Hochschule Aalen

get it

10
UX in der Praxis
Die Firma EasySoft

15
Endlich eingeschrieben!
Und wohin jetzt?

24
Alles Banane
Das Video zu UX

spiegelInstitut

Consumer Research
User Experience Consulting
Usability Engineering
User Experience Empowerment
Data Consulting

www.spiegel-institut.de

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser

macht dir die Bedienung der oder der Spaß? Wie sieht es mit dem oder dem aus? Ist die Bedienung einfach, intuitiv, stellt sich das Gefühl „Joy of use“ ein?

Ich bin ganz ehrlich: Mich treiben viele Produkte in den Wahnsinn . Eine , die den Fehler E20 anzeigt. Was jetzt? Was heißt das? Eine , die am andere Inhalte anzeigt als am . Die Menübefehle heißen anders – und wo ist noch einmal der Kontaktbutton ?

Im Zeitalter 4.0, in dem die Dinge zunehmend komplexer werden, die Informationen uns überfluten und Menschen ungeduldiger werden, wünschen wir uns nicht immer weitere Funktionen, sondern einfache, intelligente und schöne und Anwendungen. Wir wollen Spaß am Bedienen und Lesen haben. Wir wollen die Dinge beschäftigen – nicht sie uns.

Um solche entwickeln zu können, brauchen wir Teams, die abteilungsübergreifend zusammenarbeiten. Einer im Team ist einer, der sich mit User Experience auskennt. Die Vorstellungskraft dieses „User Experiencers“ reicht aus, um ein Bild zu kreieren, wie Anwender nutzen, ohne dass es sie schon tatsächlich gibt. Er beobachtet die Anwender vor und nach der Nutzung. Diese Erlebnisse und Erfahrungen bringt er in den Produktentwicklungsprozess mit ein und tritt als Anwalt des Nutzers auf.

User Experiencer erfinden neue mit KURZBLUT. Sie erfinden interaktive Anwendungen, die Begeisterung auslösen.

Ich wünsche mir, dass du dieses mit Begeisterung entdeckst – es wurde mit viel KURZBLUT von echten Studierenden kreiert. Joy of Use!

Constance

Prof. Dr. Constance Richter

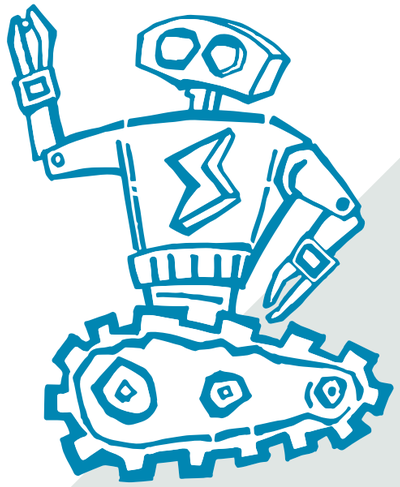


Bild: Moritz Miller
Grafik: HS Aalen, Bernd Reznicek

Inhalt

UX an der Hochschule

6 Von der Joy of Use beim Spaziergang

9 UX-Game

20 Wenn der Benutzer im Mittelpunkt steht

24 Alles Banane!

Studentlife

15 Endlich eingeschrieben

22 Semesterplaner

29 Studienfinanzierung leicht gemacht

30 Partyspiele

32 Kein Stress: Gelassen durchs Studium

34 Pause im Glas

UX in der Industrie

User Experience in der Praxis 10

Absolventen im Beruf 17

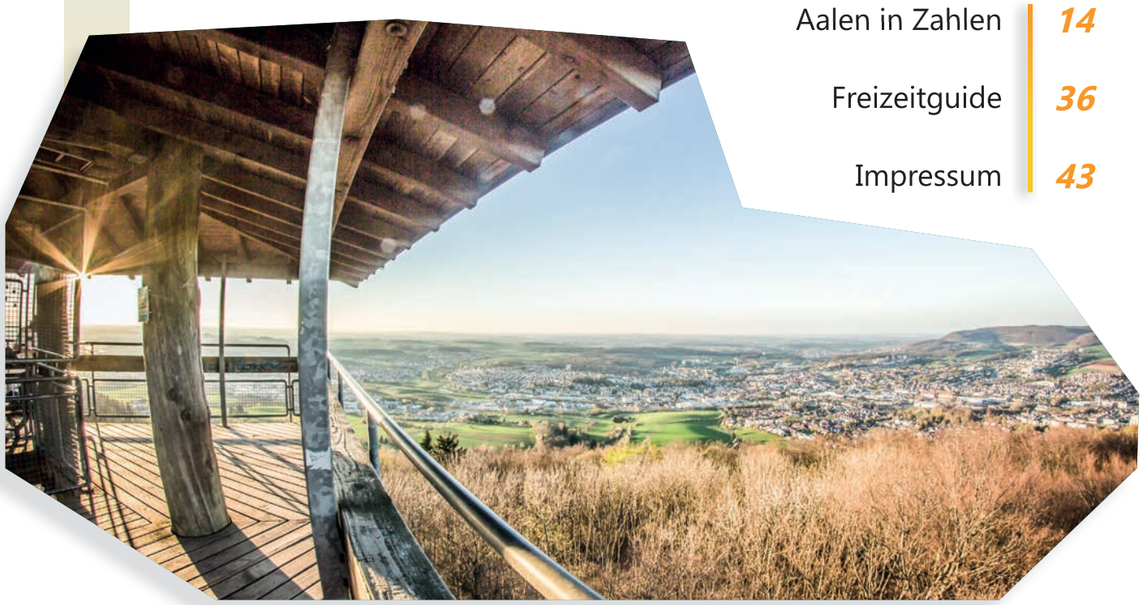
Design Thinking 18

Aalen und Umgebung

Aalen in Zahlen 14

Freizeitguide 36

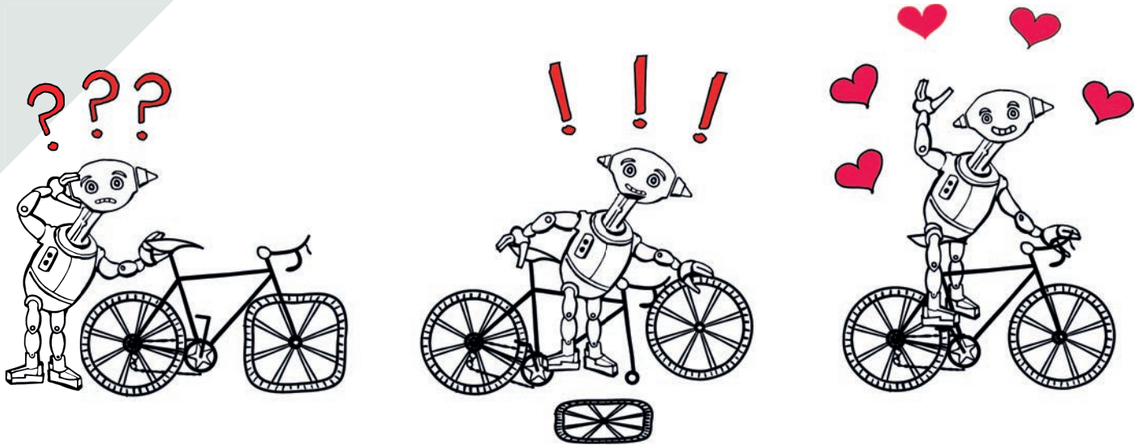
Impressum 43



Bilder: Tobias Holzinger, easySoft, Adrian Preussner

Von der Joy of Use beim Stadtspaziergang

Wie User Experience unseren Alltag leichter macht



Lass uns ein kleines Gedankenexperiment machen. Wie würdest du dich entscheiden? Vor dir liegt ein sauberer, asphaltierter Weg inmitten einer ordentlich gepflegten Grünanlage. Das Gras ist akkurat geschnitten, der Fußgängerweg wird jeden Morgen frisch gefegt und führt dich in einer leichten Linkskurve durch einen zauberhaften Stadtpark. Deine Aufgabe: Begib dich von deinem jetzigen Standort zur gegenüberliegenden Bushaltestelle, die etwa 200 Meter Luftlinie gerade aus von dir entfernt ist.

Du hast zwei Möglichkeiten: Entweder nimmst du den vom Landschaftsgärtner optimal gepflegten Fußgängerweg. Jedoch musst du bei der nächsten Kreuzung in einen weiteren Weg einbiegen, um zur Bushaltestelle zu kommen. Oder du nimmst einen Trampelpfad, der direkt geradeaus zur Bushaltestelle führt und den augenscheinlich viele Fußgänger nutzen, da bereits kein Gras mehr auf der ausgetretenen Strecke wächst. Wie entscheidest du dich?

Nur wenn man genügend Zeit hat, würde man den offiziellen Fußgängerweg wählen. Die meisten Personen entscheiden sich für den Trampelpfad, da sie es eilig haben oder unnötige Umwege vermeiden wollen. Die anschließende belohnende Erfahrung, die man als Fußgänger erhält, weil man schneller als erwartet ans Ziel gekommen ist und den Bus nicht verpasst hat, nennt man in der User Experience „Joy of Use“. Das Gefühl, das sich in einem entwickelt, wenn man den Umweg laufen muss, wird stets negativ behaftet sein. Egal wie schön die Umgebung „designed“ wurde: Ein zufriedenes und unbeschwertes Gefühl stellt sich dann ein, wenn man als Benutzer des alternativen Pfades den Mehrwert der schnelleren Verbindung erkennt. Schon der 32. Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika, Franklin Delano Roosevelt, wusste: „Glück liegt in der Freude des Erreichten und im Erlebnis der kreativen Bemühungen“.

User Experience im Fokus

Im User Experience (UX) geht es genau darum: Ein Alltagsproblem oder ein wirres Chaos aufzulösen und das Leben der Menschen besser und einfacher zu gestalten. UX hilft, das eigene Potential optimal zu entfalten. Anstatt einen umständlichen Weg anzulegen, den niemand nutzt, konzentriert man sich beim UX auf den Weg, den die Leute tatsächlich gehen möchten. Übersetzt lautet der Begriff „User Experience“ Nutzer- oder Anwendererlebnis. Vor allem bei der Produktentwicklung, bei Software- und IT-Systemen sowie bei Dienstleistungen kommt UX zum Einsatz. Dabei gilt es, zwischen UX und Usability zu unterscheiden. Überall, wo Benutzerfreundlichkeit neutral gemessen wird und nur die Reaktionen der Personen während der Nutzung eines Testobjektes erfasst werden, spricht man von Usability. Bei UX wird der gesamte Prozess betrachtet und um die Gesichtspunkte Ästhetik und Emotionen erweitert. Somit verfolgt UX einen ganzheitlicheren Ansatz, der stets subjektiv ist und sich je nach Umgebungsbedingung verändern kann.

Beim UX-Test werden Personen eingeladen, den kompletten oder teilweisen Prozess vom Kauf bis zur Verwertung eines Produktes zu testen. Zu den Testobjekten zählen u. a. die Webseite des Produkts, der Bestellvorgang, das Produktdesign oder der Service. UX spiegelt dabei die Empfindungen und Gefühle der Testpersonen während der Benutzung wieder. Die Probanden überprüfen ausgiebig alle Funktionen und stellen die Funktionalitäten jeder Interaktion mit dem Produkt sicher. Sobald die Erwartungen des Benutzers erfüllt werden, ergibt sich eine positive User Experience. Wenn nicht, müssen die Schwachstellen zuerst erkannt und anschließend verbessert werden. Durch eine Befragung der Testpersonen können Fehler, Hindernisse oder auch Ärgernisse aufgedeckt werden. Im Beispiel mit den zwei Wegen würde ein UX-Test ergeben, dass der offizielle Weg zwar schön ist, aber niemand ihn nutzen möchte, weil er ein Umweg ist. Die Testpersonen wählen lieber den schnelleren, geraden Pfad. Die geteerte Strecke hat somit eine schlechte User Experience. Um das Blatt wieder zum Guten zu wenden, sollte der Weg dort neu verlegt werden, wo die meisten Menschen unterwegs sind – auf dem Trampelpfad. Würde eine Stadt eine solche Problematik erkennen und verbessern, würde sie damit in der urbanen Infrastruktur ein besseres Nutzererlebnis für ihre Einwohner schaffen.

Stressless mit UX

Warum ist eine gute User Experience so wichtig? Auch wenn viele das nicht wahrhaben möchten, ist der Mensch immer noch keine Maschine, sondern ein Lebewesen mit Emotionen, Gefühlen und einer subjektiven Wahrnehmung. Wir alle haben kognitive Einschränkungen, die unsere Aufnahmekapazität an Informationen bestimmen. Genauso können wir nur eine gewisse Anzahl an auditiven und visuellen Reizen parallel verarbeiten. Sobald zu viele Informationen auf unser Gehirn einwirken, sind wir überfordert und der Körper reagiert darauf, indem er Stresshormone aussendet. Nun beginnt der Teufelskreis: umso gestresster wir sind, umso höher ist das Risiko, dass wir Fehler machen und noch gestresster werden.

„Einfachheit ist die höchste Stufe der Vollendung“

Leonardo Da Vinci

Mit Einfachheit bei den Nutzern punkten

Leonardo Da Vinci erkannte einst: „Einfachheit ist die höchste Stufe der Vollendung“. Daher ist es wichtig, die kognitive Überlastung möglichst gering zu halten, damit wir effizient und fehlerfrei auf Situationen reagieren können. UX hilft dabei, Produkte und Software so zu gestalten, dass wir sie leicht bedienen können. Für Konsumgüter ist das ein immer wichtigeres Kaufkriterium. Das beste Beispiel sind Smartphones. Je ausgefallener, unterhaltsamer und intuitiver das Anwendererlebnis ist, umso länger und intensiver interagieren die Nutzer mit einem Gerät bzw. einer App. Die Begeisterung der Anwender schwappt auf andere Personen über und diese möchten natürlich auch so ein unvergleichbares Nutzererlebnis haben. Deshalb sagt man im Marketing heutzutage, man verkauft kein Produkt, sondern man verkauft Emotionen und Erlebnisse.

Auch in der Industrie kommt der UX neben den Megatrends Industrie 4.0 und Digitalisierung eine stetig steigende Bedeutung zu. Maschinen, Werkzeuge oder andere technische Anlagen sollen für den Bediener einfach und sicher zu benutzen sein. Inzwischen gibt es internationale Leitlinien, die die Mensch-Computer-Interaktion festlegen. Die Norm ISO 9241-210 befasst sich mit Software-Ergonomie, Gebrauchstauglichkeit und Grundsätzen der Dialoggestaltung. Das bedeutet, sie regelt die Wahrnehmungen und Reaktionen von Anwendern auf die Benutzung von interaktiven Systemen wie Webseiten oder Software-Programmen.

Erfolgsfaktoren für eine gute UX

Um ein Produkt mit einer hohen User Experience zu entwickeln, gibt es verschiedene Erfolgsfaktoren, die man beachten muss. Es sollte effektiv und effizient sein (Good Usability). Die Zielgruppe soll einen Mehrwert bei der Benutzung erkennen (High Utility). Der Anwender soll das Produkt optisch ansprechend finden (Comfortable Aesthetics) und es sollte für den Kunden leicht verfügbar sein (Easy Accessibility). Eine gute UX hängt auch von den Erwartungen der Zielgruppe ab. Möchte ich einen schönen Spaziergang durch den Stadtpark machen, laufe ich auf dem offiziellen Weg und genieße meine Umgebung. Möchte ich schnell zur Bushaltestelle, nehme ich die direkte Strecke über den ausgetretenen Pfad, um schnellstmöglich an mein Ziel zu kommen. Die Vorkenntnisse der Benutzer dürfen dabei nicht außer Acht gelassen werden. Wenn ich regelmäßig Abkürzungen nehme, werde ich es auch dann tun, wenn ich in einer neuen Umgebung einen Umweg laufen muss.

Produkte und interaktive Systeme sollen also das erfüllen, was sie versprechen und was sich die Zielgruppe von der Benutzung erhofft. Das kann sein: Nützlichkeit, Einfachheit, gute Handhabung, schnelle Einsatzmöglichkeit, Langlebigkeit und vieles mehr.

Um diese Eigenschaften sicherzustellen, entwirft man zu Beginn der Produktentwicklung eine UX-Strategie. Hier werden die einzelnen Bereiche Usability, Utility, Aesthetics und Accessibility festgelegt. Ziel ist es, dass der Nutzer Freude an der Anwendung findet, gerne mit dem Produkt oder Service interagiert und dass das Produkt das Leben des Nutzers erleichtert.

