

Space. Ship. Earth.

Eintauchen in virtuelle und wahre Welten

Mit Interaktionsdesign zur User Experience

OUR FUTURE
IS RESPONSIVE



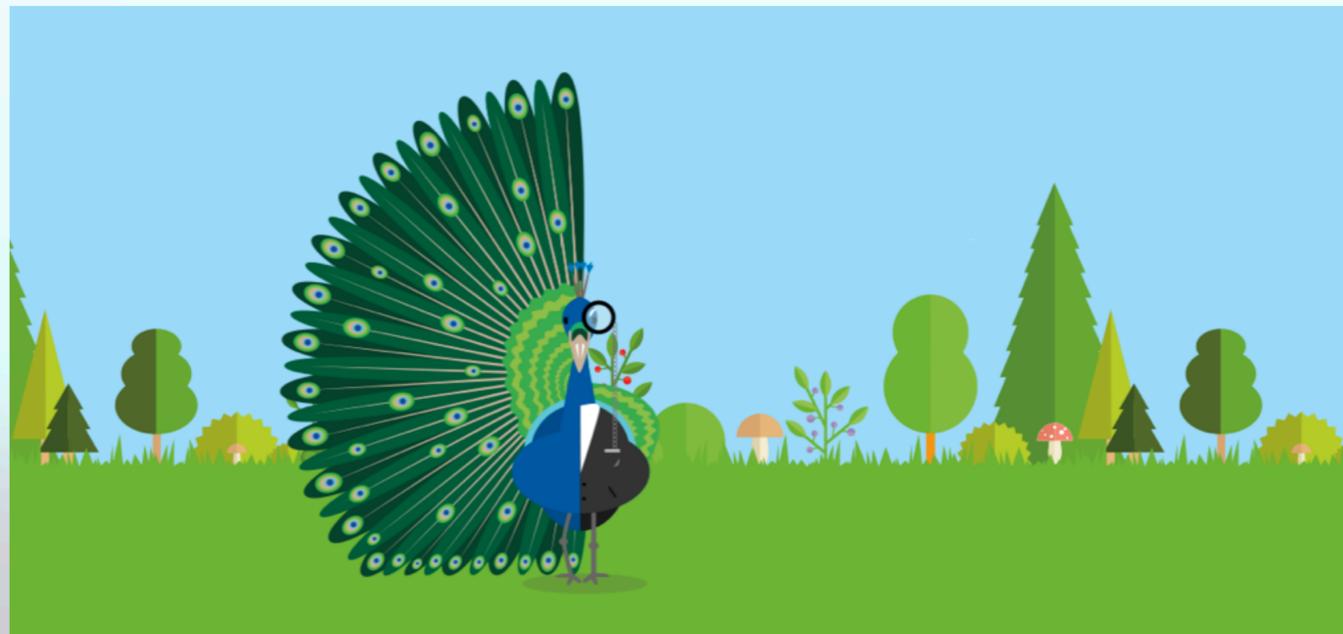
Mediale Hamburg / 20.9.2013

Matthias Müller-Prove

USER EXPERIENCE HUMAN-COMPUTER INTERACTION DESIGN

Matthias Müller-Prove
mprove.de • @mprove

Mediale Hamburg / 19.9.2014



User Experience – Design für die Nutzer

Matthias Müller-Prove // mprove.de
mediale 2015



Ahoi User Experience Design

Matthias Müller-Prove // mprove.de
mediale 2016

VASA – Flugschiff der Schwedischen Kriegsmarine, 1628



*VASA – Flagschiff der Schwedischen Kriegsmarine, 1628, 10. August
Das Schiff sank auf seiner Jungfernfahrt nach 0.7 Seemeilen.*



Utility (Aufgabenangemessenheit)

Ein Schiff, das nicht schwimmt, ist kein Schiff.



Effektivität – Wird das Ziel erreicht?



Effizienz – Wieviel Aufwand, um das Ziel zu erreichen?



Zufriedenheit – Macht es Spass?



