

# Panelreflexion

## "Design Thinking"

### 1 Zusammenfassung

Das Panel hat mit einer Vorstellung der Panelgäste, nämlich Kay Kender und Ulf Harr begonnen.

Anschließend wurde die erste Frage, nämlich „Was macht ein gutes Design aus?“ gestellt. Die Frage war für die Gästen zuerst nicht leicht zu beantworten. Herr Purgathofer hat dann drei Dinge die ein gutes Design befriedigen muss vorgestellt, das Herz, das Hirn und den Bauch. Dieser Meinung konnten sich die anderen Gäste anschließen.

Die nächste Frage war „Was für Möglichkeiten gibt es ein Design zu testen?“. Frau Kender brachte hier den Punkt auf, dass das beste ist den User so viel wie möglich einzubinden. Herr Harr brachte dann auf, dass es am besten ist so früh wie möglich die Leute zu fragen, wo sich die anderen Teilnehmer anschließen konnten.

Als nächstes wurde die Frage, ob sich Design immer weiterentwickeln oder irgendwann stoppen wird behandelt. Hier war der Konsens, dass es der natürliche Lauf der Dinge ist sich weiterzuentwickeln und dass das auch für Design gilt und dass es soetwas wie eine finale Version nicht gibt.

Die vierte Frage war „Was sind für Sie die größten Herausforderungen im Design-Prozess?“. Es kamen die Punkte „nicht mit der ersten Version zufrieden zu sein“, „die richtigen Fragen stellen“ und „nur so viel Energie in Prototypen investieren dass man wieder bereit ist den auch wieder zu verwerfen“ auf.

Darauf folge die Frage, ob „Dark Patterns“ eine ernstzunehmende Gefahr darstellen. Der überwiegende Konsens ging hier in die Richtung, dass sie schon eine Gefahr darstellen. Auch über das verwandte Thema „Nudging“ wurde viel diskutiert.

Nach dieser kam die Frage „Wie wird in Ihrem Umfeld Barrierefreiheit im Design berücksichtigt?“. Hier brachte Herr Harr auf, dass Barrierefreiheit meist beim „AA“ Designstandard aufhört. Auch wurde aufgebracht, dass es am besten ist Barrierefreiheit von Anfang an beim Designen mitzudenken.

Dann kam die Frage „Wieso ist TISS so schlecht designt?“ auf. Diese Frage wurde, da Herr Purgathofer gemeint hat, dass er der einzige ist der sie beantworten kann in die „After Hour“ verschoben.

Danach wurde die Frage nach der Auswirkung von KI/AI auf das Design aufgebracht. Hier meinte Herr Purgathofer, dass das klassische UI/UX vorbei ist und sich nach einer chaotischen Übergangsphase in etwas ganz neues entwickeln wird.

Die nächste Frage fragt danach, ob durch die immer relevanter werdenden „Mixed Real-

ty“ Umgebungen eine „Design-Revolution“ stattfinden wird. Hier wurde aufgebracht, dass es schwer ist vorauszusagen was die Zukunft bringen wird.

Und die letzte Frage war ob es Ideen bzw. Gesetzesvorschläge gibt, um „Dark Patterns“ besser einzuschränken. Herr Purgathofer meinte, dass diese Frage besser in Policy Thinking hineinpassen würde aber dass hier eine Regulierung definitiv am Weg ist. Als Schlusspunkt wurde aufgebracht, dass Design mittlerweile so wichtig geworden ist, dass wir darüber nachdenken müssen was es heißt wenn Design für schlechte Dinge missbraucht wird.

Da die vorhergesehene Zeit nach dieser Frage schon um 5 Minuten überzogen wurde folgte daraufhin folgte nur noch eine Verabschiedung und dann war das Panel vorbei.

## **1.1 Was war besonders spannend?**

Die Frage „Was macht ein gutes Design aus“ war sehr interessant. Einerseits weil die Fragestellung spannend ist und nicht unbedingt auch von den Teilnehmern leicht beantwortet werden kann. Auch die Frage was die größten Herausforderungen im Designprozess sind, sowie die Frage nach der Gefahr von „Dark Patterns“ fand ich spannend. Hier habe ich auch recht viel neues gelernt. Das selbe gilt für die Frage nach den Auswirkungen von KI auf Design.

## **1.2 Wo haben Sie etwas neues dazugelernt?**

Am meisten gelernt habe ich wohl bei der Frage, wie man Design am besten testen kann. Vorallem der Fall, dass man Design auch zu Tode testen kann ist für mich mit einem starken Informatikbackground doch sehr überraschend. Gerade in der Softwareentwicklung gilt eigentlich was Testen angeht größtenteils das Paradigma „je mehr desto besser“. Auch bei der Frage nach den größten Herausforderungen habe ich viel gelernt, dass es im Designkontext das beste ist seine beste Schöpfung zu verwerfen und erneut anzufangen darauf wäre ich nie gekommen. Viele neue Dinge habe ich auch bei der Frage nach den Auswirkungen von KI auf Design gelernt.

## **1.3 Wo waren Sie anderer Meinung?**

Da ich kaum im Designbereich unterwegs bin und entsprechend auch kaum eine Meinung zu diesen Dingen habe, war hatte ich auch nicht wirklich irgendwo eine andere Meinung als die Panelteilnehmer.

## **1.4 Wurde eine Ihrer Fragen diskutiert oder beantwortet?**

Ich habe an der Diskussion vor Ort nicht teilgenommen und daher auch keine Fragen gestellt oder bewertet, da mir nicht bewusst war dass dies eine Voraussetzung ist. Ich bin, da ich die Angabe erst kurz vor dem Schreiben dieser Zusammenfassung durchgelesen habe fehlerhafterweise davon ausgegangen, dass es ohne Probleme möglich ist die Reflexion ausschließlich auf Basis der Aufzeichnung zu schreiben.