrer Anwendung interagieren.

Slide 25

Während Sie die Bewertung durchführen, arbeiten idealerweise 2-3 Personen zusammen. Eine Person, die Notizen macht, eine Person, die der Tester ist, und eine Person, die Screenshots macht und das Aufgabenprotokoll leitet.

Slide 26

Sie müssen die Auswertung in keinem formellen Testbereich durchführen - sie können in einem Konferenzraum oder in einem relativ ruhigen Raum durchgeführt werden. Nehmen Sie Fotos auf und nehmen Sie Videos auf, um Ihren Prozess zu dokumentieren. Machen Sie Screenshots auf dem Weg

Slide 27

Video, mit Untertiteln

Slide 28

Teilen Sie die Benutzererfahrung Ihrer Person (z. B. verschwommene Screenshots, schwarzer Bildschirm mit Audio) mit Ihrem Team und darüber hinaus, um andere für die Barrierefreiheit in Design und Entwicklung zu begeistern.

Slide 29

Wenn Sie Ihre Bewertung dokumentieren, kann es sehr leistungsfähig sein, die Perspektive Ihrer Nutzer zu nutzen, um mehr zu zeigen und weniger zu erzählen. z.B. verschwommene Bildschirme, schwarzer Bildschirm mit Bildschirmlese-Audio etc.

Slide 30

Heuristiken sind leistungsstarke Tools, die Ihnen und Ihrem Team helfen, Einblicke in die Bedürfnisse der Benutzer zu gewinnen und die Erfahrung der Verwendung Ihres Produkts mit assistiven Technologien besser zu verstehen

Slide 31

Denken Sie daran, auch wenn die Herausforderung erschreckend und riesig erscheinen mag

Slide 32

Selbst kleine Anstrengungen können einen Riesen Unterschied machen. Wie diese tragbare Rampe, die aus einem 3D-Drucker gemacht wurde. Verbesserungen bei Zugänglichkeit können zusätzliche Arbeitsstunden bedeuten. Für Sie bedeutet das, dass Sie die Lücke zum allerersten Mal überbrücken können.

Slide 33

Danke für Ihre Aufmerksamkeit.

Packen wir es gemeinsam an.