**Usability (Gebrauchstauglichkeit) =
Effektivität + Effizienz + Zufriedenheit**



*für bestimmte Anwender
in bestimmten Situationen
zur Erreichung ihrer Ziele*

User Experience ***(Nutzererfahrung)***

*...ist der innere menschliche
Zustand
psychologisch und physiologisch*

*vor, während und nach
der Nutzung eines Produktes,
eines Systems oder Services.*



User Experience ist subjektiv!



Und bei Euch so? Was nutzt Ihr täglich (oder gar stündlich)?



Interaktionsdesigner gestalten...

*...nützliche und verständliche Produkte,
Systeme und Services
mit einer hohen Usability (Gebrauchtauglichkeit),
die eine positiven User Experience bei den
Anwendern erzeugen.*



Palm Fiction
Information – Emotion – Interaktion.
Oder ist alles nur Sensation?

Matthias Müller-Prove // @mprove // mprove.de – mediale 2017

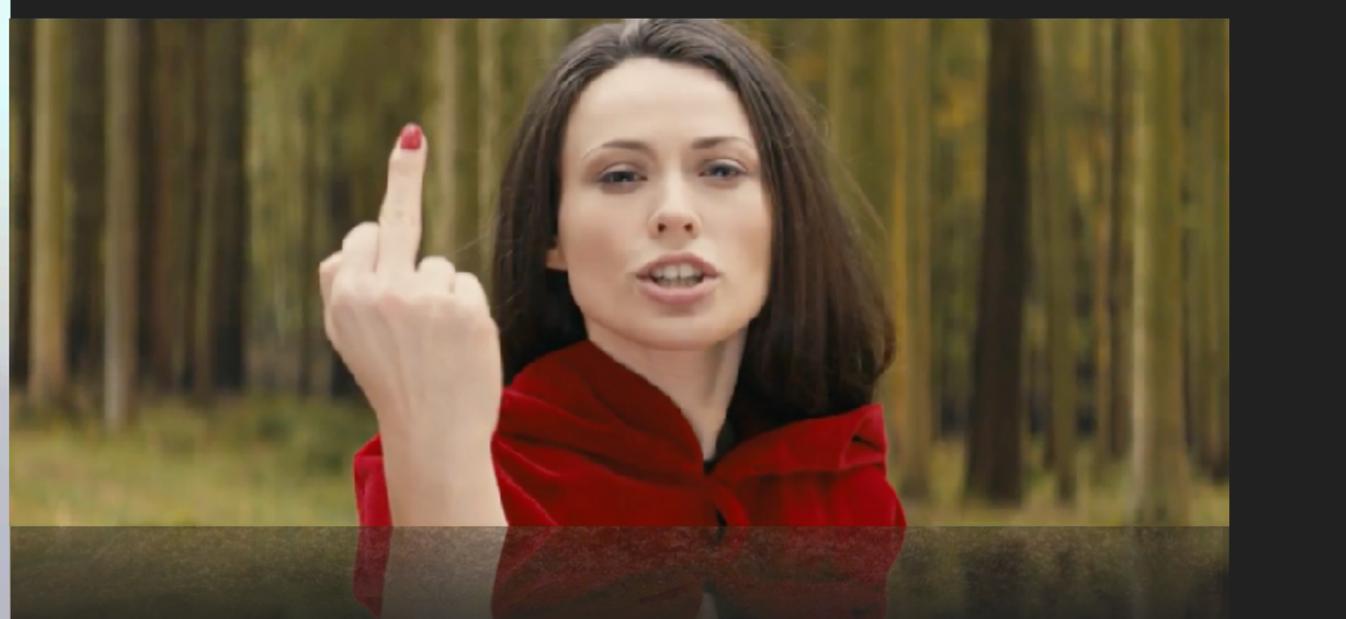
interaction design
design thinking



thinking outside the box

Matthias Müller-Prove :: @mprove :: www.mprove.de
mediale 27.9.2018

INTER-COMM-ACTION-DESIGN



Matthias Müller-Prove :: @mprove :: www.mprove.de
mediale 26.9.2019



INNO-WAS? SCHON!