Ein guter Beobachter sein

In der Entwicklerszene hat sich ein ganzer Berufszweig darauf spezialisiert, nützliche und leicht zugängliche Anwendererlebnisse zu erstellen. In den frühen Jahren von UX waren es meist Quereinsteiger oder Interface Designer, die sich nebenbei um eine ausgezeichnete User Experience gekümmert haben. Heutzutage gibt es fachlich ausgebildete UX-Designer und UX-Ingenieure. Das Berufsfeld UX ist immer noch sehr jung. Deshalb kann man als UX-Experte viel mitbestimmen und neue Ideen einbringen.

UX-Designer befassen sich vor allem mit der gestalterischen Aufbereitung eines guten Anwendererlebnisses. Sie wissen,

welche Schaltflächen, welches Layout und welche Bilderwelten die relevante Zielgruppe ansprechen und zufriedenstellen. UX-Ingenieure dagegen sind für den methodischen Entwicklungsprozess verantwortlich. Sie achten darauf, dass geltende Standards zur Nutzerfreundlichkeit eingehalten werden und wenden verschiedene Methoden an, um die Wünsche der Kunden an ein gutes Nutzererlebnis zu gewährleisten. Des Weiteren zählen zu den Aufgaben des Berufsbildes die Umsetzung von UX-Projekten, die Beratung von Kunden hinsichtlich UX und die konzeptionelle Betreuung von Produkteinführungen.

Von der Idee bis zur Entsorgung

Das Besondere an diesem Arbeitsfeld ist, dass man von Beginn an in eine Produktentwicklung involviert ist. Man durchlebt den kompletten Produktlebenszyklus: von der ersten Idee aus dem Brainstorming bis zur Entsorgung des Produktes auf dem Wertstoffhof. Deshalb arbeitet ein UX-Spezialist mit vielen verschiedenen Berufsgruppen zusammen. Vom verantwortlichen Manager über den unkonventionellen Designer bis zum klassischen Techniker. Ein UX-Experte ist ein Meister der Kommunikation. Oft gilt es, zwischen Hersteller- und Kundenwünschen zu vermitteln, da diese oft nicht übereinstimmen. Dabei fungiert der UX-Experte als Mittelsperson zwischen den jeweiligen Anforderungen.

Das Profil des UX-Experten

Eine Kernkompetenz für diesen Beruf ist eine gute Beobachtungsgabe. Oft werden Prototypen oder das Endprodukt vor Ort getestet. Die Aufgabe des UX-Ingenieurs ist, die Anwender bei der Benutzung zu beobachten. Wie interagieren die Testpersonen mit dem Produkt? Welche Schaltflächen oder Knöpfe drücken sie? Finden sie die gesuchten Informationen sofort? Haben sie Freude an der Benutzung?

Das und noch viel mehr müssen UX-Ingenieure erkennen und deuten können. Im Entwicklungsprozess hat man mit vielen Schnittstellen zu tun. Ein analytisches und systemisches Denkvermögen ist hierbei von Vorteil. Immer wieder tauchen neue Ideen und Verbesserungsvorschläge während des UX-Prozesses auf. Der UX-Experte wird dann zum Sprachrohr für den Nutzer. Man kann ihn auch als Anwalt der Benutzer sehen. Deshalb ist es für einen UX-Experten wichtig, die Anforderungen der Nutzer vor den Produktmanagern, Auftraggebern und dem eigenen Team mit fundierten Argumenten rechtfertigen zu können.

UX an der Hochschule Aalen

Das nötige Rüstzeug für diese Aufgaben können sich seit dem Sommersemester 2018 die Studierenden im neuen Studienangebot User Experience an der Hochschule Aalen aneignen. Die Inhalte basieren auf fünf Säulen: Produktentwicklung, Informatik, Design, Management und Psychologie. Innerhalb von sieben Semestern erwerben die Studierenden den Abschluss Bachelor of Engineering. Die Vorlesungen sind stark projektorientiert und befassen sich mit aktuellen Trends wie Design Thinking, Virtual und Augmented Reality, Gamification und Joyability. Wer sich also beim Eingangsbeispiel für den Trampelpfad entschieden hat und sich zugleich aufgeregt hat, warum jemand überhaupt einen Weg plant, der nicht nützlich ist, findet in diesem Studienangebot die Möglichkeit, die Welt für seine Mitmenschen zu verbessern. Ganz nach dem Zitat von Moshé Feldenkrais: „Mache das Unmögliche möglich, das Mögliche einfach und das Einfache elegant“.

Studienfach User Experience an der Hochschule Aalen

Abschlussgrad:
Bachelor of Engineering

Semesteranzahl:
7 Semester (inkl. 1 Praxissemester)

Erreichbare Leistungspunkte (ECTS): 210

Bewerbungstermine:
Sommersemester: Mitte/Ende November – 15. Januar
Wintersemester: Anfang Mai – 15. Juli

Mehr Infos und Bewerbung unter:

www.hs-aalen.de/ux **www.uxsab.de**

von Patricia Heichele
Grafiken: HS Aalen, Bernd Reznicek

UX Game

Low- und high-Fidelity-Prototyping: Durch Skizzen auf einem Block können erste Fragen geklärt und Vorstellungen abgesprochen werden. Später können die einzelnen Designs genauer durch Grafikprogramme visualisiert werden um dem Produkt den letzten Schliff zu geben. Die visuellen Prototypen sind sehr nützlich um Missverständnissen im Team und mit dem Kunden vorzubeugen.

Schlange: Erinnert dich daran, dass das Weglassen oder Überspringen von Schritten im Prozess zu einem teuren Backtracking früherer Aufgaben führen kann!

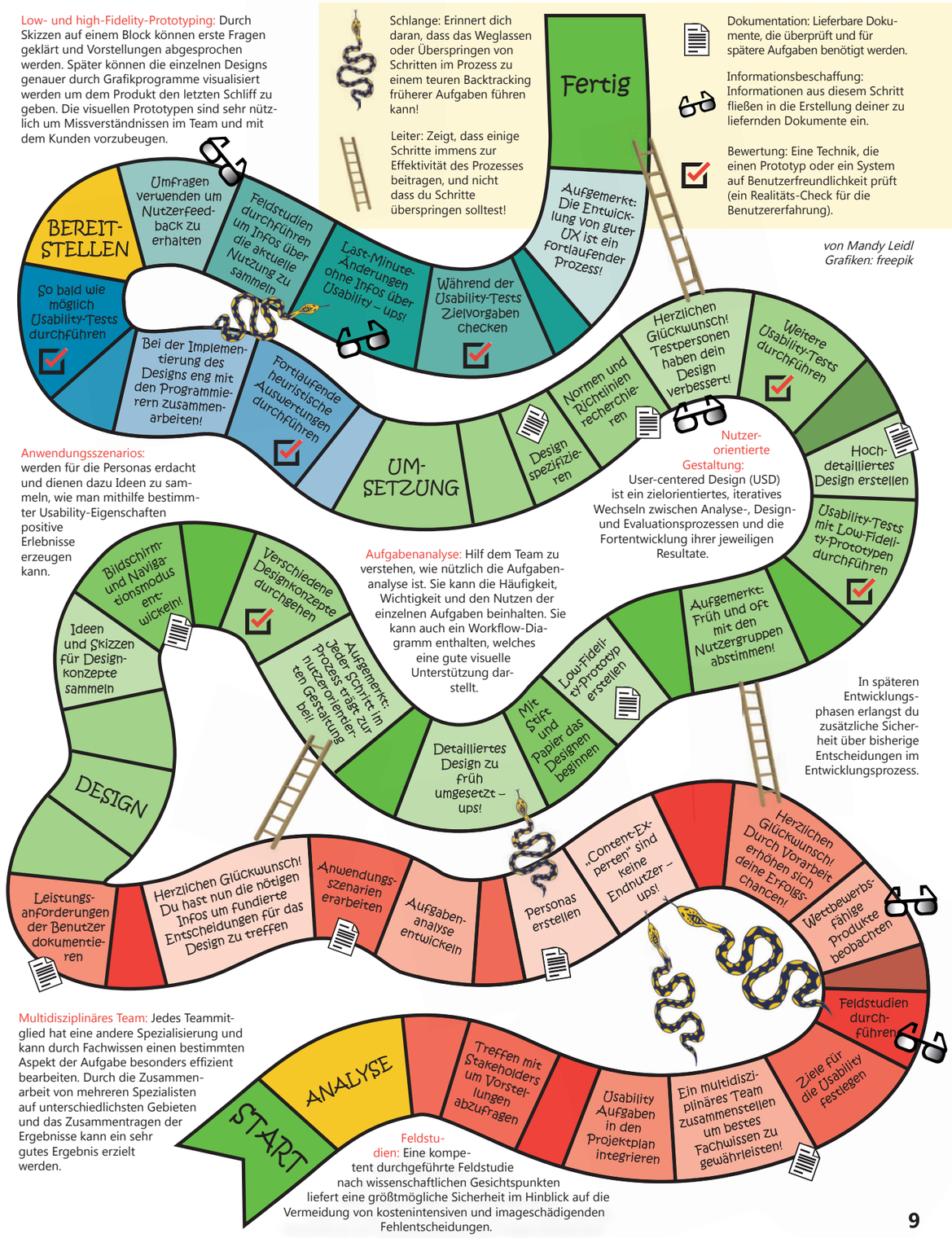
Leiter: Zeigt, dass einige Schritte immens zur Effektivität des Prozesses beitragen, und nicht dass du Schritte überspringen solltest!

Dokumentation: Lieferbare Dokumente, die überprüft und für spätere Aufgaben benötigt werden.

Informationsbeschaffung: Informationen aus diesem Schritt fließen in die Erstellung deiner zu liefernden Dokumente ein.

Bewertung: Eine Technik, die einen Prototyp oder ein System auf Benutzerfreundlichkeit prüft (ein Realitäts-Check für die Benutzererfahrung).

von Mandy Leidl
Grafiken: freepik



Anwendungsszenarios: werden für die Personas erdacht und dienen dazu Ideen zu sammeln, wie man mithilfe bestimmter Usability-Eigenschaften positive Erlebnisse erzeugen kann.

Aufgabenanalyse: Hilf dem Team zu verstehen, wie nützlich die Aufgabenanalyse ist. Sie kann die Häufigkeit, Wichtigkeit und den Nutzen der einzelnen Aufgaben beinhalten. Sie kann auch ein Workflow-Diagramm enthalten, welches eine gute visuelle Unterstützung darstellt.

Nutzerorientierte Gestaltung: User-centered Design (USD) ist ein zielorientiertes, iteratives Wechseln zwischen Analyse-, Design- und Evaluationsprozessen und die Fortentwicklung ihrer jeweiligen Resultate.

In späteren Entwicklungsphasen erlangst du zusätzliche Sicherheit über bisherige Entscheidungen im Entwicklungsprozess.

Multidisziplinäres Team: Jedes Teammitglied hat eine andere Spezialisierung und kann durch Fachwissen einen bestimmten Aspekt der Aufgabe besonders effizient bearbeiten. Durch die Zusammenarbeit von mehreren Spezialisten auf unterschiedlichsten Gebieten und das Zusammentragen der Ergebnisse kann ein sehr gutes Ergebnis erzielt werden.

Feldstudien: Eine kompetent durchgeführte Feldstudie nach wissenschaftlichen Gesichtspunkten liefert eine größtmögliche Sicherheit im Hinblick auf die Vermeidung von kostenintensiven und imageschädigenden Fehlentscheidungen.

User Experience in der Praxis

Die Firma easySoft baut auf User Experience und seine Mitarbeiter

Wir betreten das Gebäude und landen in einem offenen, großzügig geschnittenen und lichtdurchfluteten Foyer. Vor uns ragt eine 16 m hohe Kletterwand über mehrere offene Stockwerke auf. Bevor wir begreifen, was wir da sehen, finden wir uns in einem Besprechungsraum in angenehmer, entspannter Atmosphäre wieder. Andreas Nau, einer der Geschäftsführer von „easySoft", erwartet uns bereits.

Metzingen – am Fuße der Schwäbischen Alb gelegen und Heimat von knapp 22.000 Einwohnern. Im Industriegebiet, umgeben von Wiesen und Wäldern, liegt der Hauptsitz des Unternehmens easySoft. Die Firma hat sich auf digitales Bildungsmanagement spezialisiert, darunter versteht man beispielsweise Ausbildungsverwaltung, Personalentwicklung und Seminarmanagement. In diesem Unternehmen, wird uns versichert, wird User Experience in hohem Maße praktiziert und geschätzt.

easySoft ist seit 24 Jahren Entwickler für Softwarelösungen für Seminarorganisation, Personalentwicklung und Ausbildungsverwaltung. Über die Jahre sammelten sich rund 1.300 Kunden, für die mittlerweile ca. 80 Mitarbeiter beschäftigt werden.

Andreas Nau war 1994 als Berufspädagoge im Kreiskrankenhaus in Reutlingen beschäftigt. Auch damals war seine Aufgabe, die Fortbildung der Mitarbeiter zu koordinieren und zu organisieren. „Allerdings war das damals noch echte Handarbeit", erinnert sich Nau. Mit einem Stift seien ellenlange Listen abgehakt und mit Notizen versehen worden, was eine unübersichtliche und langwierige Sisyphusarbeit gewesen sei. Damals schon sehr technikaffin, hatte er einen Computer zuhause und programmierte selbstständig seine eigenen Verwaltungstabellen mithilfe von Access und Excel, berichtet er weiter. Das sei der Grundstein für die easySoft GmbH gewesen, die er daraufhin zusammen mit seinen beiden Freunden Wilfried Hahn und Friedhelm Seiler gegründet hatte.

> *„Nutzerlebnis. Alles, was der Nutzer erwartet und was ihm hilft, wird zusammengebracht. Damit hängt Usabilty stark zusammen."*
>
> *Andreas Nau*

Seit diesen Tagen ist viel passiert: „Die Bildungsmanagementsoftware wurde je nach Kundenwünschen immer weiterentwickelt, Apps wurden auf den Markt gebracht und viele neue Funktionen sind erschlossen worden."

Doch vor einigen Jahren hatte easySoft beschlossen, etwas ganz Neues zu machen. „Um den Kundenbedürfnissen gerecht zu werden, mussten wir weiterdenken. Um die Ecke denken. Wir wollen die Anforderungen des Kunden verstehen und optimal umsetzen." Die alte Software, die immer wieder durch neue Funktionen verbessert worden war, sei nicht mehr das, was die Kunden brauchten: „Die Funktionalität tritt immer mehr in den Hintergrund." Das Erlebnis, genau das vorzufinden, was man braucht, um optimal arbeiten zu können, weil es leicht bedienbar ist, sei der Wunsch eines jeden Kunden. „Und easySoft will herausfinden, was genau welcher seiner Kunden braucht.", sagt Andreas Nau.

> *Henry Ford, der Gründer des Automobilherstellers Ford Motor Company: „Hätte ich meine Kunden gefragt, was sie wollen, hätten sie gesagt: ‚Schnellere Pferde!'*
>
> *Doch das Grundbedürfnis der Kunden war es, schneller von einem Ort zum anderen zu kommen.*
>
> *Also baute er ein Auto.*

Deshalb wurde 2017 die neue Abteilung „Customer Experience Center" gegründet, die sich hauptsächlich mit User Experience auseinandersetzt. Hier beschäftigen sich gleich sechs Mitarbeiter mit Usability, Benutzerfreundlichkeit, Kundenwünschen, UX-Design, Dokumentation, Produktdesign und natürlich User Experience. Die Mitarbeiter kommen aus verschiedenen Berufsfeldern wie Marketing, Produktmanagement oder Technische Redaktion. „Die heterogenen Berufsgruppen versprechen eine optimale Lösungsfindung", ist Nau überzeugt.

Was macht das Customer Experience Center?

- Schon in der Entwicklungsphase wird der Wunsch des Kunden abgegriffen und genauestens analysiert. Dabei ist ein enger Kundenkontakt und Kommunikation sehr wichtig.
- Eine passende Lösung wird erfasst und eventuell noch komplettiert.
- Es wird recherchiert, ob es diese oder ähnliche Lösungen schon gibt. Falls nicht, wird die neue Lösung strategisch geprüft.
- Es wird ein grobes Bedienkonzept skizziert und für den Kunden durch Bild und Grafik veranschaulicht.
- Das Customer Experience Center und der Kunde stimmen sich ab, ob das, was erarbeitet wurde, den Wünschen und Erwartungen beider Seiten entspricht.
- Erst dann wird das Projekt an das Entwicklungsteam weitergegeben. Das soll bewerten, ob die Softwarelösung machbar ist, und eine grobe Dateneinschätzung abgeben.
- Jetzt kann ein Angebot für den Kunden erstellt werden.

