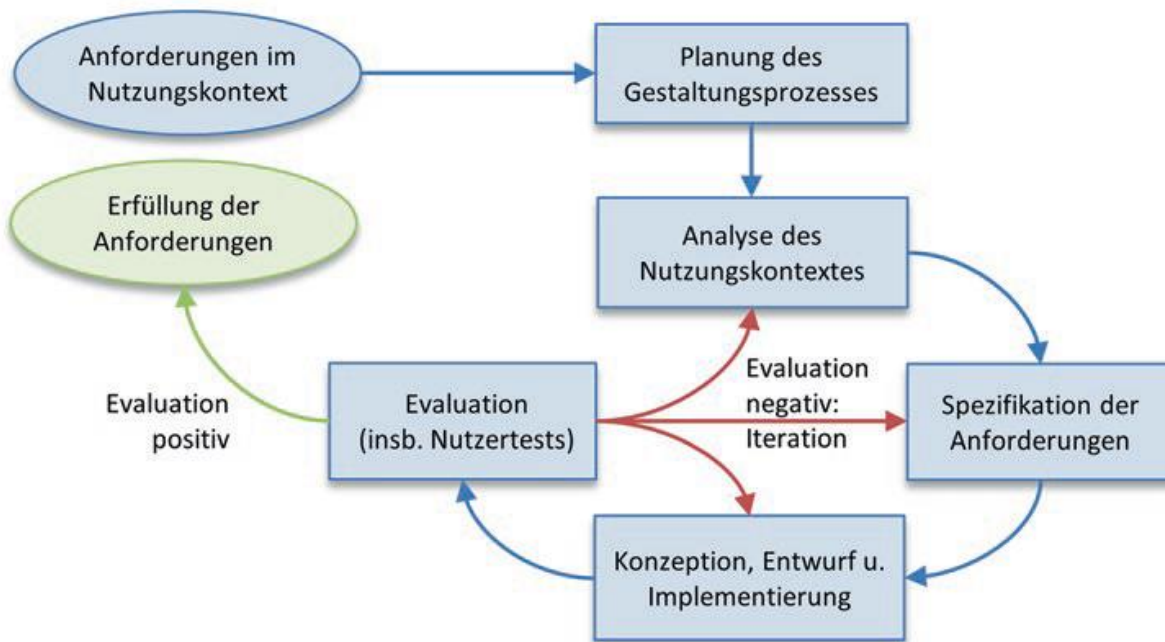


Prozess zur Entwicklung von 3D UX

Dieser Iterative Entwicklungsprozess entspricht dem ISO 941-210.



Das Ziel ist es mit dieser Vorgehensweise noch im Entwicklungsprozess Feedback von Nutzern und NutzerInnen zu holen.

So muss zu Beginn durch Studien, Workshops, Interviews erhoben werden, wie die VR-Anwendung genutzt werden soll und welche Problemstellung im Allgemeinen gelöst wird mit der Anwendung. Zusätzlich sollten auch die technischen Gegebenheiten des VR-Systems festgelegt werden. Gibt es 3D-Controller oder werden Gestensteuerung bevorzugt, gibt es Soundeffekte etc.

Im nächsten Schritt werden die Anforderungen genauer spezifiziert. Hier werden gerne Szenarien oder auch Anwendungsfälle detailliert beschrieben. Anhand dieser Szenarien können Abläufe sehr gut repräsentiert werden.

In der nächsten Phase der Konzeption, Entwurf und Implementierung werden Skizzen oder Mock-Ups der VR-Anwendung erstellt und prototypisch implementiert.

Die Evaluation stellt die letzte Phase des Entwicklungsprozesses dar. Hier sollten reale Nutzertests/Nutzerinnentests durchgeführt werden. Besonders bewährt hat sich dabei der sogenannte «Thinking Aloud Test». Hierbei wird eine Aufgabenstellung der Testperson gegeben und diese muss jeden einzelnen Schritt bzw. Gedankengang ungehemmt wiedergeben. Zu guter Letzt kann noch ein Fragebogen angehängt werden nach dem Test, um noch letzte Informationen zu gewinnen.

Mehr Infos zu Evaluationen finden Sie unter dieser Quelle: *Dörner R., et. Al. S. 246ff*

Nutzen Sie ausserdem die Checkliste des Wissensnuggets, welche auch einen Testteil beinhaltet, in Ihrer Umsetzung einer VR-Anwendung.