Mit UX Design zu Produkten, die begeistern

Matthias Müller-Prove, mediale '22

Photo: CC BY NC mprove
Фото: CC BY NC mprove

3 Cases:

– Ray-Ban – Apple Vision Pro – Agents –

Instagram

- Home
- Search
- Explore
- Reels
- Messages
- Notifications
- Create
- Profile
- Threads
- More

21:45

POSTS REELS TAGGED

< rayban

 621 Posts 5,6 M Followers 22 Following

Ray-Ban

© 25,249,676

Genuine Since 1937
116 Wooster St, New York, New York

ms.spr.ly/PreOrderRayBanMeta

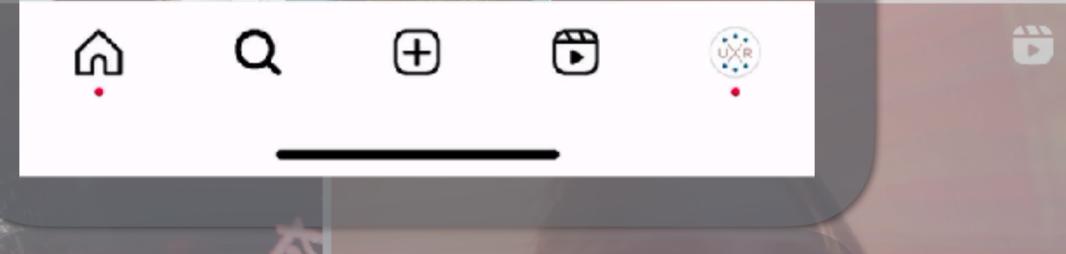
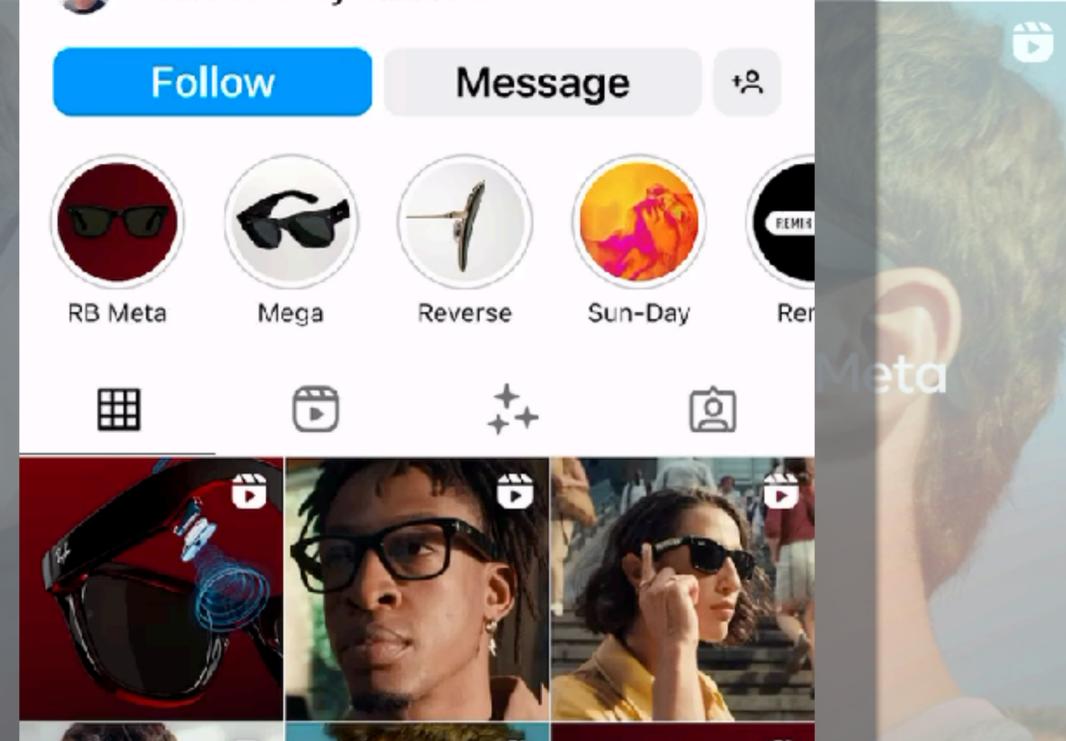
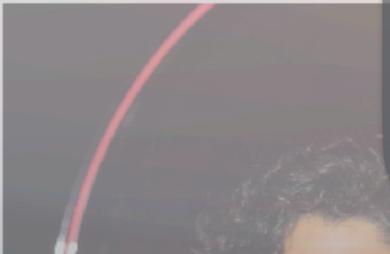
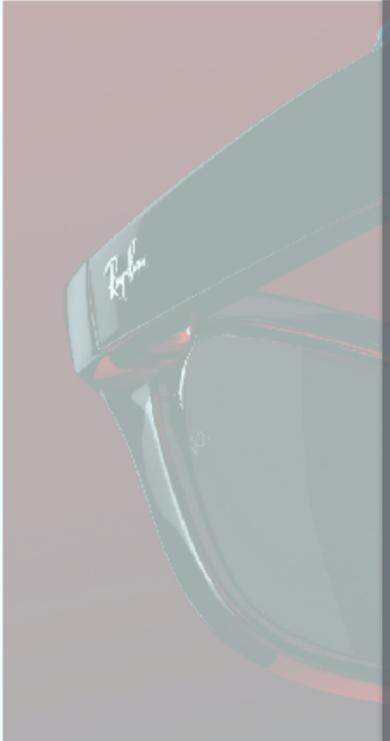
Followed by rallefhh