Das Customer Experience Center kommuniziert sehr eng mit dem Kunden und kennt ihn daher besonders gut, berichtet Andreas Nau. Mit Empathie hinter die Kundenwünsche zu schauen und innovativ neue Ideen und Techniken anzuwenden, ist eine Herausforderung, die sich täglich neu stellt. Durch das technische Know-how, das bei easySoft vorausgesetzt wird, könne die Abteilung dem Kunden erste Entwürfe und Ideen schon während des ersten Anforderungsgespräches unterbreiten.

Andreas Nau: „Früher war die Funktionalität stark im Vordergrund. Je mehr das Programm konnte, desto höher war seine Qualität." Das habe sich mit den Jahren geändert, so dass jetzt die Benutzerfreundlichkeit im Mittelpunkt stehe. „Der Kunde möchte nur das, was er wirklich braucht, schnell, einfach und logisch finden und leicht bedienen können." Nicht benötigte Funktionen seien unerwünscht, denn sie kosten Zeit und somit Geld, sagt Nau.

„50 % dessen, was eine Software kann, werden gar nicht vom Kunden genutzt. Warum sollte man dem Benutzer also mehr auf den Bildschirm packen, wenn es ihm nur im Weg wäre?", erklärt Andreas Nau weiter.

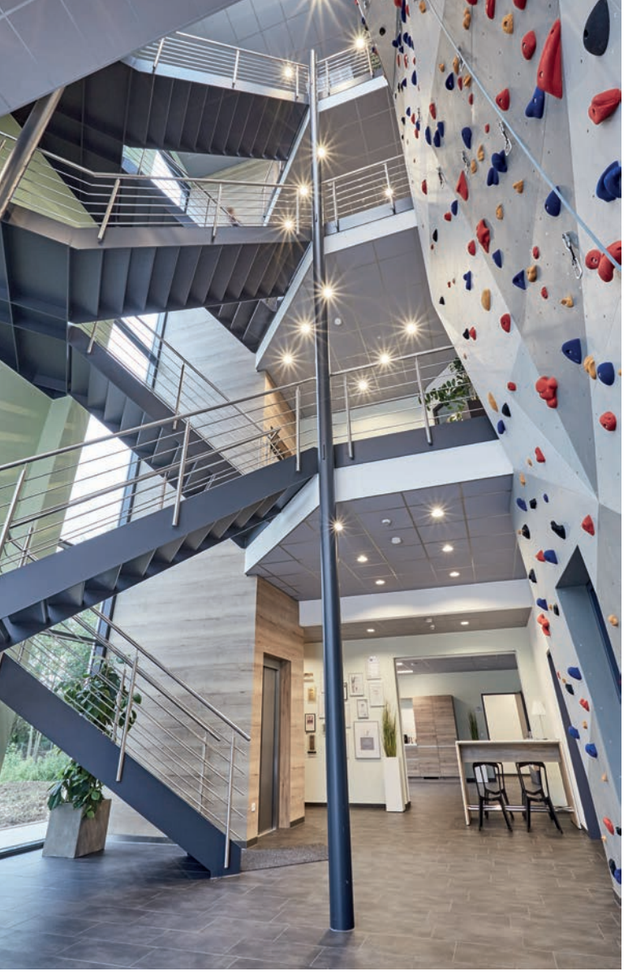
Der Mitarbeiter – das teuerste Gut

easySoft, das merkt man in jedem Winkel des Gebäudes, versucht seine Mitarbeiter mit ungewöhnlichen Methoden zu motivieren.

„Innovation spiegelt sich auch in der Arbeitskultur wieder", erklärt Andreas Nau im Interview. Was man seither nur durch Konzerne wie Google und Apple kennt, findet sich auch hier und heute im Arbeitsalltag der Mitarbeiter von easySoft. Schaukeln im Büro, eine Kletterwand im Foyer, Arbeitsinseln mitten im Raum und ein frei zugänglicher Fitnessbereich mit Tischtennisplatte, allerlei Fitnessgeräten und Duschen. easySoft definiert Work-Life-Balance neu – nein, sie erfinden den Begriff für sich neu – Work Life Blend nennen sie es.

Work Life Balance

Definiert sich durch Einklang von Arbeits- und Privatleben. Es wird strikt kategorisiert und zieht eine klare Linie zwischen diese beiden Bereiche. Was auf der Arbeit passiert, bleibt dort, und auch das Privatleben hat nichts bei der Arbeit zu suchen.



Work Life Blend

Lässt die Grenzen zwischen Arbeit und Privatleben verschwimmen. Man lebt, um zu arbeiten, und arbeitet, um zu leben. Die Zusammenkunft von unterschiedlichsten Bereichen wird als Mehrwert gefördert. Ob bei einer Runde Tischtennis zwischen Buchhaltung und Customer Experience Center oder einer Auszeit an der Kletterwand mit der Marketingabteilung und der Entwicklungsabteilung, das Konzept geht auf. Die Mitarbeiter fühlen sich sichtlich wohl, frei und motiviert. Andreas Nau ist davon überzeugt, dass seine Mitarbeiter nur dann Leistung bringen können, wenn sie den Alltag (ihr Leben) mit zur Arbeit bringen.

Design und Technik im Vordergrund

Die ersten Entwürfe, die dem Kunden schon sehr früh gezeigt werden (in Form von Grafiken oder Bildern) machen den ersten Eindruck. „Und der zählt! Der erste Eindruck schafft entweder Akzeptanz beim Bediener oder aber eine Abwehrhaltung", so Nau. „Die Kundenerwartung, welche Information zuerst auf dem Bildschirm zu sehen sein soll, muss also möglichst wertig designed sein, da Wertigkeit die Akzeptanz steigert", ist sich Nau sicher.

Die Zukunft von easySoft und User Experience

Doch der Unternehmer hat noch mehr vor: „In diesem Jahr sollen 15 Mitarbeiter zusätzlich eingestellt werden. Außerdem planen wir einen ‚Design-Thinking-Raum', der als Labor mit modernster Technik für die User Experience fungieren könnte. Usability-Studien und Tests des Customer Experience Centers könnten dort ungestört stattfinden." Das Unternehmen befinde sich momentan stark im Wachstum, verrät Andreas Nau.

Bevor wir an dem großen firmeneigenen Volleyballfeld vorbei das Gelände verlassen, haben wir noch eine letzte Frage an Andreas Nau: „Glauben Sie, dass Sie sich zum richtigen Zeitpunkt auf den Bereich UX fokussiert haben oder hätte es noch früher geschehen sollen?"

Andreas Nau: „Wenn ich wünschen dürfte, hätte es noch früher geschehen können. Doch wenn ich unsere Wettbewerber oder auch vergleichbare Branchenlösungen ansehe, sind wir diesen noch meilenweit voraus. Unser Denken geht schon weiter. Deswegen, glaube ich, sind wir auf einem sehr guten Weg. Doch ich selbst hätte mit meinem heutigen Wissen diesen Weg schon gern früher eingeschlagen."

easySoft: Zahlen – Daten – Fakten

- 84 Mitarbeiter
- 1330 Kunden
- Gründung 1994
- Arbeitgeber des Jahres 2014
- Spezialist für Bildungsmanagementsoftware
- Standorte: Metzingen, Bretten, Essen
- Geschäftsführer: Andreas Nau, Wilfried Hahn, Friedhelm Seiler

von Mandy Leidl , Bilder: easySoft

easySoft®

Freude an User Experience und Work-Life-Blend?

Schon den easySoft-Artikel in dieser Zeitschrift entdeckt?

easySoft ist innovativer Anbieter leistungsstarker Softwarelösungen für die **Seminarorganisation**, die **Personalentwicklung** und die **Ausbildungsverwaltung**.

Für unser Customer Experience Center in Metzingen – ein Team aus unterschiedlichen Berufsfeldern – suchen wir Verstärkung für die Themen User Experience Design, User Interface Design, Usability, Technische Redaktion, Webinare u.a.

Hast du Leidenschaft für eines dieser Themen und bist du auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Job? Überzeuge dich selbst: Bei uns wird nicht nur User Experience großgeschrieben – auch für Mitarbeiter/Innen ist einiges geboten. Wir leben Work-Life-Blend. Das wachsende easySoft-Team mit derzeit über 80 Mitarbeiter/Innen an drei Standorten freut sich auf deine Initiativbewerbung unter: bewerbung.easysoft.de

easySoft. GmbH – Software für Bildungsmanagement und Personalentwicklung

Zentrale
Konrad-Zuse-Weg 2
D-72555 Metzingen

Kundenzentrum
Pforzheimer Straße 64
D-75015 Bretten

Telefon + 49 7252 5833-0
www.easysoft.de

GREAT PLACE TO WORK®
kununu TOP COMPANY VON MITARBEITERN EMPFOHLEN!
TOP JOB Top Arbeitgeber 2014

Aalen in Zahlen

Die wichtigsten Statistiken zur Hochschule und Stadt Aalen

Du interessierst dich dafür, in Aalen zu studieren, aber kennst die Stadt noch nicht genau und möchtest mehr über sie erfahren? Hier findest du ein paar Zahlen und Fakten rund um die schöne Studentenstadt im Ostalbkreis.

41 Studenten haben sich in den neuen Studiengang User Experience eingeschrieben

70 Prozent beträgt der männliche Anteil an der Hochschule Aalen

5423 Studenten sind an der Hochschule Aalen aktuell eingeschrieben

360 Personen arbeiten aktuell an der Hochschule Aalen

45,3 ♀ **42,3** ♂

Durchschnittsalter der Bewohner der Stadt Aalen

50,3 Prozent beträgt der weibliche Anteil der Bewohner der Stadt

66912 Einwohner leben aktuell in der Stadt Aalen

An der Hochschule Aalen haben sich **1680** Studenten in diesem Semester neu eingeschrieben

160 Professoren lehren aktuell an der Hochschule Aalen

24 Bachelorstudiengänge werden an der Hochschule Aalen zur Zeit angeboten

Masterstudiengänge gibt es zur Zeit an der Hochschule Aalen **25**

Quelle: Stadt Aalen und Hochschule Aalen, Stand: 12/2016

von Tim Meier

Endlich eingeschrieben!

Jetzt aber nichts wie raus, aber wohin?

Mit der erfolgreichen Immatrikulation ploppen plötzlich tausende Fragen wie nervige Popups im Kopf auf. Spätestens jetzt wird uns bewusst, dass der langgehegte Wunsch studieren zu gehen wahr geworden ist. Eine Frage drängt sich besonders hervor: „Wo soll ich eigentlich wohnen?". Die Wohnsituation kann einen nicht unerheblichen Einfluss auf das Studierendenleben haben. So sollte man vorher abwägen, ob man sich bei diversen Bier-Pong-Turnieren in den Wohnheimen an die Spitze spielen will, das gemütliche Grillen im Garten der WG bevorzugt oder doch lieber zurückgezogen in der eigenen Wohnung hausen möchte.

von Gerald Windisch
Bild: Tobias Holzinger

Eigene Wohnung

Die maximale Freiheit bieten die eigenen vier Wände. Hier kannst du die Musik so laut aufdrehen wie du möchtest – oder zumindest so laut, wie es im ertragbaren Bereich der Nachbarn liegt. Alleine Wohnen bedeutet aber auch: Eigenverantwortlich leben. Wörter wie Kehrwoche oder Stromabrechnung werden in einem völlig neuen Kontext kennen gelernt, und wenn der Kühlschrank leer ist, füllt er sich nicht von alleine auf. Diese Selbstständigkeit und Freiheit bezahlt man meist mit den höchsten Mietpreisen unter allen studentischen Wohnmöglichkeiten. Wenn es der Geldbeutel erlaubt, du Ruhe benötigst und dich völlig selbst definieren willst, ist eine eigene Wohnung genau das Richtige.

- \+ Ruhe
- \+ Freiheit
- \+ hohes Maß an Selbstdefinition
- – teuer
- – kann weit von der Universität/Fachhochschule entfernt sein
- – schlechte Anbindung ans Studentenleben

Wohnheim

Drill-Drall-Geschwindigkeit – so lautet das Motto im Wohnheim. Wer hier wohnt, sollte zum Lernen besser in die Bibliothek gehen. Aufgeschlossene Menschen finden im Wohnheim schnell Anschluss, und durch den kontinuierlichen Strom an neuen Gesichtern wird es sicher nicht langweilig. Wer Abstriche bezüglich Sauberkeit und Privatsphäre machen kann, wird mit günstiger Miete und meist guter Lage zur Universität/Fachhochschule belohnt. Es gibt auch Einzelappartements, die eine kleine Küche und Bad beinhalten.

- \+ günstig
- \+ meist nahe zur Universität/Fachhochschule
- \+ immer was geboten
- – wenig Privatsphäre
- – meistens nicht besonders sauber gehalten
- – immer was geboten

WG

Entweder man trifft in einer WG auf eine Zweckgemeinschaft, die einfach nur untereinander die Miete aufteilen möchte, oder auf den Typ Wohngemeinschaft, der sich zum gemeinschaftlichen Wohnen und Leben gebildet hat. Viele WGs veranstalten darum WG-Castings, bei denen es herauszufinden gilt, zu welchem Typ du gehörst und ob du in die jeweilige Wohnsituation passt. Es muss ja auch nicht immer wild zugehen, ein gemütlicher Abend mit der WG kann auch schön sein.

- \+ funktionierender Haushalt
- \+ höhere Privatsphäre
- \+ gute Mischung aus Party und Ruhe
- – kann weit von der Universität/Fachhochschule entfernt sein
- – Anpassungsfähigkeit wird vorausgesetzt

Praktikant Technische Dokumentation (m/w)

Am Standort Bad Saulgau bietet Ihnen CLAAS interessante und anspruchsvolle Praktika im Bereich Technische Dokumentation. Sie werden als vollwertiges Mitglied in unser Team eingebunden.

Das wartet auf Sie:
- Unterstützung der technischen Redaktion bei der Erstellung von Betriebsanleitungen und sprachneutralen Montageanleitungen
- Bearbeiten und Lektorat von extern angefertigten Übersetzungen
- Arbeiten im XML-basierten Redaktionssystem TIM von fct
- Eingangskontrolle von extern produzierten Dokumentationen
- Aufbereitung und Strukturierung von Informationen

Das bringen Sie mit:
- Technisches Verständnis
- Fähigkeit komplexe Sachverhalte verständlich darzustellen
- Sehr gute Kenntnisse im Bereich Desktop-Publishing (MS- Office, Adobe FrameMaker)
- Kenntnisse Funktionsdesign
- Grundkenntnisse in XML
- Gute Kenntnisse in Corel DESIGNER und Corel DRAW wünschenswert
- Grundkenntnisse in 3DVIA Composer wünschenswert
- Sehr gute Deutschkenntnisse
- Gute Englischkenntnisse
- Offenheit, Gestaltungswille und Kommunikationsstärke

Bitte bewerben Sie sich online über unsere Karriereseite www.claas.jobs unter dem Referenzcode CSLG-15.04.18-PTD.

CLAAS

CLAAS ist einer der weltweit führenden Hersteller von Landtechnik. Unsere modernen Erntemaschinen, Traktoren, Pressen und landwirtschaftlichen Informationstechnologien helfen, die steigende Nachfrage nach Nahrungsmitteln, Energie und Rohstoffen zu bedienen.

Hightech-Produkte von CLAAS sind in 140 Ländern im Einsatz. Mit rund 11.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern an unseren Standorten weltweit erzielen wir einen Umsatz von 3,8 Mrd. Euro.

Zukunft ernten: Das ist unser gemeinsames Ziel. Internationalität und familiären Werten verpflichtet, bietet CLAAS ein Umfeld gegenseitigen Respekts und Raum für individuelle Entfaltung.

Ihr Kontakt:
CLAAS Saulgau GmbH, Bad Saulgau,
Carolin Jetter,
Telefon: 07581 203-6071

Berufsverband der Deutschen Usability und User Experience Professionals

Unterstützung aus den eigenen Reihen

Die German UPA ist die größte Vertretung im deutschsprachigen Raum für Fachkräfte aus den Bereichen User Experience (UX) und Software-Ergonomie (Usability). Das Namenskürzel steht für German Chapter of the Usability Professionals Association, zu Deutsch „nationale Vertretung des Usability-Berufsverbandes".

Mit über 1.500 Mitgliedern ist die German UPA nach eigenen Angaben nicht nur der mitgliederstärkste deutschsprachige UX/Usability-Berufsverband, sondern auch der mitgliederstärkste UX/Usability-Berufsverband Europas. Hauptaufgabe des Verbandes ist die Schaffung von international anerkannten Standards im vergleichsweise jungen Berufsfeld, welche durch die Arbeit an aktuell neun Arbeitskreisen umgesetzt werden. Zu den Topics der Arbeitskreise gehören Barrierefreiheit, In-House Usability/UX, Interkulturalität, Medizintechnik, Nachwuchsförderung, Qualitätsstandards, Return of Invest, Usable Security & Privacy und User Research.

Ein weiterer Schwerpunkt ist die Schaffung eines Bewusstseins bei Industrie-, Handels- und Dienstleistungsunternehmen dafür, welche Mehrwerte Produkte den Nutzern bieten, wenn sie auf Usability optimiert sind. Zu den Vertretern der German UPA gehören insbesondere User Requirement Engineers, Interaction Designer, Usability Engineers, Informationsarchitekten, User Interface Designer und Usability Tester.

Gegründet wurde die German UPA 2002 in Stuttgart als nationale Vertretung der internationalen UPA, allerdings ist der Verband heute vollständig unabhängig. Die German UPA koordiniert und unterstützt die deutschsprachigen Aktivitäten zum World Usability Day, welcher jährlich am zweiten Donnerstag im November stattfindet. Auch im Bereich Nachwuchsförderung veranstaltet die German UPA jährlich eine kostenfreie „Summer School", in der UX/Usability-Grundlagen an Studierende vermittelt werden.

Seit 2007 veröffentlicht der Verband jährlich den „Branchenreport", der einen Ein- und Überblick über die deutsche UX/Usability-Branche gibt. Zusammen mit dem Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik organisiert die German UPA seit 2003 auch die Konferenzreihe „Mensch und Computer".

www.germanupa.de

von Marco Jahn, Bild: Pixabay

Nutzerzentrierte Produktentwicklung bei Voith

User Experience spielt bei Voith Digital Solutions ganz vorne mit

Voith setzt Maßstäbe in den Märkten Energie, Öl & Gas, Papier, Rohstoffe und Transport & Automotive. Gegründet vor über 150 Jahren ist Voith heute mit mehr als 19.000 Mitarbeitern, 4,2 Milliarden Euro Umsatz und Standorten in über 60 Ländern der Welt eines der großen Familienunternehmen Europas. Die drei Konzernbereiche Voith Turbo, Voith Hydro und Voith Paper wurden um eine vierte Sparte erweitert, die Voith Digital Solutions (DS). Neben den klassischen Feldern der Automatisierungstechnik stehen heute insbesondere Aspekte der digitalen Transformation (Industrie 4.0, Internet of Things) im Fokus. Hierbei geht es um Fragestellungen wie cyberphysische Systeme miteinander kommunizieren, wie aus einer Menge von Daten (Big Data) für Kunden und Anwender ein Mehrwert geschaffen werden (Smart Data) und wie können Produkte und Frontends noch nutzerzentrierter und effizienter gestaltet werden? Wir haben die Abteilung Industrial Internet of Things besucht und den Global Product Manager UX/UI Dr. Jörn Walsdorf befragt.

Gibt es ein Produkt, an welchem ihr konkret den UX-Prozess beschreiben könnt?

Grundsätzlich arbeiten wir bei allen Produkten mit dem gleichen Ansatz: dem Innovationsprozess Design Thinking. Ein UX-Experte begleitet ein Produkt durch die verschiedenen Phasen dieses Prozesses und wendet jeweils valide Methoden für jede Phase an. Das können je nach Phase Methoden aus den Bereichen User Research, Kreativtechnologien, Prototyping und Produktevaluation sein. Ein UX-Experte begleitet quasi ein Produkt von einer ersten Idee, über die Entwicklung hinweg, bis zum Rollout und darüber hinaus wird auch der komplette Lebenszyklus einer Anwendung mit UX-Aktivitäten angereichert.

Der Arbeitsbereich ist sehr vielfältig, was sich auch in dem breiten Spektrum an Studienabschlüssen von UX-Experten widerspiegelt. Letztendlich fokussieren sich alle UX-Experten mit ihren jeweiligen Stärken auf ein und dasselbe Thema: nutzerzentrierte Produktentwicklung (Human Centered Design).

In den Anfängen eines Projektes geht es schwerpunktmäßig um die Themen User Research (Zielgruppen, Rollen, Persona, Tasks usw.), später ist der UX-Experte eher fokussiert auf die kreative Ideenbildung, um Nutzungsanforderungen zu erfüllen. Abschließend beschäftigt er sich mit dem Visualisieren der Ideen, dem Prototyping, und dem Testen der Lösung.

Grundsätzlich zeichnet sich ein UX-Experte dadurch aus, dass er zum richtigen Zeitpunkt aus einer Vielzahl von Methoden die richtigen auswählt und in der richtigen Art und Weise anwendet.

Was waren die Beweggründe für Voith, UX-Experten einzustellen?

Voith verfolgt seit jeher in allen Bereichen den Ansatz der Customer Centricity. Im Rahmen der zunehmenden Digitalisierung und neuer technologischer Entwicklungen rückt auch die User Centricity in den Fokus der Aktivitäten, denn durch die Vielfalt an zukünftigen Applikationen (auf verschiedensten Endgeräten) ist es umso wichtiger zu wissen, wer die Anwender sind, was sie auszeichnet, wie sie arbeiten, welche Bedürfnisse sie haben, um letztendlich ableiten zu können, welches Produkt sie brauchen und wie dieses gestaltet werden muss.

Um diese Fragen beantworten zu können wurde ein VOITH DS UX-Team aufgebaut, verstärkt mit externen Ressourcen. Die Kollegen, die derzeit bei Voith intern bzw. extern beschäftigt sind, entstammen den verschiedensten Studiengängen und besitzen die unterschiedlichsten Grade (Bachelor, Master, Diplom, Promotion). Unter anderem gibt es Wirtschaftsinformatiker, Medieninformatiker, Graphik Designer, Interaction Designer, Human Factors Engineers und Psychologen. Sie alle werden bei uns unter dem Begriff „UX-Experten" geführt und generieren einen unglaublichen Mehrwert durch ihre Stärken, die aufgrund ihres jeweiligen Studiengangs bestehen. So sind beispielsweise Psychologen und Soziologen sehr stark im Bereich User Research vertreten, insbesondere in der Vorbereitung und Durchführung von Interviews und der Analyse der User. Ein Designer wiederum hat vielleicht seine Stärken mehr in der Entwicklung von Konzepten. Im übertragenen Sinne könnte man sagen, dass wir eine Gruppe von Spitzensportlern aus einzelnen Gebieten beschäftigen, die durch die gegebene Interdisziplinarität eine hervorragende Abdeckung des gesamten Human Centered-Design und Design Thinking-Prozesses ermöglichen und daraus resultierend eine hohe Produktqualität gewährleisten.

Wie sieht ein typischer Arbeitsalltag bei Voith aus?

Den typischen Arbeitsalltag gibt es bei Voith DS nicht. Das Tagesgeschäft wird von den jeweiligen Phasen des Design Thinkings bestimmt und später in der Entwicklungsphase mit einem Projektmanagementtool abgebildet. Das stellt den UX-Experten bei Voith DS dahingehend vor eine

Herausforderung, da Anwendungen agil entwickelt werden, sprich in Scrum nach sogenannten Sprints gearbeitet wird. Jedem Sprint (Dauer: 2 Wochen) zu Grunde liegt ein Use-Case, der in Tasks zerlegt wird, die nacheinander abgearbeitet werden. Ein UX-Experte muss abstrahieren können und ggf. mit wenigen Informationen asynchron vorarbeiten, so dass immer zu jedem Sprintbeginn bereits evaluierte Lösungen als Mockup zur Verfügung stehen. In der Regel bedeutet dies, dass Lösungen bereits vier Wochen vor dem Sprint zur Verfügung stehen, in der die eigentliche Implementierung erfolgt. Diese Lösungen werden dann im Zwei- bis Vier-Wochen-Takt präsentiert, meist als Prototyp, um ein teamweites Verständnis des Lösungsansatzes schaffen zu können.

Was ist die Definition von UX?

Dies ist äußerst schwierig in einem Satz zusammenzufassen! In der Regel orientieren sich UX-Experten gerne an der Norm ISO 9241-210 (Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme). User Experience (Benutzererlebnis) wird hier definiert als Wahrnehmung und Reaktion einer Person, die aus der tatsächlichen und/oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren. Genauer: User Experience umfasst sämtliche Emotionen, Vorstellungen, Vorlieben, Wahrnehmungen, physiologische und psychologische Reaktionen, Verhaltensweisen und Leistungen, die sich vor, während und nach der Nutzung ergeben.

Wie hat sich User Experience entwickelt?

Tatsächlich nicht zufällig, sondern gezielt: In den 90er Jahren, als die ersten Internetseiten das Web überströmten, gab es aus Usability-Sicht eine Vielzahl von sehr schlecht gestalteten Websites. Es blinkten GIFs vor sich hin, Website- und Navigationsstrukturen waren gelegentlich sehr abenteuerlich und es stand nicht wirklich eine Informationspräsentation (Firmenprofil, Wikipedia, ...) oder gar eCommerce-Absicht im Mittelpunkt. Vielmehr war ein Großteil des Webs eine digitale Spielwiese. Es gab in diesen Anfangszeiten keine Konventionen, die heute als selbstverständlich betrachtet werden.

In genau diesen Anfangsjahren gab es an zwei deutschen Hochschulen den Studiengang Digitale Medien, der sich den Bereichen Web, Design, HCI (Human Computer Interaction), Kognitionswissenschaften etc. widmete. Das Bedürfnis zu wissen, warum etwas (Produkt, Website,...) als schlecht wahrgenommen wird und wie man diese Produkte nutzerzentriert und gebrauchstauglicher gestalten kann, führten letztendlich zum Studiengang User Experience.

Werden bei Voith „Werkzeugkoffer", die Methoden und Analysewerkzeuge enthalten, verwendet?

Als UX-Experte reagiert man grundsätzlich auf zwei Faktoren: Phase im Design Thinking Prozess und Projekterfordernisse (z. B. wieviel Zeit steht zur Verfügung). Für beides gibt es Methoden, die man sich in der Praxis und idealerweise bereits während des Studiums aneignen konnte. Ist dieses Wissen vorhanden, dann ist es relativ einfach, aus seinem Methodenwissen heraus mit bis zu 40 Methoden zu arbeiten. Darüber hinaus ist es auch zulässig, Prozesse abseits des Design Thinkings anzuwenden, z.B. LEAN UX, UCD o.ä., die für die jeweilige Situation passender erscheinen.

Was muss ein UX-Experte mitbringen?

UXler ist man aus Leidenschaft. Man muss der notwendigen Theoriebasis offen gegenüber stehen, UX-Prozesse verinnerlichen können und schnell und einfach von links nach rechts und wieder zurück denken können. Des Weiteren sollte ein UXler äußerst weiterbildungswillig sein und seine Werkzeuge beherrschen und richtig anwenden können. Gegenüber Menschen muss sich ein UX-Experte durchsetzen können, diese nicht zu Lösungen überreden, sondern mit seiner Fachlichkeit und validen Argumenten von diesen Lösungen überzeugen können.

Wo könnte die UX in der Zukunft hingehen?

Omnipräsente künstliche Intelligenz, Smart Industry, Smart Homes, Autonomes Fahren, Hologrammtechnologie im Web und auf Endgeräten und alles cloudbasiert. Es wird sich mehr und mehr von einem Leben im sozialen Raum mit partieller digitaler Unterstützung hin zu einem Leben in einem digitalen Raum, ohne Medienbrüche, mit fließenden Grenzen zwischen Privat- und Berufsleben entwickeln. All die zuvor genannten Punkte bedürfen verschiedenster neuer Interaktionskonzepte und in diesem Bereich wird die UX eine tragende Rolle spielen.

von Eray Yesil, Bilder: Voith

Wenn der Benutzer im Mittelpunkt steht

Wie moderne Anwendungen konzipiert werden, die Spaß machen!

Wie entwickelt man ein Produkt, das gebrauchstauglich ist und ein positives Nutzererlebnis bietet? In der User Experience wird dieser Frage nachgegangen. Ein wichtiger Bereich ist dabei die Usability. Sie bezeichnet die Benutzerfreundlichkeit von Produkten und Systemen. Das Ziel der Usability ist es, Anwendungen effektiv, effizient und zufriedenstellend zu gestalten.

Um das zu erreichen, gibt es eine Vielzahl an Methoden, die während des gesamten Produktionszyklus eingesetzt werden können. Grundlage für jede Methode ist der menschzentrierte Gestaltungsprozess. Im Englischen ist dieses Vorgehen auch als „Human-centered Design“ oder „Usability Engineering“ bekannt. Die deutsche Auffassung ist in der Norm DIN EN ISO 9241-210 einheitlich festgelegt und regelt die Entwicklung von interaktiven Systemen, die gebrauchstauglich und zweckdienlich sind. In dem standardisierten Prozess gibt es vier verschiedene Phasen, die den Nutzer und die Benutzung in den Mittelpunkt des Entwicklungsprozesses stellen. In der ersten Phase, der Analyse, wird der Nutzungskontext ermittelt und beschrieben. Im zweiten Schritt werden Nutzeranforderungen spezifiziert und in einem Konzept festgehalten. Darauf folgt die Entwurfsphase, in der Lösungen auf Basis der Anforderungen entwickelt werden. Zum Schluss werden die ersten Prototypen getestet. Der Prozess wird nicht nur einmal durchlaufen, sondern so lange, bis die Vorgaben erfüllt sind und eine hohe Usability sichergestellt ist.

Im Nachfolgenden wird eine Auswahl an Methoden vorgestellt, die in der jeweiligen Phase des menschzentrierten Gestaltungsprozesses zum Einsatz kommen.

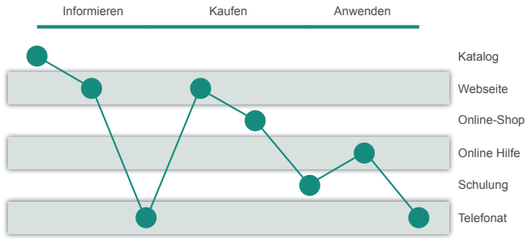
Analysephase

In der ersten Phase wird durch die Brille des Benutzers geblickt. Ziel ist es, zu erkennen, was die Nutzer wirklich brauchen und welche Informationen ihnen zur optimalen Anwendung fehlen. Dazu zählen u.a. Informationen über Arbeitsabläufe, Arbeitsumgebungen, technische Rahmenbedingungen und Vorkenntnisse der Zielgruppe. Aus den ermittelten Daten werden anschließend detaillierte Nutzerprofile erstellt.

User Journey Map

Eine Methode der Analysephase ist das Erstellen einer User Journey Map. Mit ihr visualisiert man die „Reise des Nutzers“: Vom ersten Schritt bis hin zum Erreichen des vorgegebenen Ziels. Ursprünglich stammt diese Methode aus dem Marketing. In dem als „Customer Journey Map“ bekannten Prinzip werden alle Berührungspunkte – Touchpoints genannt – eines Kunden mit einer Marke, einem Produkt oder einer Dienstleistung ermittelt. Auch in der Usability gibt es diese Touchpoints. Sie beschreiben, zu welcher Zeit, an welchem Ort und aus welchem Grund der Benutzer handelt. Zu den Berührungspunkten zählen z.B. verschiedene Kommunikationskanäle (E-Mail, Soziale Netzwerke, Webseiten), persönliche Kontakte (Verkaufsgespräche, Messen, Events) oder auch Serviceleistungen (Status der Bestellung, Call-Center, Support).

Durch diese Methode lassen sich Schwachstellen in der Nutzererfahrung herausfinden und den realen Nutzungsverlauf des Anwenders darstellen. Damit gewinnt der Usability-Experte ein besseres Verständnis für die einzelnen Prozessschritte, Anforderungen und Emotionen der Anwender während der Benutzung.