Follow Message

 RB Meta  Mega  Reverse  Sun-Day  Rer





Ray-Ban & meta, Oktober 2023



Persönlichkeitsrechte im öffentlichen Raum ?

Einflüsse auf das Miteinander ?

Freiheit und Ungezwungenheit ?

Marketing- und Businessinteressen ?

(All das ist keine neue Diskussion.)

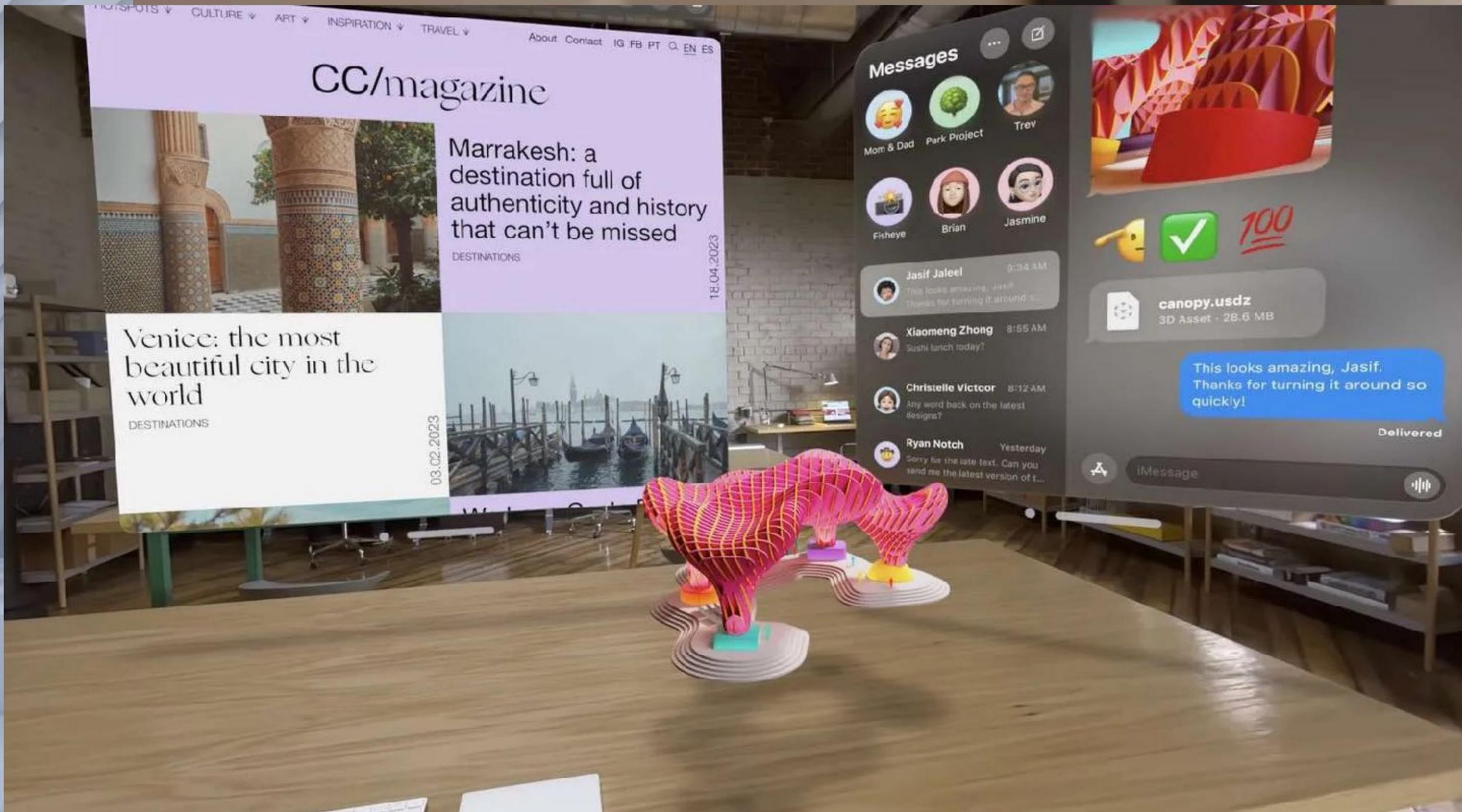




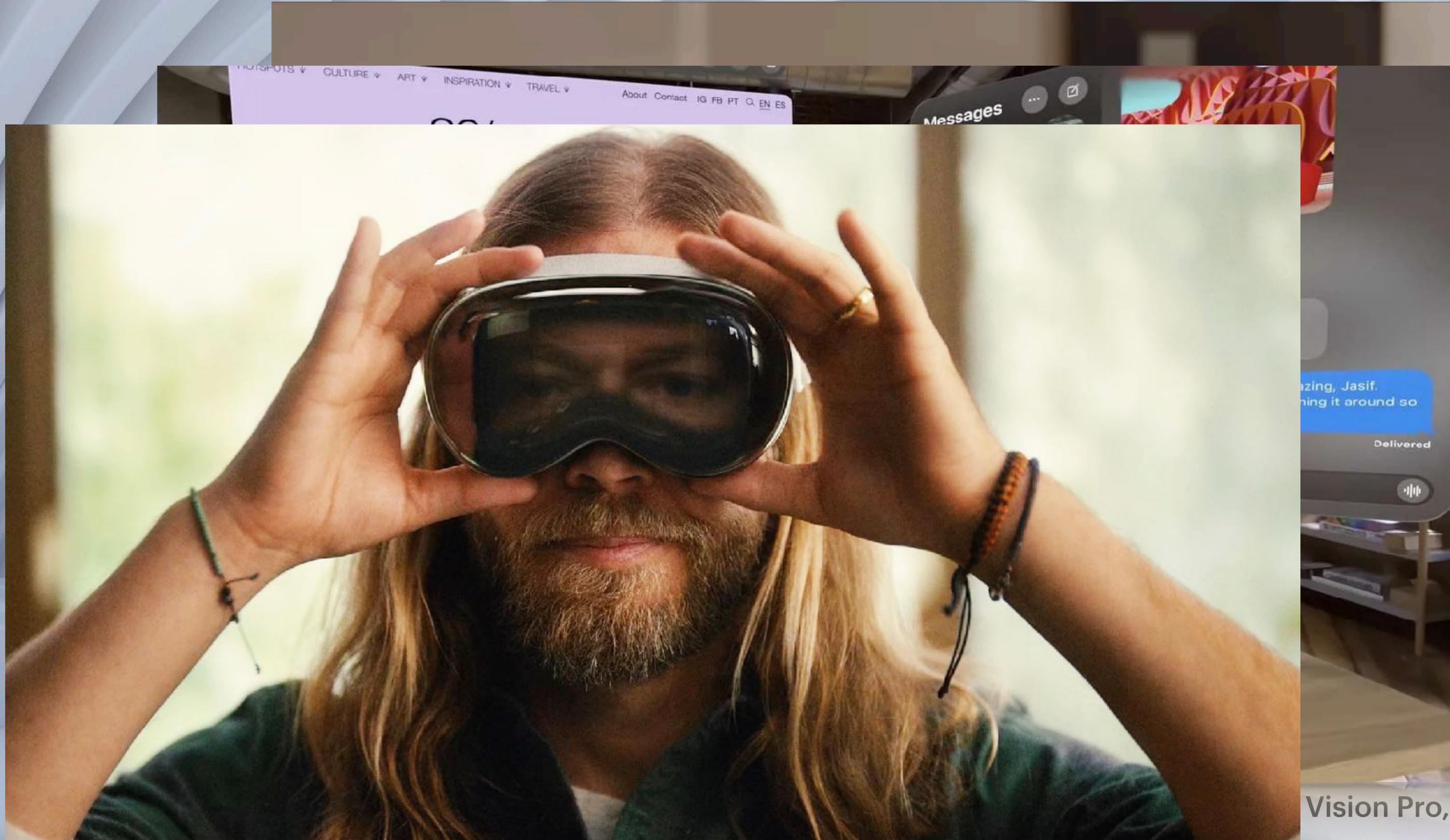
Tim Cook, Apple CEO, Juni 2023



Apple Vision Pro, Q1/2024



Apple Vision Pro, Q1/2024



Vision Pro, Q1/2024



Keiichi Matsuda

Spekulatives Design



Hyper-Reality (2016) by Keiichi Matsuda

Spekulatives Design



Agents
(September 2023)
by Keiichi Matsuda



Augmented Reality – AR

Mixed Reality – MR

Virtual Reality – VR

kurz gesagt:

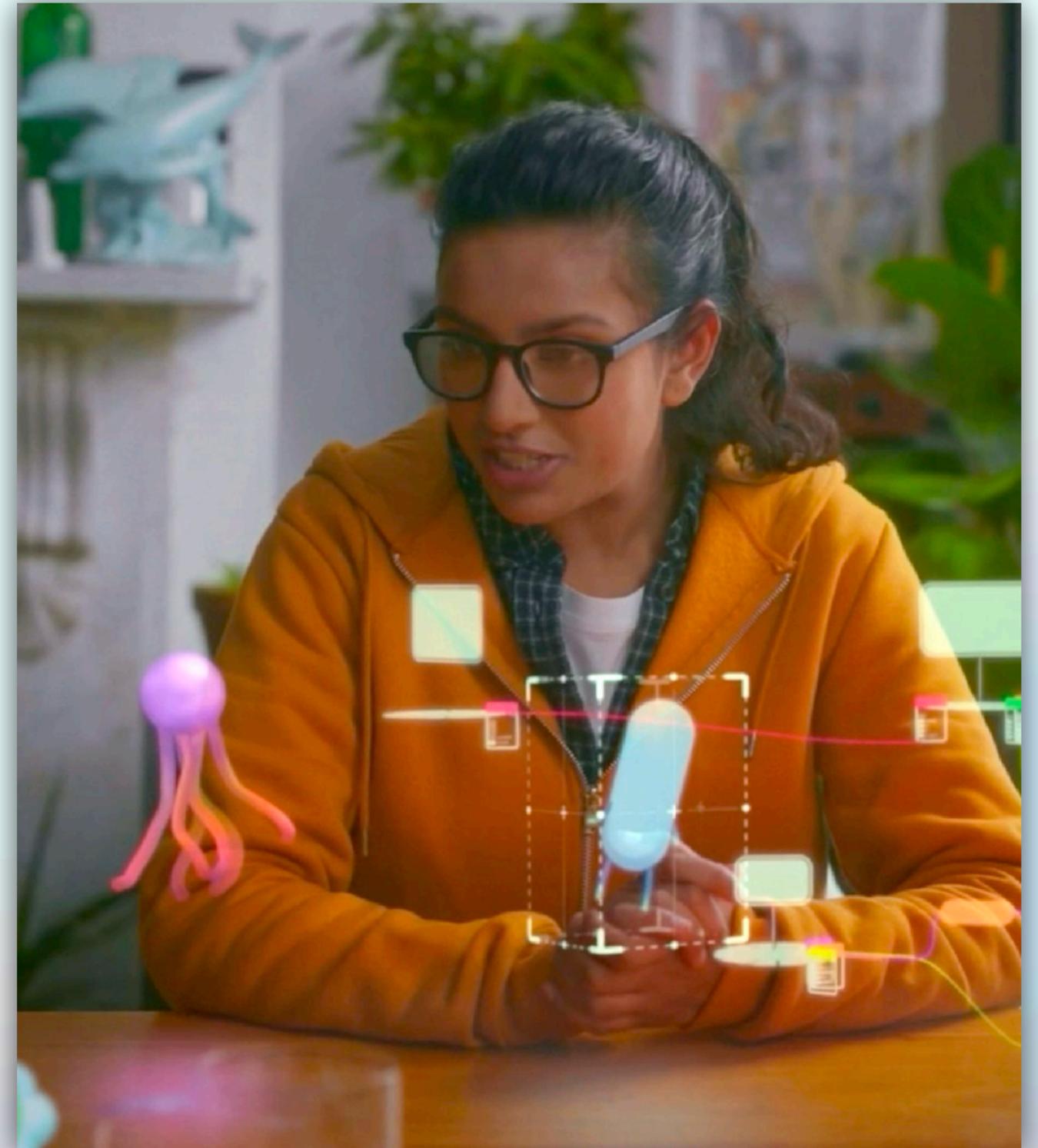
eXtended Reality – XR

Der Raum wird zum Interface

Spatial Computing

Ob Brille oder Bildschirm XXL

oder Projektion – egal





Der interaktive Raum wird zum Treffpunkt, um miteinander zu arbeiten und neue Ideen zu generieren.

Apple Vision Pro



Palm Fiction

Information – Emotion – Interaktion.
Oder ist alles nur Sensation?

Matthias Müller-Prove // @mprove // mprove.de – mediale 2017

INTER-CONN-ACTION-DESIGN



Matthias Müller-Prove :: @mprove :: www.mprove.de
mediale 26.9.2019

Matthias Müller-Prove // @mprove // mprove.de – mediale 2017

Oder ist alles nur Sensation?