Konzeptionsphase

Nach der Analyse des Nutzungskontextes folgt die Konzeptionsphase im menschzentrierten Gestaltungsprozess. Hier werden die Nutzerbedürfnisse weiter spezifiziert und erste Konzepte für das spätere Produkt entwickelt. Die vorerst groben Ergebnisse werden in einzelne Einheiten immer feiner aufgegliedert, sodass man am Ende ein vollständiges Konzept der Anforderungen erarbeitet hat.

Card-Sorting

Dabei ist das Card-Sorting eine weit verbreitete Methode, um schnell und einfach viele Daten zu strukturieren und priorisieren. Das Verfahren kommt primär in der Softwareentwicklung und im Webdesign zum Einsatz. Beim Card-Sorting halten die Testpersonen auf Karten verschiedene Begriffe zum jeweiligen Anwendungsfall fest. Die Inhalte müssen zuerst nicht sinnvoll erscheinen. Die Testpersonen werden angehalten, jede Idee, die ihnen in den Sinn kommt, erst einmal aufzuschreiben. Anschließend werden die Karten auf einem Tisch verteilt und die Gruppe fängt an, die einzelnen Punkte zu gruppieren, kategorisieren und miteinander in Verbindung zu bringen. Der Kreativität stehen dabei alle Türen offen. Card-Sorting ist ein iteratives Vorgehen – das heißt, die Karten können immer wieder neu sortiert werden, bis ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht ist.

Während der Kategorisierung können weiterhin neue Themen auf den Karten mitaufgenommen werden oder bestehende Karten aus dem Prozess entfernt werden.

Als Ergebnis der Card-Sorting-Methode erhält man Informationen, die zu Clustern (Kategorien) zusammengefasst sind. Informationen werden gruppiert, Benennungen optimiert und Hierarchien aufgebaut.

Entwurfsphase

Im nächsten Schritt werden Lösungsansätze für die Nutzeranforderungen entwickelt. Als Grundlage dient das bereits erarbeitete Konzept mit den ermittelten Wünschen und Bedürfnissen der Anwender. Zu den Entwürfen zählen u. a. Styleguides, Prototypen und Interaktionskonzepte.

Mock-up

Um einen ersten Eindruck vom Endprodukt gewinnen zu können, werden im Prototyping oftmals Mock-ups verwendet. Mock-ups sind Anschauungsmodelle in Originalgröße mit stark eingeschränkten Funktionen. In der Softwareentwicklung enthält dieses Grundgerüst meist keinen Programmiercode. Die Funktionalität wird ausschließlich mit Bildbearbeitungsprogrammen wie Adobe Illustrator CC, Adobe Premiere CC oder auch Microsoft Powerpoint visualisiert. Des Weiteren sind im Internet verschiedene, teils kostenlose Tools verfügbar, mit denen man Mock-ups erstellen kann. Bei diesem Verfahren steht die Interaktion des Anwenders mit dem Produkt im Hintergrund. Wichtiger ist die vorhandene User Experience und das „Look and Feel“ des Prototypens. Der große Vorteil von Mock-ups ist, dass man in einem frühen Stadium auftretende Probleme erkennen und das Risiko eines benutzerunfreundlichen Konzepts minimieren kann.

Mock-ups sind daher gut geeignet für Präsentationszwecke. Das Layout orientiert sich an den ermittelten Vorgaben der Gestaltungsrichtlinien. Ziel der Methode ist es, Eigenschaften wie Lesbarkeit, Bedienerfreundlichkeit, Größenverhältnisse, Navigation und Ästhetik des Entwurfs zu überprüfen.

Evaluierungsphase

In der letzten Phase, der Evaluierung, werden nun die Entwürfe und Prototypen getestet. In mehreren Durchläufen prüfen Testpersonen alle Aspekte der Nutzeranforderungen, die in der Analysephase festgelegt wurden. Dieses Vorgehen stellt sicher, dass alle Bedürfnisse der Anwender auch tatsächlich erfüllt werden. Die klassische Methode zur Qualitätssicherung ist ein Usability-Test. Dabei beobachten die Experten die Interaktion der Benutzer mit dem Produkt oder der Software. Nur so kann die Bedienerfreundlichkeit und Gebrauchstauglichkeit repräsentativ festgestellt werden.

A/B-Test

Innerhalb des Usability-Tests gibt es verschiedene Arten von Methoden. Ein Verfahren nennt sich A/B-Test oder Split-Test. Mit diesem Prüfverfahren können zwei ähnliche Konzepte miteinander verglichen werden. Diese Methode wird oft in der Softwareentwicklung eingesetzt, um bestimmte Nutzerreaktionen zu erkennen und zu steigern. Dabei steht vor allem das User-Interface im Fokus. Eine Testgruppe wird durch zufällige Aufteilung in zwei Gruppen unterteilt. Anschließend testet die erste Gruppe die Variante A des Produktes und die zweite Gruppe die Variante B.

Anhand der Reaktionen der Teilnehmer wird nun analysiert, welche Variante ein besseres Nutzererlebnis darstellt. Die Entwickler erkennen, welche Elemente wo angeordnet werden sollten und ob der Entwurf noch Sinnlücken oder Probleme aufweist.

Diese und noch viele andere Methoden werden im menschenzentrierten Gestaltungsprozess eingesetzt. Für eine erfolgreiche Usability ist es wichtig, den Nutzer von Anfang an mit ins Boot zu nehmen. Der Anwender steht im Mittelpunkt. Seine Aufgaben, Bedürfnisse, Ziele und Wünschen müssen erkannt werden und sich im Produkt widerspiegeln. Selbst Henry Ford wusste schon, wie man Kunden und Anwender zufrieden stellt: „Um Erfolg zu haben, musst du den Standpunkt des anderen einnehmen und die Dinge mit seinen Augen betrachten.“

von Patricia Heichele

SEMESTERPLANER

WAS ICH NICHT VERPASSEN SOLLTE!

	Semestereinführungstag
	Newie-Party
	Prüfungsanmeldung
	Sportfest
	Prüfungszeitraum

KLAUSURÜBERSICHT

Termin	Klausur

VORLESUNGSPLAN

	MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG
08:00 09:30						
09:45 11:15						
11:30 13:00						
AUCH STUDENTEN BRAUCHEN MAL EINE PAUSE						
14:00 15:30						
15:45 17:15						
17:30 19:00						
19:15 20:45						

AUFGESCHRIEBEN IST HALB ERLEDIGT

To-dos

- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]

DENKZETTEL

Matrikel-Nr.
Studmail

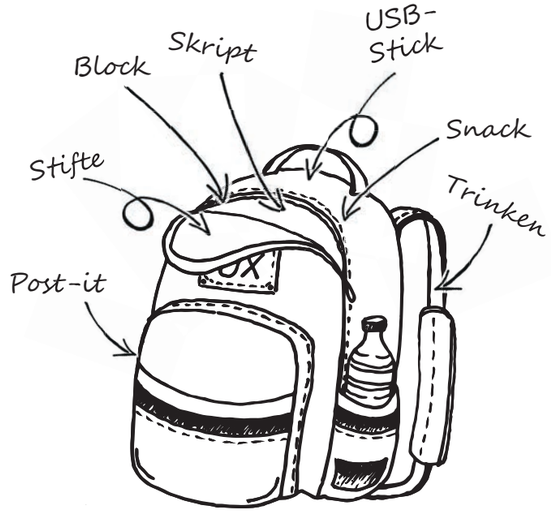
KRITZELEIEN

USER EXPERIENCE

Dein erstes Semester

Damit du dein erstes Semester erfolgreich meistern kannst, bekommst du diesen Semesterplaner als kleine Hilfe. Hiermit hast du die perfekte Übersicht über die wichtigsten Hochschultermine, deine Vorlesungen und vieles mehr.

DAS MUSS ALLES MIT:



Alles Banane!

Das Video zum Thema UX

Was hat UX mit einer Banane zu tun?

Wie verdeutlicht man neuen Bekanntschaften, was User Experience überhaupt ist?

Die Studenten Tobias Holzinger, Moritz Miller und Adrian Preussner haben ein Erklärvideo gedreht, welches das Berufsfeld nicht nur verständlich, sondern auch unterhaltsam erklärt. Herausgekommen ist die Bananen-Analogie.

Schau' dir das Video mit der kostenlosen **Layar-App** in Augmented Reality an!

Einfach den QR-Code scannen, die Layar-App herunterladen und damit diese Seite einscannen.

Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

STOLL. VON GATI

Digital Passion.

Verwirkliche deine Stärken und werde Teil unseres kreativen Teams.

Virtual Reality

Arbeite eng mit unseren VR-Entwicklern und Realtime 3D-Artists zusammen und erschaffe hochimmersive Virtuelle Welten. Dazu gehören spannende VR-Anwendungen für große Events, Multiplayer-Umgebungen mit Avatar-System und Schulungsanwendungen für Industriekunden.

Mixed Reality

Die Welt von Mixed und Augmented Reality öffnet neue und spannende Wege der User Experience. Durch die jahrelange Erfahrung des Einsatzes von markerbasierten Apps sind wir bereit für den nächsten Impuls der Zeit – das ARKit, ARCore und die HoloLens.

Apps & Interactive Tools

Innovative Apps werden in interdisziplinären Teams gemeinsam entwickelt. Sie sind Highlights für spezielle Events, Sales-Tools oder Service-Tools. Durch die Integration neuester IoT-Technologien können Prozesse unserer Kunden optimiert werden.

www.stollvongati.com

Hauptsitz Crailsheim, Haller Straße 187, 74564 Crailsheim
Niederlassung Stuttgart, Tübinger Straße 43, 70178 Stuttgart

Absolventen im Beruf

Vorchristliche Moderne oder Buzzwords aus alten Zeiten?

Dinkelsbühl besitzt eine der schönsten und romantischsten Altstädte Deutschlands. Mitten durch den Stadtkern führte früher eine der wichtigsten Handelsstraßen der Staufer. Durch diese strategisch günstige Lage ist Dinkelsbühl zu großem Reichtum gekommen und hat sich zu einer wunderschönen Stadt entwickelt. Heute vereint sich die spätmittelalterliche Bauweise mit modernen Zukunftsvisionen. Ein gutes Beispiel für den starken Kontrast der Zeitepochen: Verteilt auf zwei Fachwerkhäuser hat sich ein Entwickler für Softwarelösungen, „rocket-media", niedergelassen. Ob digitale Geschäftsprozesse oder Online-Kommunikation, hier steht der Nutzer im Mittelpunkt – und das schon seit über 15 Jahren.

Linda Alers, Absolventin der Hochschule Aalen, ist nun schon seit fünf Jahren Teil des rocket-media-Teams und ist im Bereich Dokumentation und Usability tätig. Die studierte Technische Redakteurin fungiert als Schnittstelle zwischen Anwender und Technik und übernimmt neben Aufgaben wie der Überprüfung und Einhaltung der Usability in Anwendungen auch Themen wie Softwaredokumentation und leitet Seminare und Schulungen in ihrem Fachbereich. Ihr Arbeitsalltag ist vielseitig und sehr abwechslungsreich, da sie ständig zwischen den unterschiedlichsten Bereichen wechseln muss. Vom Produkt-Konfigurator über Warenwirtschaftssysteme bis hin zu Standard-Websites: Die Kompetenzen, um eine solche Informationsflut zu bewältigen, habe sie in ihrem Studium erworben, verrät sie uns mit einem Augenzwinkern.

„Der Fokus bei rocket-media liegt auf Internetlösungen wie Unternehmens-Websites, B2B-Portalen und auch E-Commerce Plattformen sowie individueller Unternehmenssoftware – sozusagen alles, was man als interaktives Produkt bezeichnen kann", so Linda Alers. Die Kommunikation unter den Mitarbeitern ist ein wichtiger Baustein der Unternehmenskultur. Flache Hierarchien und die Integration der Azubis in Kundenprojekte gelten bei rocket-media als selbstverständlich.

Die User Experience wird als großes Ganzes betrachtet

Aber nicht nur die Einbindung der eigenen Mitarbeiter in jedes Projekt ist dem noch jungen Unternehmen wichtig, auch das Einbeziehen der Kunden und der späteren Nutzer in den Entwicklungsprozess spielt eine wichtige Rolle. Das Ziel der Firma ist es, den Kunden dort abzuholen, wo er momentan steht, und ihm die Wichtigkeit der User Experience näherzubringen. Das bedeutet konkret: Sensibilisierung und ausführliche Beratung der Kunden während der Produktentstehung sowie Pflege der vorhandenen Kundenbeziehungen. Dies spiegelt sich vor allem darin wieder, dass rocket-media seinem Kunden keine überflüssigen Dienstleistungen anbietet und dass die Agentur den kompletten Produktlebenszyklus von A bis Z begleitet. „rocket-media hat bereits früh gelernt, worauf es ankommt. Die Usability ist ein wichtiger Teil der User Experience und sollte nicht außer Acht gelassen werden", so Linda Alers. Und wer sollte das besser wissen als sie? Linda arbeitete bei rocket-media schon während ihrer Studienzeit als Werkstudentin und ist sozusagen ein kleines Urgestein der Firma, denn sie baute den Geschäftsbereich Usability mit auf.

UX-Experten beziehen sich auf die Rolle des Nutzers und gehen auf dessen Wünsche ein, hierzu benötigen sie eine Menge an Empathie. Sie sind die Anwälte der Nutzer!

Der Mensch als Teil des Prozesses

Die User Experience ist allerdings nichts Neues: „Es werden lediglich neue Buzzwords dafür verwendet", erläutert Linda. Denn schon im vorchristlichen Rom galten dank des Architekten Vitruv Begrifflichkeiten wie Firmitas (Festigkeit), Utilitas (Nützlichkeit, Usability) und Venustas (Schönheit) als Kriterium für das Nutzerlebnis. Der Mensch als Teil des Prozesses – nach diesem Motto werden die Bedürfnisse und Anforderungen der Kunden und Nutzer durch Rücksprachen und Feedback optimiert, sodass das Endprodukt zu 100 Prozent seinen Zweck erfüllt. Denn was nützt einer Firma ein Produkt, wenn es der Anwender nicht bedienen kann? Das bisherige Wasserfallmodell aus den Bereichen der Softwareentwicklung verliert somit nach und nach an Bedeutung, da die Anforderungen der eigentlichen Nutzer nicht optimal berücksichtigt werden können. Mithilfe der Usability lassen sich durch die Hinzunahme von standardisierten Methoden stabile und kundenorientierte Produkte auf den Markt bringen. Vorstellen kann man sich dies wie folgt, erklärt Linda Alers: „Der Prozess hat weder einen Anfang noch ein Ende. Er durchläuft einen Kreislauf, welcher mehrere Stationen wie Analyse, Konzeptionierung, Entwurf und Evaluierung immer und immer wieder durchläuft. Solange, bis das Endprodukt steht. Und selbst dies wird im Laufe der Zeit und der sich immer wieder wechselnden Nutzergruppen angepasst, da diese regelmäßig neue Anforderungen mitbringen."

Zudem gibt es heutzutage nicht nur die „Digital Natives" oder „Generation Y", wie man sie gerne nennt, welche mit der Technik des digitalen Zeitalters aufgewachsen sind und den Umgang mit neuen Medien ganz nebenbei bewältigen. Auch die Generationen davor, die sich vielleicht noch schwerer damit tun, schnell und zielführend durch das digitale Zeitalter zu kommen, sind eine große Zielgruppe und werden oft vernachlässigt. Somit kein Wunder, dass rocket-media auch im Bereich der Hochschule Aalen sehr präsent ist. Neben zahlreichen Fachvorträgen und als Mitinitiatoren des World Usability Days sind sie ebenfalls Unterstützer des Studiengangs „User Experience". Somit lag es auch nahe, dass Carmen Hartmann-Menzel, Diplom-Designerin bei rocket-media, als Dozentin im neuen Studiengang „User Experience" eine Lehrveranstaltung hält. In ihrer Vorlesung „Usability Engineering" bringt sie den Studenten neben der Theorie auch ihren Arbeitsalltag näher und kann somit einen großen Praxisbezug herstellen. Sowohl der menschzentrierte Gestaltungsprozess, der die Usability sicherstellt und durch Punkte

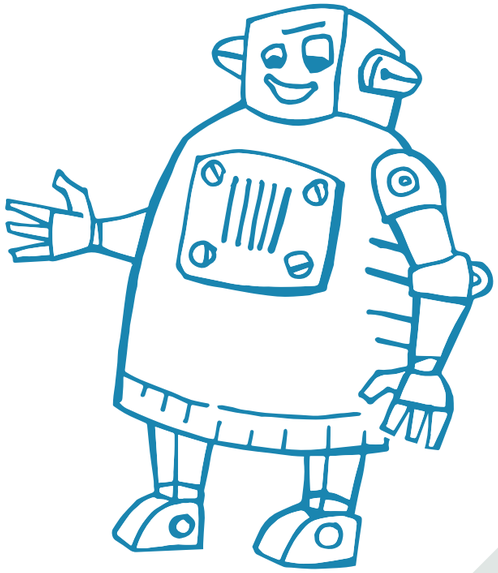
wie Effektivität, Effizienz und Zufriedenheit der Nutzer messbar macht, als auch die relevanten Methoden, welche jeder UX-Experte beherrschen sollte, sind Teil dieser Vorlesung.

Schenkt den Digital Natives mehr Gehör

Was soll jemand mitbringen, der „User Experience" in Aalen studieren will? Linda Alers hebt hervor, dass es neben der bereits erwähnten Empathie auch nicht an Kommunikationsstärke und Durchsetzungsvermögen fehlen darf. Denn genau diese Eigenschaften werden bei der Umsetzung von Methoden und neuen Denkansätzen in Unternehmen benötigt. Doch auch die naturwissenschaftlichen Bereiche wie Mathematik und Konstruktionselemente sollten einem liegen, denn die Vorlesungen sind auf Ingenieursniveau und man schließt das Studium immerhin mit einem Bachelor of Engineering ab.

Einen kleinen Tipp für die Unternehmen hat Linda Alers auch: „Den Digital Natives sollte mehr Gehör geschenkt werden, denn diese Generation ist frisch und innovativ und genau die Art von Mitarbeitern, die den Fortschritt antreibt."

von Marco Jahn
Bilder: Rocket Media
Grafik: HS Aalen, Bernd Reznicek



rocket-media

Du bist auf der Suche
nach abwechslungsreichen Aufgaben
in einem tollen Team?

Dann freuen wir uns auf Deine Bewerbung für

- Praktikum
- Abschlussarbeit
- Berufseinstieg

jobs@rocket-media.de

www.rocket-media.de www.facebook.com/RocketMediaDinkelsbuehl

Studienfinanzierung leicht gemacht

Fünf Möglichkeiten, im Studium über die Runden zu kommen

Nicht alle Studenten genießen die Vorzüge eines bezuschussten oder gar voll finanzierten Studiums durch die Eltern. Das muss aber auch nicht sein – Hotel Mama war gestern! Wir zeigen dir, wie du unabhängig und frei deine Studienzeit finanziell (einigermaßen) sorgenlos auskosten kannst.

BaföG

... gilt als der Klassiker unter den Finanzierungsmöglichkeiten. Leider hat nicht jeder Anspruch auf BaföG, es lohnt sich jedoch, sich genau zu erkundigen – denn bereits 50 Euro mehr im Monat bedeuten zum Beispiel eine Tankfüllung! Zu beachten ist jedoch die momentane Einkommensgrenze von 5400 Euro brutto jährlich bzw. 450 Euro monatlich. Ansonsten droht eine ordentliche Nachzahlung...

Studentenjobs

Wenn du zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen willst, schau dich in deinem Umkreis nach einem Werkstudentenjob um. Hier sammelst du erste Arbeitserfahrungen in deinem zukünftigen Berufsumfeld, was sich zudem gut im Lebenslauf macht, und erhältst dazu meist ein ordentliches Entgelt. Hierbei solltest du jedoch zwingend die 20-Stunden/Woche-Grenze während der Vorlesungszeit beachten.

KfW-Studienkredit

Für diejenigen, die keinerlei Anspruch auf BaföG oder sonstige Bildungskredite haben, ist der KfW-Studienkredit definitiv eine gute Option. Du kannst zu sehr günstigen Zinskonditionen bis zu 650 Euro monatlich beantragen und hast nach Ende deines Studiums genügend Zeit, um die Schulden abzubezahlen. Jedoch ist der verlockende Kredit mit Vorsicht zu genießen: Über mehrere Jahre hinweg kommt schnell eine beachtliche Summe zusammen!

Stipendium

Schon einmal an ein Stipendium gedacht? Nein? Keine Sorge, ein Einser-Zeugnis und übermäßiges soziales Engagement sind nicht immer Voraussetzung für ein Stipendium. Schau doch mal auf www.stipendienlotse.de vorbei, hier sind über 1500 Angebote aufgelistet, für die du dich auch ohne einen perfekten Lebenslauf bewerben kannst.

Wohngeld

Du hast zwar finanziell Anspruch auf BaföG, bist aber älter als 30 Jahre oder hast die Förderungshöchstdauer überschritten oder kannst nur in Teilzeit studieren? Das sind alles Ausschlusskriterien, aber du kannst dann immerhin Wohngeld beantragen...

Hinweis

Generell zu beachten ist, dass du dich bei einem Verdienst über 450 Euro selber krankenversichern musst. Eine studentische KV kostet dich im Schnitt 90 Euro monatlich – überlege dir daher gut, welche Verdiensthöhe in deinem Fall sinnvoll ist!

von Jana Sing
Bilder: Shirin Behzadi

Party-Spiele

Für fast jeden Anlass

Um während des Studiums auch mal durchatmen zu können, tut es gut, die Alltagssorgen und den Lernstress auf einer guten Feier mal für ein paar Stunden vergessen zu können.

Damit die Feier ein voller Erfolg werden kann, stellen wir euch ein paar simple Party-Spiele vor, die unheimlichen Spaß machen.

WARNUNG!

Alkohol ist ein hochwirksames Lösungsmittel – es löst Freundschaften, Arbeitsverhältnisse, Studierfähigkeit, Lernerfolg und Gehirnzellen auf.

Circle of Death

Nichts für schwache Nerven

Benötigtes Material:

- Mindestens ein Deck Skatkarten
- Für jeden Spieler ein Glas
- Ein beliebiges Getränk

Spieleranzahl:

Mindestens 3 Personen

Vorbereitung:

Zuerst werden die Karten zugedeckt auf einen Tisch gelegt. Anschließend müssen sie so auf dem Tisch verteilt werden, dass sie einen Kreis bilden. Jede Karte muss ihre benachbarte Karte berühren. Der Kreis darf also nicht unterbrochen sein.

Spielablauf:

Im Uhrzeigersinn decken alle Spieler der Reihenfolge nach eine Karte auf. Auf jeden Zug folgt eine bestimmte Aktion, die von der gezogenen Karte abhängig ist. Unter anderem werden dabei Schlucke aus den Gläsern getrunken. Sobald das Glas leer wird, muss es wieder aufgefüllt werden.

Die Bedeutungen der Karten:

- 7 ▸ Reimkette: Der Spieler, der die Karte gezogen hat, muss ein Wort sagen, auf das nun reihum ein Reim gefunden werden muss. Der Spieler, dem kein Reim mehr einfällt, muss sein Glas leertrinken.
- 8 ▸ Verteilen: Der Spieler, der die Karte gezogen hat, darf nach Belieben acht Schlucke unter den Mitspielern verteilen.
- 9 ▸ Regel erstellen: Der Spieler, der die Karte gezogen hat, darf eine Regel erstellen, die auch ihn miteinschließen muss. Wer sich im folgenden Verlauf des Spiels nicht an die Regel hält, muss einen Schluck aus seinem Glas trinken.
- 10 ▸ Assoziationskette: Der Spieler, der die Karte gezogen hat, muss einen Überbegriff, wie beispielsweise „Automarken“ nennen. Es beginnt eine Aufzählung mit Unterbegriffen. Der Reihe nach wird im Uhrzeigersinn die Aufzählung fortgesetzt. Wer die Aufzählung nicht zu Ende führen kann, muss sein Glas leertrinken.
- Bube ▸ „Ich hab‘ noch nicht!“: Der Spieler, der die Karte gezogen hat, muss etwas sagen, das er noch nie gemacht hat. Alle Spieler, die das schon gemacht haben, müssen ihre Gläser leertrinken.
- Dame ▸ „Nicht in die Augen schauen!“: Dem Spieler, der die Karte gezogen hat, darf nicht mehr in die Augen geschaut werden, bis ein anderer Spieler eine weitere Dame zieht. Wer ihm doch in die Augen schaut, muss sein Glas leertrinken.
- König ▸ „Quiz-Master“: Dem Spieler, der die Karte gezogen hat, dürfen keine Fragen mehr beantwortet werden, bis ein anderer Spieler einen weiteren König zieht. Wer ihm doch eine Frage beantwortet, muss sein Glas leertrinken
- Ass ▸ „Wasserfall“: Alle Spieler müssen das Glas ansetzen und trinken. Der Spieler, der die Karte gezogen hat, darf das Glas absetzen, wann er will. Die anderen Spieler dürfen erst absetzen, wenn ihr Vordermann abgesetzt hat.

Flunkyball

Das Spiel für Treffsichere

Benötigtes Material:

- 1–15 leere Flaschen
- 1 Ball
- Mindestens eine Flasche eines Getränks pro Person (zum Beispiel Cola oder Fanta)

Spieleranzahl:

Mindestens 4 Personen

Vorbereitung:

Zuerst werden zwei gleichgroße Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen sollen. Anschließend sollte ein größerer Platz im Freien in zwei Hälften aufgeteilt werden. Der Mittellinie des Platzes entlang wird eine gewünschte Anzahl an Flaschen aufgestellt. Um die Flaschen zu stabilisieren, können sie mit etwas Wasser befüllt werden. Beide Gruppen positionieren sich jeweils gegenüber im Abstand von 5 Metern parallel zur Mittellinie. Jeder Spieler erhält ein geöffnetes Getränk und stellt es vor sich ab.

Spielablauf:

Ein Spieler der beginnenden Mannschaft (A) muss versuchen, eine oder mehrere Flaschen in der Mitte mit dem Ball umzuwerfen. Sobald eine Flasche umgefallen ist, müssen die Spieler der Mannschaft (A) versuchen, ihr Getränk schnellstmöglich leerzutrinken. Die konkurrierende Mannschaft (B) muss dabei schleunigst alle umgeworfenen Flaschen wieder aufstellen. Sind alle Flaschen wieder aufgestellt, so muss die Mannschaft (B) das Trinken einstellen. Der Ball wird nun der anderen Mannschaft übergeben, wodurch sich die Rollen tauschen. Beim Werfen wechselt sich die Mannschaft intern ab. Gewonnen hat die Mannschaft, die ihre Getränke zuerst leergetrunken hat. Wenn bei einem Wurf keine Flasche getroffen wird, muss der Ball der konkurrierenden Mannschaft übergeben werden.

Beirut

Hier ist Konzentration gefragt

Benötigtes Material:

- Eine Tischtennisplatte oder ein ähnlich großer Tisch
- 12 x 0,5-Liter-Becher
- 2 Tischtennisbälle

Spieleranzahl:

Mindestens 4 Personen

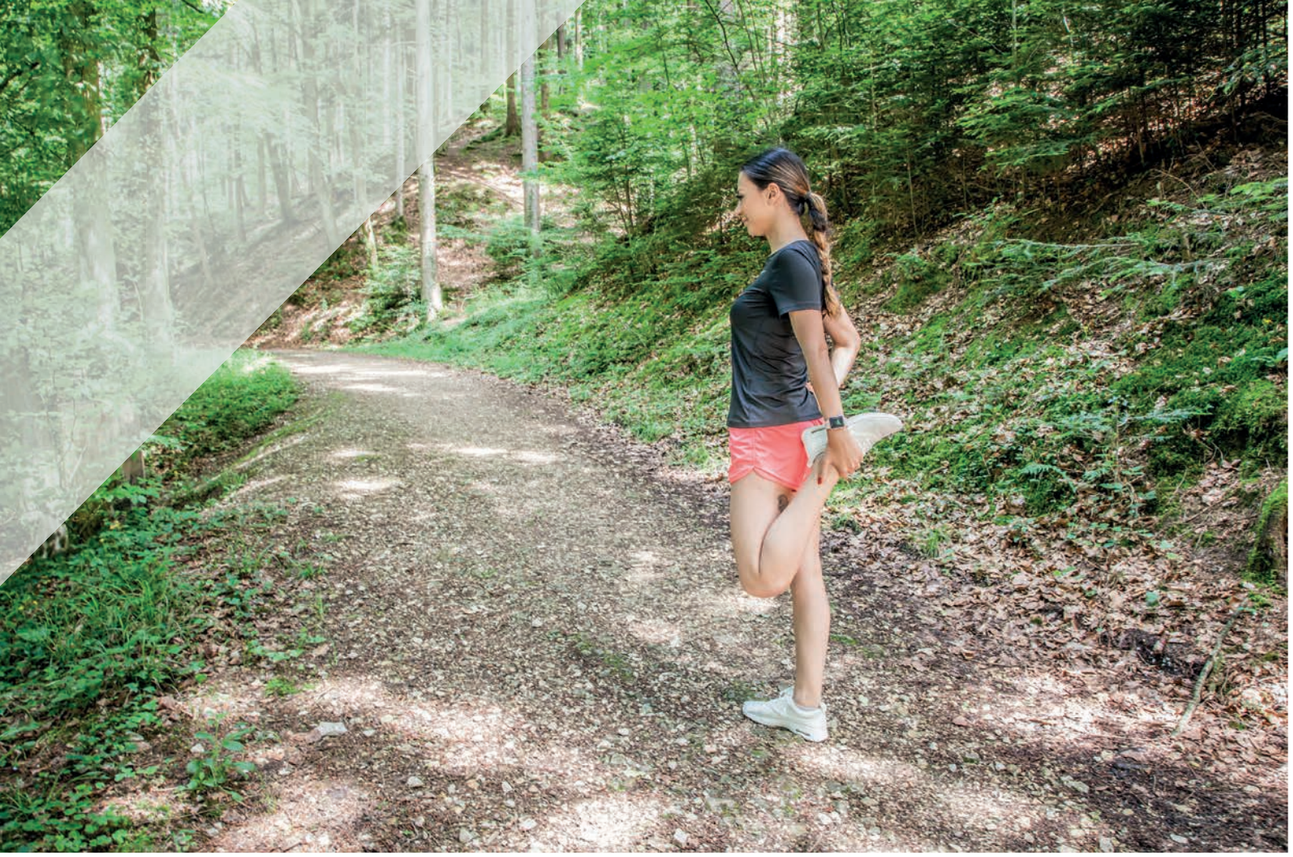
Vorbereitung:

Zuerst werden zwei gleichgroße Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen sollen. Die Mannschaften stellen sich nun jeweils an die kurze Seite des Tisches. Dabei stellt jede Mannschaft auf ihrer Seite sechs Becher auf. Die Becher müssen in einem Dreieck angeordnet sein. Dabei muss die Spitze des Dreiecks auf die gegenüberliegende Seite zeigen. Die Becher sollten nah beieinanderstehen, sich aber nicht berühren. Anschließend wird jeder Becher zur Hälfte mit Bier befüllt.

Spielablauf:

Ein Spieler der beginnenden Mannschaft (A) muss versuchen den Tischtennisball in einen der Becher der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Sollte ein Ball in einem der Becher landen, so muss ein Spieler aus der gegnerischen Mannschaft (B) das Glas leertrinken. Der leere Becher wird anschließend zur Seite gestellt und die restlichen Becher zusammengerückt. Nach einem Wurf ist die gegnerische Mannschaft mit Werfen dran. Beim Werfen wechseln sich die Mannschaften intern ab. Der Wurf kann in zwei Variationen erfolgen: mit vorherigem Aufhüpfen des Balles auf der Tischplatte, oder direkt in den Becher. Ein direkter Wurf darf nicht vom gegnerischen Team abgeblockt werden. Ein bereits auf der Tischplatte aufgekommener Ball darf von der gegnerischen Mannschaft mit den Händen abgeblockt werden. Verloren hat die Mannschaft, die keine Becher mehr auf dem Tisch stehen hat.

von Timo Schneider, Bilder: Tobias Holzinger



Kein Stress!

Gelassen durchs Studium

Ein Studium ist nicht immer einfach – im Gegenteil, es gilt viele Prüfungen innerhalb einer kurzen Zeitspanne zu bewältigen, dann sind da nebenbei noch Projekte und Hausarbeiten... das kann ganz schön an den Nerven zehren. Zwei erfahrene Studentinnen geben dir Tipps, wie du mit Leistungsdruck und Prüfungsstress umgehen kannst!