Matthias Müller-Prove // @mprove // www.mprove.de
mediale 26.9.2019



Hans Rosling, BBC4, 2010

Datenvisualisierung

+

*gemeinsame
Simulationen*

*können ein
Verständnis für die
Welt schaffen.*

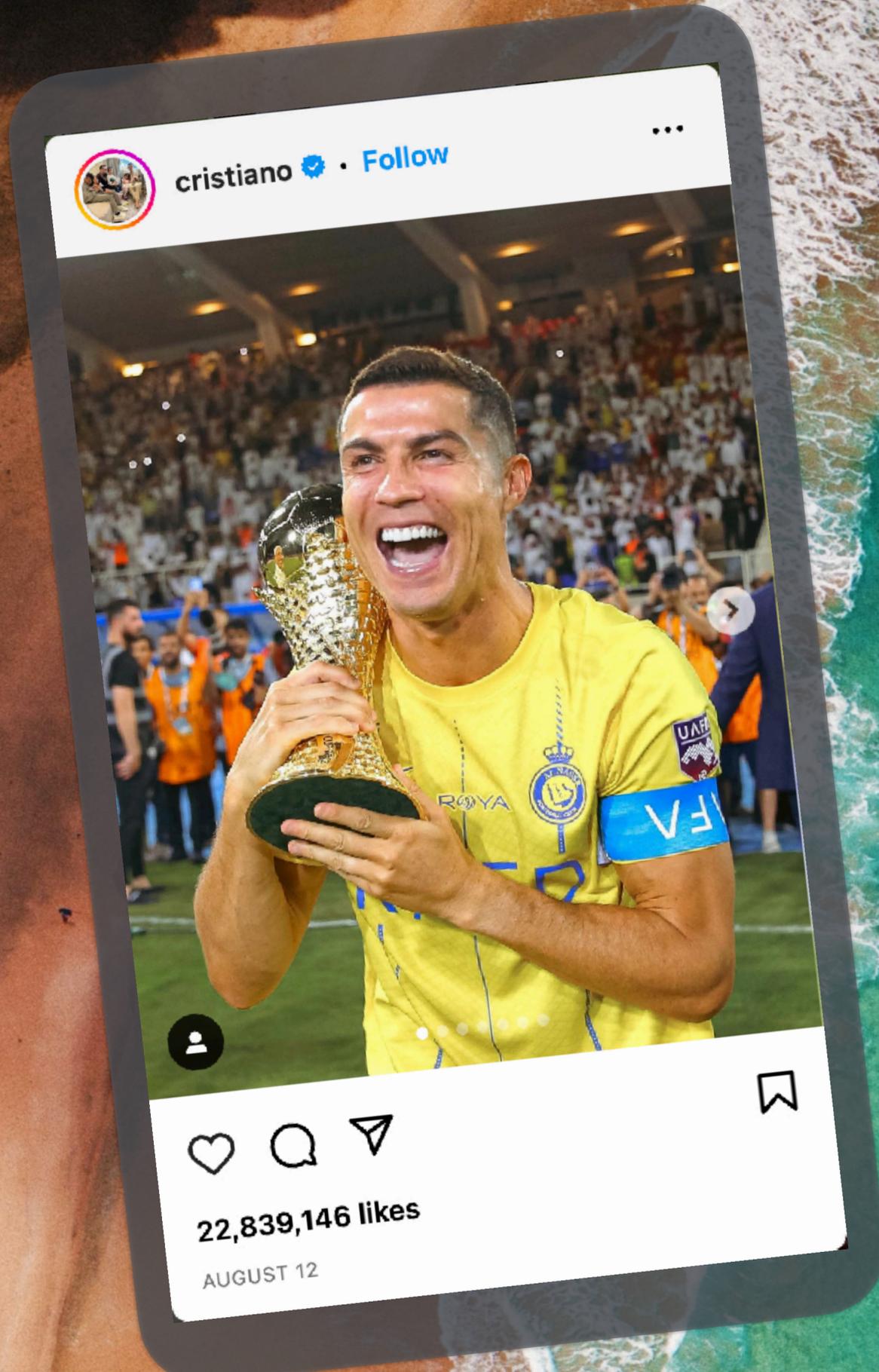
Digital Interaction Design (User Experience Design)

...sollte ganzheitlich gedacht werden.

*Produkte, Systeme und Services
betreffen nie nur einzelne User.*

*Designentscheidungen
haben einen maßgeblichen Einfluss
auf unser Zusammenleben
und auf den Zustand der Erde.*





Stromverbrauch in Rechenzentren und durch Internet-Traffic.

*Bspl.:
1 Post auf Insta an 600 Mio Follower verbraucht 100 MWh.*

= Strom für 30 Haushalte im Jahr



*Stromverbrauch in
Rechenzentren und durch
Internet-Traffic.*

*Hardware-Herstellung und
Inkompatibilität mit aktueller
Software*

eTrash & Überkonsum

ccby Fairphone

<https://www.flickr.com/photos/fairphone/15001883748>



Buzz Aldrin 1965, Gemini VII

DANKE!
Matthias Müller-Prove
www.mprove.de



Christina Koch 2019, ISS