Tipp 1: Sorge für Ausgleich

Stundenlanges Sitzen im Vorlesungsraum kann ziemlich anstrengend werden – nicht nur für den Körper, auch für den Geist.

Unser Tipp lautet daher: Suche dir eine Sportart, die dir Spaß macht und in der du den Kopf für eine Weile ausschalten kannst! Vor allem Ausdauersport ist sehr empfehlenswert, da du dich hierbei bis an deine Grenzen auspowern kannst. Ob kostenlos joggen in der Natur oder sporteln im Fitnessstudio – das ist ganz dir überlassen. Für Studenten werden sportliche Aktivitäten häufig zu Sonderkonditionen angeboten, Umschauen lohnt sich also!

Tipp 2: Erstelle einen Zeitplan

Stress entsteht häufig vor allem dann, wenn du versuchst, dein Studium ohne Plan und Struktur zu meistern. Das Klischee besagt, dass der typische Student alle To-dos bis ans Semesterende schiebt und Panik und schlechte Laune dann selbstverständlich vorprogrammiert sind. Wirke dem entgegen: Erstelle einen Zeitplan mit allen wichtigen Terminen und Abgaben und setze Prioritäten. Das verhilft dir zu mehr Kontrolle und lässt Freiraum für bewusst eingeplante Pausen.

Tipp 3: Kopf aus!

Die viele Lernerei kann vor allem in der Prüfungsphase richtig anstrengend werden. Lernen unter Zeitdruck, die Koordination und Umsetzung etlicher Projekte und die Anspannung vor der Klausur belasten deine Psyche enorm und lassen dich nicht zur Ruhe kommen. Wenn du gerade in dieser Phase keine Zeit für Sport hast, solltest du Meditation oder autogenes Training probieren. Hierfür reicht es bereits, sich zehn Minuten lang in einer aufrechten Position hinzusetzen, die Augen zu schließen und sich nur auf die Atmung zu konzentrieren. Um das Ganze noch zu vertiefen, kann man diese Übung mit gedämmtem Licht und Entspannungsmusik durchführen. Meditation und autogenes Training senken deinen Puls und fahren den Körper herunter. Vor allem in der Nacht vor einer wichtigen Prüfung fördern diese den Schlaf und senken die Nervosität.

Tipp 4: Achte auf deine Ernährung

Aus Erfahrung können wir prophezeien: Zu viel Süßes und Junkfood in stressigen Phasen lässt dich am Ende nur noch schlechter fühlen! Achte hinsichtlich deiner Leistungsfähigkeit auf eine vitaminreiche Ernährung und vor allem ausreichende Flüssigkeitszufuhr – jedoch nicht primär in Form von Bier, Cola oder anderen zuckerhaltigen Getränken, sondern im Idealfall stilles Wasser. Auch ein Stück Obst bietet mehr Vorteile als ein Schokoriegel. Vor allem in der Prüfungszeit ist die Ernährung das A und O. Eine Klausur sollte man nie mit leerem oder zu vollem Magen schreiben. Am besten zwei Stunden vor der Klausur eine leichte, vitaminreiche Kost zu sich nehmen, um dann fit in die Prüfung starten zu können!

Tipp 5: Balance Is The Key

Selbstverständlich sollte dein Studium eine Priorität in deinem Leben bilden – immerhin hängt deine berufliche Zukunft von einem ordentlichen Abschluss ab. Jedoch solltest du auch weitere Prioritäten nicht aus den Augen verlieren: Familie, Freunde und der Partner bilden wichtige Grundbausteine, die dich aus dem Studienstress wieder etwas zurückholen und dir in schwierigen Zeiten Halt geben können. Gönne dir also bewusst eine Auszeit, schnapp dir einen Freund/eine Freundin und unternehmt gemeinsam etwas! Die Zeit mit diesen Menschen ist kostbar und erinnert dich immer wieder an die wichtigen Dinge im Leben. Sprich mit Freunden und Familie über die Sorgen, die du hast, und schleppe nicht all den Frust mit dir herum. Ein schöner Tag mit besonderen Menschen gibt dir neue Energie und lässt die vielen Sorgen wieder nichtig erscheinen.

Tipp 6: Bilde Lerngruppen

Gemeinsam ist man stärker – so oftmals auch im Studium. Bilde mit zuverlässigen Kommilitonen Lerngruppen und profitiert voneinander, denn jeder hat seine Schwächen, aber auch Stärken zu bieten, die für den jeweils anderen nützlich sein können. Rundet einen erfolgreichen Lerntag ruhig ab und zu mit einem „Feierabendbierchen" als Motivationsschub ab ;-) so bleibt auch der Spaß am Studieren erhalten.

von Jana Sing und Shirin Behzadi
Bilder: Jana Sing

Pause im Glas

Keine Lust auf Mensaessen in der Pause? Kein Problem – das Essen im Glas bietet einfache und schnelle Rezeptmöglichkeiten, um sich eine gesunde Mahlzeit für einen anstrengenden Unitag zu zaubern. Am Vorabend zubereitet, in einem verschließbaren Glas geschichtet und über Nacht im Kühlschrank gelagert – fertig ist eine gesunde und abwechslungsreiche Mahlzeit für unterwegs. Die nachfolgenden vier Rezepte sollen als kleine Anregung dienen – viel Spaß beim Ausprobieren!

Für den Sportler

Marokkanischer Granatapfelsalat mit Joghurtdressing

Zutaten für ein 0,5 l-Glas:

- 30 g Bulgur (trocken)
- 1/2 Granatapfel
- 10 g Feldsalat
- 40 g Gurke
- 60 g Kichererbsen
- 40 g Mais
- 15 g Feta
- 1–2 EL fettarmer Joghurt
- Kreuzkümmel
- Chilipulver
- Salz & Pfeffer

Zubereitung:

1. Zuerst den Bulgur nach Packungsangabe zubereiten und abkühlen lassen.
2. Joghurt mit Chili und Kreuzkümmel zu einem Dressing vermengen und anschließend mit Salz und Pfeffer abschmecken.
3. Kerne aus dem Granatapfel lösen, Feldsalat gründlich waschen und Gurke in dünne Scheiben schneiden.
4. Zuerst Bulgur in das Glas geben. Dann das Dressing sowie Granatapfel, Gurke, Kichererbsen, Mais und Feldsalat in der genannten Reihenfolge aufschichten.
5. Zum Schluss den Feta zerkleinern und als Topping auf den Feldsalat streuen.

Für den Gourmet

Garnelensalat mit Honig-Limetten-Dressing

Zutaten für ein 0,5 l-Glas:

- 130 g Kirschtomaten
- 120 g Karotten
- 150 g Mais
- 80 g grüner Spargel
- 60 g rote Zwiebeln
- 50 g Garnelen
- 20 g Feldsalat
- Olivenöl
- Honig
- Limettensaft
- Paprikapulver
- Salz & Pfeffer
- Oregano

Zubereitung:

1. Backblech mit zwei Lagen Backpapier belegen und den Backofen auf 210 °C Ober-/Unterhitze vorheizen.
2. Kirschtomaten schneiden, Karotten schälen und raspeln, Zwiebeln und Spargel in große Stücke schneiden. Garnelen waschen und anschließend alle Zutaten auf dem Backblech verteilen.
3. 2 EL Olivenöl mit Salz, Pfeffer, Oregano und Paprikapulver vermischen, abschmecken und damit das Gemüse und die Garnelen bestreichen. Das Backblech in den Backofen schieben. Die Garnelen nach 10 Minuten entnehmen, das Gemüse nach 18 Minuten.
4. Für das Dressing 2 EL Honig, 3 EL Limettensaft, 1 EL Paprikapulver, 1 Prise Salz und Pfeffer miteinander vermengen.
5. Zuerst das Dressing in das Glas geben. Dann Kirschtomaten, Mais, Karotten, Spargel, Zwiebeln, Feldsalat und schließlich Garnelen in der genannten Reihenfolge aufschichten.

Für die Naschkatze

Chia-Samen-Müsli mit Früchtetopping

Zutaten für ein 0,4 l-Glas:

- 40 g Haferflocken
- 140 ml Milch
- 2 EL Chia-Samen
- 2 TL Honig oder
- Agavendicksaft
- 1/2 Banane
- 3 Erdbeeren
- 1 EL Nutella
- 1 EL Schokotropfen
- 1 EL Amaranth gepufft

Zubereitung:

1. Haferflocken und Chia-Samen vermengen. Anschließend Milch und Honig dazugeben und alles miteinander zu einem Brei verrühren.
2. Banane und Erdbeeren in kleine Stücke schneiden.
3. Zuerst den Brei in das Glas füllen. Anschließend Banane, Erdbeeren, Nutella, Amaranth und Schokotropfen in der genannten Reihenfolge aufschichten.
4. Vor dem Verzehr sollte das Glas mindestens 4 Stunden in den Kühlschrank gestellt werden.

Für den kleinen Hunger

Gemüsesticks mit Kräuterdip

Zutaten für ein 0,4 l-Glas:

- 2 Karotten
- 1/2 Gurke
- 1/2 Paprika
- 90 g Kräuterfrischkäse
- 75 g Naturjoghurt

Zubereitung:

1. Gemüse waschen, gegebenenfalls schälen und in dünne Streifen schneiden.
2. Kräuterfrischkäse und Naturjoghurt zusammen zu einem Dip cremig rühren.
3. Zuerst den Dip in das Glas füllen. Anschließend das Glas mit den Gemüsesticks auffüllen.

Tipps & Tricks

Damit die Zutaten beziehungsweise vor allem der Salat im Glas schön frisch und knackig bleiben, gibt es ein paar einfache Tipps für die optimale Schichtung.

schnell — aufwendig

Schicht 1:

Das Dressing kommt meistens ganz nach unten, damit die anderen Zutaten nicht matschig werden.

Schicht 2:

Festes Gemüse wie zum Beispiel Karotten, Paprika oder Bohnen schützen die nachfolgenden Schichten vor dem Dressing und saugen sich kaum voll.

Schicht 3:

Gekochte Zutaten wie zum Beispiel Quinoa, Couscous, Nudeln oder Reis.

Schicht 4:

Eiweißhaltige Zutaten wie zum Beispiel Eier, Käse, Fisch oder Fleisch machen sich in der Mitte am besten.

Schicht 5:

Empfindliche oder wasserhaltige Zutaten wie zum Beispiel Tomaten, Erdbeeren, Avocados oder Pilze gehören hier hin.

Schicht 6:

Blattsalate wie zum Beispiel Kopf- und Feldsalat, Spinat oder Rucola bleiben in dieser Schicht knackig und frisch.

Schicht 7:

Beilagen wie zum Beispiel Kräuter, Nüsse und Blüten runden das Gericht als Topping zum Schluss ab.

von Sandra Kolb & Lisa Clausen
Bilder: Tobias Holzinger

Freizeitguide

Man erkennt sie an der Kleidung oder ihren Vorlieben. Die unterschiedlichsten Studententypen treffen auf dem Campus zusammen und der Artenvielfalt ist hier keine Grenze gesetzt. Doch in Aalen kommt jeder ganz auf seine Kosten.

von Aylin Fischer, Diego Gradeneker und Nina Zeller
Bilder: Tobias Holzinger, Moritz Miller

DER FEIERWÜTIGE

Vormittags ist der Feierwütige prinzipiell nicht an der Hochschule anzutreffen. Bekommt man ihn dann endlich zu Gesicht, kann man an der Tiefe der Augenringe ablesen, wie erfolgreich der vergangene Abend war. Nur dank diverser koffeinhaltiger Getränke hält er den Vorlesungsblock durch, weshalb er danach sofort wieder verschwindet, um die nötige Kraft für die kommende Partynacht zu sammeln.

BARS

Wer reitet so spät durch Nacht und Wind? Es ist der Student auf der Suche nach … Bier!

Aalen hat eine Vielzahl an Kneipen und Bars zu bieten, welche sich ideal für den Absacker nach einem anstrengenden Hochschultag eignen. Ob „Noir“, „Bierakademie“ oder „Havanna Bar“, jede hat ihre eigenen Vorzüge und Besonderheiten.

CLUBS

Du stehst mit heruntergelassenen Fensterscheiben an der Ampel, ein weiteres Auto kommt neben dir zum Stehen. Du erkennst sofort das Lied, das aus dem Radio deines Nachbarn ertönt und kannst es nicht lassen, in deinem Auto mitzuwippen. Es dauert nicht lange und du singst lautstark mit, sodass dein Autonachbar empört das Gesicht verzieht. Das ist für dich das Zeichen, dein Partysquad zu versammeln und die Clubs unsicher zu machen. Sei es „Die Lola“ mit den zahlreichen Studentenpartys, der stilvoll eingerichtete „Club del Mar“ oder das „RockIt“ als Anlaufstelle für die Rocker und Metaller unter euch, für jeden ist hier etwas dabei.

„Wenn ich morgen Augenringe habe, das täuscht, das sind nur Schatten von großen Taten.“

Anonym

VERANSTALTUNGEN, DIE DU NICHT VERPASSEN SOLLTEST

Newie Party:	Anfang des Semesters
Kneipentour:	Anfang des Semesters
Semester Opening Party:	Anfang des Semesters
Brain Reset Party:	Ende des Semesters

DER NATURLIEBHABER

Am besten kann der Naturverbundene seine Gedanken unter freiem Himmel sortieren. Diese hält er auf Recycling-Papier fest, schlürft dabei einen Fairtrade-Kaffee aus dem mitgebrachten Thermobecher und beißt genüsslich in seinen Bio-Apfel. Doch schon bald macht er sich auf seine selbstgestrickten Socken, um mit der nächsten Demonstration dem Weltfrieden ein Stück näher zu kommen.

UNVERPACKT GD

Du stehst im Supermarkt vor dem Gemüsestand, doch vor deinem Auge erstreckt sich ein Meer aus Plastik. Plastik eingepackt in Plastik, eingepackt in Plastik und so weiter. Dir steigt das Blut zu Kopf und innerlich explodierst du. Du beschließt, diesen Schwachsinn nicht weiter zu unterstützen, und suchst nach umweltfreundlicheren Alternativen. Da ist er, der Laden deiner Träume: Der „Unverpackt“-Laden in Schwäbisch Gmünd. Der kleine Supermarkt bietet eine Auswahl an unverpackten Lebens- und Haushaltsmitteln und ist dabei so charmant wie ein Tante-Emma-Laden und ebenso vielseitig sortiert wie ein kleiner Discounter.

Kalter Markt 12
73525 Schwäbisch Gmünd

„Der Weg ins Grün sich immer lohnt, auch wenn es etwas weiter wohnt.“

Diego Gradeneker

KOCHERURSPRUNG

Ein tosender Bach neben dir, ein grünes Blätterdach über dir, Vogelgezwitscher um dich herum und ein schmaler Wanderpfad vor dir. Dieser idyllische Ort liegt nur ein paar Autominuten von Aalen entfernt. Hier spaziert man auf einem Rundweg am weißen Kocher entlang bis zu dessen Ursprung. Am Ende bietet sich ein Abstecher in die nahegelegene Kneippanlage mit anschließendem Picknick an.

AALBÄUMLE

Wenn du dir deine (neue) Heimat einmal von oben ansehen willst, ist ein Ausflug auf das Aalbäumle ein absolutes Muss! Dabei führen viele Wege nach Rom – je nach Fitness-Level lässt sich die Wanderung von einer halben bis hin zu mehreren Stunden ausdehnen. Oben angekommen kann in der bewirtschafteten Hütte eingekehrt und verschnauft werden, bevor dann der Aufstieg auf den Aussichtsturm beginnt. Hier wird man mit einem Blick über ganz Aalen und das Welland bis hin zum Rosenstein und Ellwangen belohnt.

Zu Beginn und Ende der Saison Konzerte lokaler Bands, Grillmöglichkeiten

BUCHER STAUSEE

Im Wasser spiegelt sich die Sonne wider, der Wind streicht dir durch die Haare. Der Duft von Gebratenem lässt dir das Wasser im Munde zusammenlaufen. Voller Vorfreude auf das anstehende Grillvergnügen legst du einen Zahn zu auf dem Rundweg, der um den kompletten Stausee führt. Wenn du am wunderschönen Sandstrand ankommst, beschließt du, dir das nächste Mal eines der Ruder- oder Tretboote zu mieten, um noch mehr vom riesengroßen See zu entdecken und die Ruhe zu genießen.

DER SPORTJUNKIE

Der Sportjunkie sitzt niemals still – schon morgens kommt er mit seiner Sporttasche im Gepäck an die Hochschule getrabt und kann es kaum erwarten, nach der letzten Vorlesung den Kopf mit einem kleinen Halbmarathon freizubekommen. Bei jeder Gelegenheit lässt er seine Muskeln spielen, welche er durch sein viel zu enges, weit ausgeschnittenes T-Shirt betonen möchte.

FREIBAD HIRSCHBACH

Splash! – Der Sprung ins kalte Nass ist der beste Weg, um den rauchenden Kopf abzukühlen. Das Freibad „Hirschbach" bietet drei Becken, eine Riesenrutschbahn und mehrere Sprungtürme. Dies lässt sich zwar nicht mit dem Karibikurlaub vergleichen, aber ist verdammt nah dran.

Gigantische Rutschbahn

■■□□□

Hirschbachstraße 68
73431 Aalen

07361 64275

CLEVERFIT

Bizeps, Trizeps, Deltas – wer es sportlich ein wenig härter mag, für den eignet sich beispielsweise das CleverFit Aalen. Schnappt euch einen Partner, lasst den Schweinehund zuhause und dann ab ans Eisen.

Getränke inklusive

■□□□□

Suttgarter Straße 100
73430 Aalen

07361 8129622

KLETTERHALLE

Hoch, höher, Höhenangst? Wer hoch hinaus will, sollte einen Abstecher in die Reiner-Schwebel-Kletterhalle machen. Finde heraus, ob auch in dir ein kleiner Reinhold Messner steckt.

■■□□□

Parkstraße 17
73430 Aalen

07361 8908374

HOCHSCHULSPORT

Der Geldbeutel ist leer, der Vorlesungsplan zum Bersten gefüllt und dein Körper schreit nach Bewegung. Doch auch du hast die Möglichkeit, dich sportlich zu betätigen: Mit vielfältigen Sportangeboten der Hochschule Aalen.

□□□□□

sport.hs-aalen.de

„Es ist ganz einfach. Wenn es wackelt, ist es Fett."

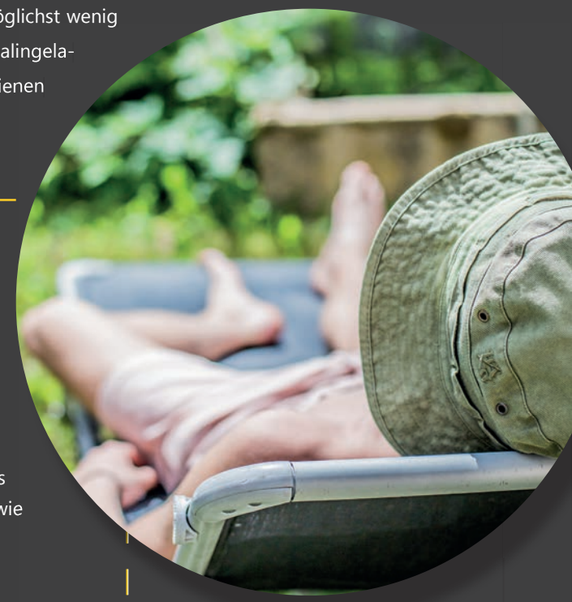
Arnold Schwarzenegger

„Probier's mal mit Gemütlichkeit, mit Ruhe und Gemütlichkeit."

Balu, der Bär

DER GEMÜTLICHE

Der Gemütliche lebt in seiner Jogginghose, möchte das Studium mit möglichst wenig Stress bestreiten und zieht auch in seiner Freizeit „Netflix and Chill" adrenalingeladenen Aktivitäten vor. Der regelmäßige Griff in die Chipstüte und das Bedienen der Fernbedienung sind für ihn Sport genug.



LIMES-THERMEN

Der Stress macht sich in jeder Faser deines Körpers bemerkbar und deine Mitmenschen raten dir, ein Snickers zu essen?

Dann ist es an der Zeit, die Limes-Thermen zu besuchen. Tauche ein in eine wunderbar entspannende Badewelt, dessen Wasser einer staatlich anerkannten Heilquelle entspringt. Wenn deine Haut schon völlig verschrumpelt ist, du aber noch immer nicht völlig entspannt bist, lass dich vor Ort von professionellen Masseuren durchkneten und fühle dich wie neugeboren.

■■□□□

Osterbucher Platz 3
73431 Aalen

07361 9493-0

ENCHILADA

Deine Freunde sind schon wieder am Planen einer wilden Partynacht, in der viel getanzt werden soll. Allein der Gedanke lässt dich ermüden und du suchst schnellstmöglich nach einer weniger anstrengenden Alternative, die jeden zufrieden stellen soll. Du entdeckst das Enchilada in Aalen, ein Mexikaner mit integrierter Cocktailbar. Das entspannte Ambiente, das gute mexikanische Essen und die großen, günstigen Cocktails sind einen Besuch auf jeden Fall wert.

Süßkartoffel-Pommes mit Sour Cream, Happy Hour täglich bis 20 Uhr, Enchi Hour täglich ab 22:30 Uhr

■■■□□

Marktplatz 26
73430 Aalen

07361 980698

STADTBUMMEL

Die Decke fällt dir auf den Kopf, doch für ausgefallene Aktivitäten bist du gerade zu träge?

Ein Bummel durch die Innenstadt Aalens ist genau das Richtige. Die Altstadt sprüht nur so vor Charme mit den schönen Gebäuden, den kleinen Cafés, Eisdielen und Geschäften.

Aalener Spionle von der Konditorei Ammann am Marktbrunnen

KINOPARK

Cineasten aufgepasst! Lasst euch von Dolby Atmos und neuester 3D-Technologie verzaubern und fühlt euch wie ein Schüler von Hogwarts.

Von Blockbuster bis Arthouse, der Kinopark Aalen bietet verteilt auf sieben Leinwänden die beste Unterhaltung!

Do–So 2 € Ermäßigung mit CineCard oder 1 € Ermäßigung mit Studentenausweis. Mit CineCard immer 1 € Ermäßigung auf Snacks und Getränke.

■■□□□

Eduard-Pfeiffer-Straße 7-13
73430 Aalen

07361 9555-0

DER KULTURINTERESSIERTE

Wissen ist sein Lebenselixier. Der Kulturinteressierte spricht seine eigene Sprache und überfordert oder langweilt damit oftmals seine Mitmenschen. Gerne trägt er kurzärmelige Hemden, eine dicke Brille und seine Haare zu einem tiefen Pferdeschwanz gebunden. Er ist ein Mann der Worte und glänzt mit weitgreifendem Wissen.

POETRY SLAM

„Ich bin ein Nerd, aber kein schicker Hipster, mehr ein Vieldenker, voller Hirngespenster. Ich surfe im Internet, such' Lesebrillengestelle für echte Augen, um Bücher zu lesen und Texte zu schreiben und nicht, um Fotos zu schießen und mich bei Facebook zu zeigen." Stille Wasser sind attraktiv – Julia Engelmann

Deutsch war niemals cooler! Alle zwei Monate findet im „Frapé" der moderne Dichterwettstreit statt, wobei PoetInnen aus ganz Deutschland den Zuschauer mit inspirierenden Wortjonglagen zu verschiedensten Themen mitreißen und zum Nachdenken anregen wollen.

■■■□□

Julius-Bausch-Straße 32
73431 Aalen

THEATER

Du sitzt wie auf Kohlen, voller Vorfreude auf den Moment, in dem sich der Vorhang langsam öffnet und das Spotlight sich auf eine einzelne Person auf der Bühne richtet, die mit ihrer Persönlichkeit den Raum einnimmt. Du versinkst ganz in die Welt, die durch die Schauspieler nach und nach erschaffen wird. Mit Tränen in den Augen und angehaltenem Atem fieberst du mit, trauerst und lachst. Der Vorhang schließt sich, du stehst auf und applaudierst wie noch nie in deinem Leben. Das alles erwartet dich im Theater der Stadt Aalen.

■■□□□

Osterbucher Platz 3
73431 Aalen

07361 9493-0

LIMESMUSEUM

Bist du ein bekennender Römerfan oder willst du mehr über die Geschichte Aalens erfahren? Dann bist du im Limesmuseum bestens aufgehoben! Erlebe die Geschichte der alten Römer von Neuem. Durch zahlreiche multimediale Erläuterungen, eindrucksvolle Exponate und einen virtuellen Rundgang wird jeder Interessierte voll auf seine Kosten kommen.

Sonntagsführung (jeden ersten Sonntag des Monats), Römertage (alle zwei Jahre im September)

■□□□□

Sankt-Johann-Straße 5
73430 Aalen

07361 528287-0

„Wer in schönen Dingen einen schönen Sinn entdeckt – der hat Kultur."

Oscar Wilde

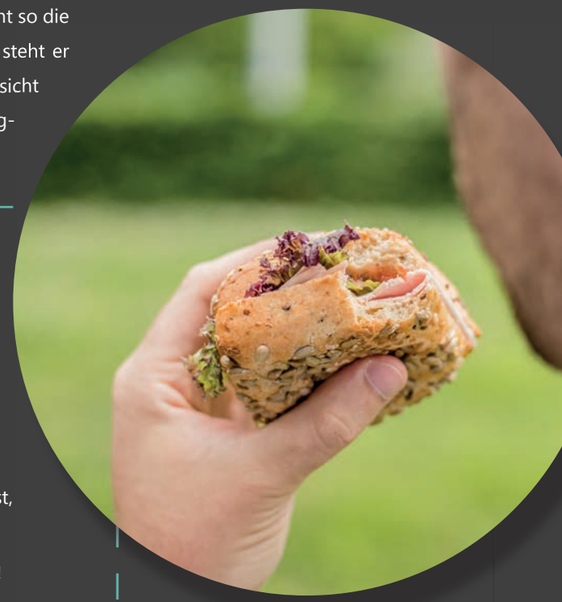
TIEFER STOLLEN

Abenteurer aufgepasst! – Spannt euch eure Kopfleuchte über, werft eure Angst vor engen Räumen über Bord und schaltet den alten Indiana-Jones-Streifen ab. Es ist an der Zeit, euer eigenes kleines Abenteuer zu bestreiten! Die Grubenbahn des Tiefen Stollens Aalen befördert euch direkt 400 m unter Tage. Entdeckt in dem Schaubergwerk Stellen, an denen früher Eisenerz abgebaut wurde und beschreitet einen eindrucksvollen 800-m-Rundgang.

Asthmatherapie dank reiner und staubfreier Luft

DER, DER IMMER HUNGER HAT

Er hat sich schon durch das gesamte Angebot der Stadt gefuttert und kennt so die leckersten Anlaufstellen für Essen aller Art. Doch auch in Sachen Snacks steht er seinem Ruf in nichts nach. Trotz allem steht ihm der Fressneid noch ins Gesicht geschrieben. Freunde des Immer-Hungrigen, nehmt euch in Acht! Der Hungrige teilt nur ungern seine Beute.



BROTKASTEN

Morgens halb zehn in Deutschland – normalerweise ist das die Zeit für ein Knoppers, doch wer Aalen sein Zuhause nennen darf, der bekommt mit dem Brotkasten eine wesentlich bessere Alternative geboten. Kaum betreten, weht einem der himmlische Duft frisch gebackener Backwaren entgegen, der einem das Wasser im Munde zusammenlaufen lässt. Schluss mit nervigen Wartezeiten, hier herrscht Selbstbedienung. Du allein entscheidest, welche Brezel es sein darf.

Probier' den Nusskamm!

■■□□□

Gmünder Torplatz
73430 Aalen

„Bei leerem Magen sind alle Übel doppelt schwer."

Christoph Martin Wieland

CHILL & GRILL

I have a dream! – Ein Roadtrip durch die USA ist der Traum eines jeden Studierenden. Der Burgerladen „Chill & Grill" bringt uns ein kleines Stück USA direkt nach Aalen. Das Restaurant ist typisch amerikanisch eingerichtet, sodass man sich fühlt wie in einem Diner an der Route 66.

Importware

■■■□□

Ulmer Straße 17
73431 Aalen

07361 5265098

ROSMARIE

Hängt dir das Fast Food zum Hals heraus und schreit dein Körper nach gesundem, frischem Essen? Gönn dir eine Pause im ROSMARIE! Neben leckeren und ausgefallenen Tagesgerichten aller Art bietet ROSMARIE unter anderem frische Salatkreationen, ausgefallene Nudelgerichte und kreative Dinkelkornbriegel. Das Ziel ist es, jeden, vom Veganer bis hin zum Fleischgenießer, zu begeistern.

Regional, nachhaltig

■■■□□

Reichsstädter Straße 24
73430 Aalen

07361 9164151

SAMOCCA

Hier liegt der wunderbare Duft von Kaffee in der Luft, denn mit seinen Kaffeespezialitäten lädt das Samocca zum Wohlfühlen ein. Neben dem Kaffeeliebhaber kommt hier aber auch der Teetrinker ganz auf seine Kosten. Zudem lässt es sich hier bei einem frischen und hochwertigen Essensangebot köstlich schlemmen. Während man im Schlemmerhimmel schwebt, tut man Gutes und unterstützt die berufliche Rehabilitation von Gehandicapten.

Hauseigene Kaffeerösterei

■■□□□

Friedhofstraße 11
73430 Aalen

07361 529031

Impressum

Bilder: Tobias Holzinger, Moritz Miller

Herausgeber

Studienschwerpunkt Technische Redaktion
6. & 7. Semester

Hochschule Aalen – Technik und Wirtschaft

Redaktionsleitung

Professor Dr. Monika Weissgerber, v. i. S. d. P.
E-Mail: Monika.Weissgerber@hs-aalen.de

Professor Dr. Constance Richter
E-Mail: Constance.Richter@hs-aalen.de

Für die Unterstützung bedanken wir uns bei:

Bernd Reznicek
Patricia Heichele
David Pegrisch
Jan Schmitt

Anschrift

Fakultät Optik und Mechatronik
Anton-Huber-Straße 21
73430 Aalen

Tel.: 0 73 61 / 576-31 06
Fax: 0 73 61 / 576-33 18

Druck

Druckerei Opferkuch GmbH

Bahnhofstr. 65
73430 Aalen

Tel.: 0 73 61 / 97 93-0

Werkstudenten
(m/w/d) E-Commerce

Deine Aufgaben:
- Unterstützung des E-Commerce-Teams im Tagesgeschäft in den Bereichen SEO und Amazon
- Erstellung von emotionalen und verkaufsfördernden Produkttexten
- Unterstützung bei der Pflege von Produktdaten

Dein Profil:
- Studium im Bereich Wirtschaftswissenschaften, Medien, IT oder User Experience
- Gute MS-Office-Kenntnisse (Excel, Word)
- Selbstständige Arbeitsweise und Engagement
- Online- & E-Commerce-Affinität
- Teamfähigkeit und Flexibilität
- Optional: Erfahrung im Schreiben kreativer, verkaufsfördernder, werblicher Texte

DU FÜHLST DICH ANGESPROCHEN?

Dann bewerbe dich jetzt unter **betzold.de/jobs**

Werkstudenten
(m/w/d) Technische Redaktion

Deine Aufgaben:
- Eigenständige Erstellung von Montageanleitungen, Handreichungen und Verpackungsanweisungen in Zusammenarbeit mit unserem Produktmanagement
- Koordination von internen und externen Übersetzungsleistungen
- Texterstellung
- Aufbereitung und Zuordnung von Bildern und Grafiken in Anleitungen

Dein Profil:
- Du steckst mitten im Studium im Bereich **„Technische Redaktion"**
- Du überblickst komplexe Zusammenhänge und kannst diese in Schrift und Bild umsetzen
- Du hast Erfahrung mit Gesetzen, Normen und Richtlinien
- InDesign und Photoshop sind Dir nicht fremd
- Du bist topfit in Deutsch, Englisch, Rechtschreibung und in MS-Office (Excel, Word)
- Freude am Schreiben und Gestalten wurde Dir in die Wiege gelegt
- Du überzeugst durch eine sichere Ausdrucksweise
- Teamfähigkeit und Flexibilität sind für Dich selbstverständlich

Betzold

Lehrmittel • Schulausstattung • Bildungsmedien

Arnulf Betzold GmbH • Ferdinand-Porsche-Str. 6

73479 Ellwangen • Tel.: 07961 - 90 000 • www.betzold.de