

Strategic Accessibility, Usability & User Experience

Accessibility meets Usability

Methoden und Werkzeuge der strategischen Umsetzung

Regine Müller, regine.mueller@usecon.com

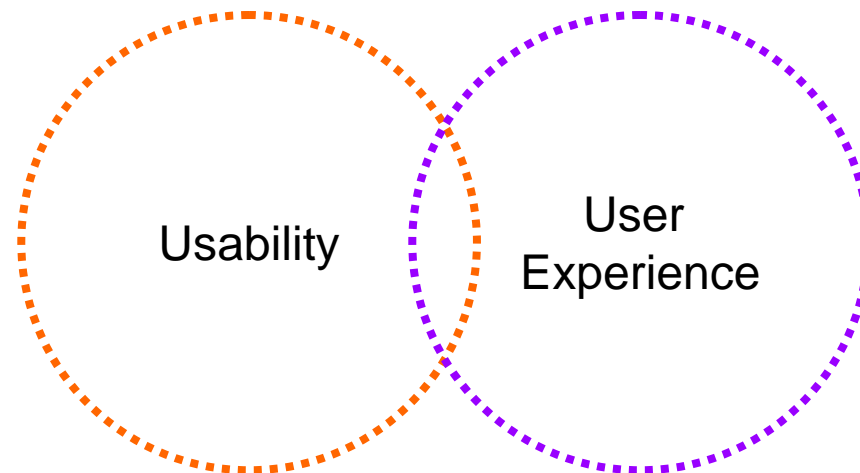
Wien, April 2009

Inhalt

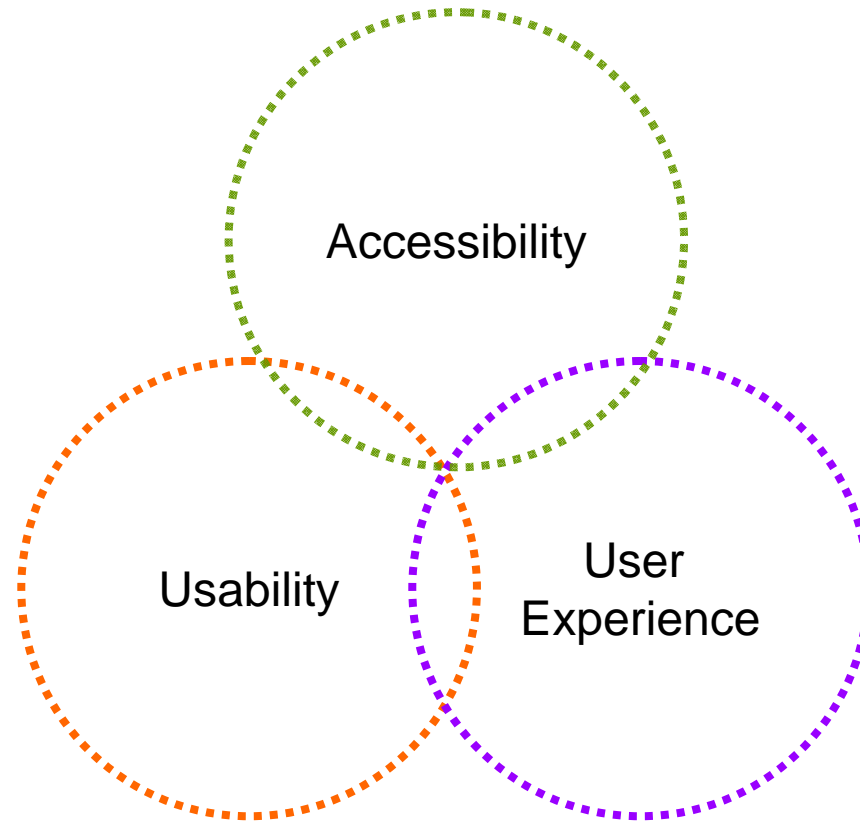
- Einleitung
- Benutzerzentrierte Entwicklung – Phasen und Methoden
- Fallbeispiele
- Strategieempfehlungen

Accessibility & Usability

Accessibility, Usability & User Experience



Accessibility, Usability & User Experience



Ziele Accessibility

Wahrnehmen

Verstehen

Navigieren

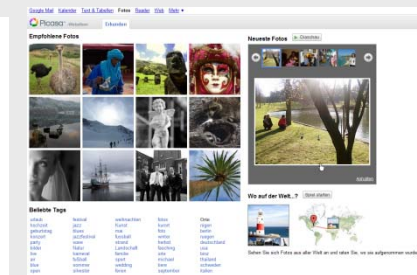
Interagieren

Beitragen



Um die Mitteilungseinstellungen zu bearbeiten, wählen Sie **Mitteilungen > Mitteilungseinstellungen**. Wählen Sie **Sendeprofil > Nummer der Telefonnummer** zu speichern, die zum Speichern benötigt wird. Sie erhalten diese Nummer. Wählen Sie **Zeichenunterstützung** (Nur für die Codierung von Zeichen). Wählen Sie **Nummernfilter**, um die Liste der Nummern zu bearbeiten.

- [Bedienungshinweise](#)
- [Zur Navigation](#)
- [Zum Inhalt](#)
- [Zur Schnellsuche](#)



Ziele Accessibility

Wahrnehmen

Verstehen

Navigieren

Interagieren

Beitragen

Medien

Textalternativen

Auszeichnung der Sprache

Textverständnis

Struktur

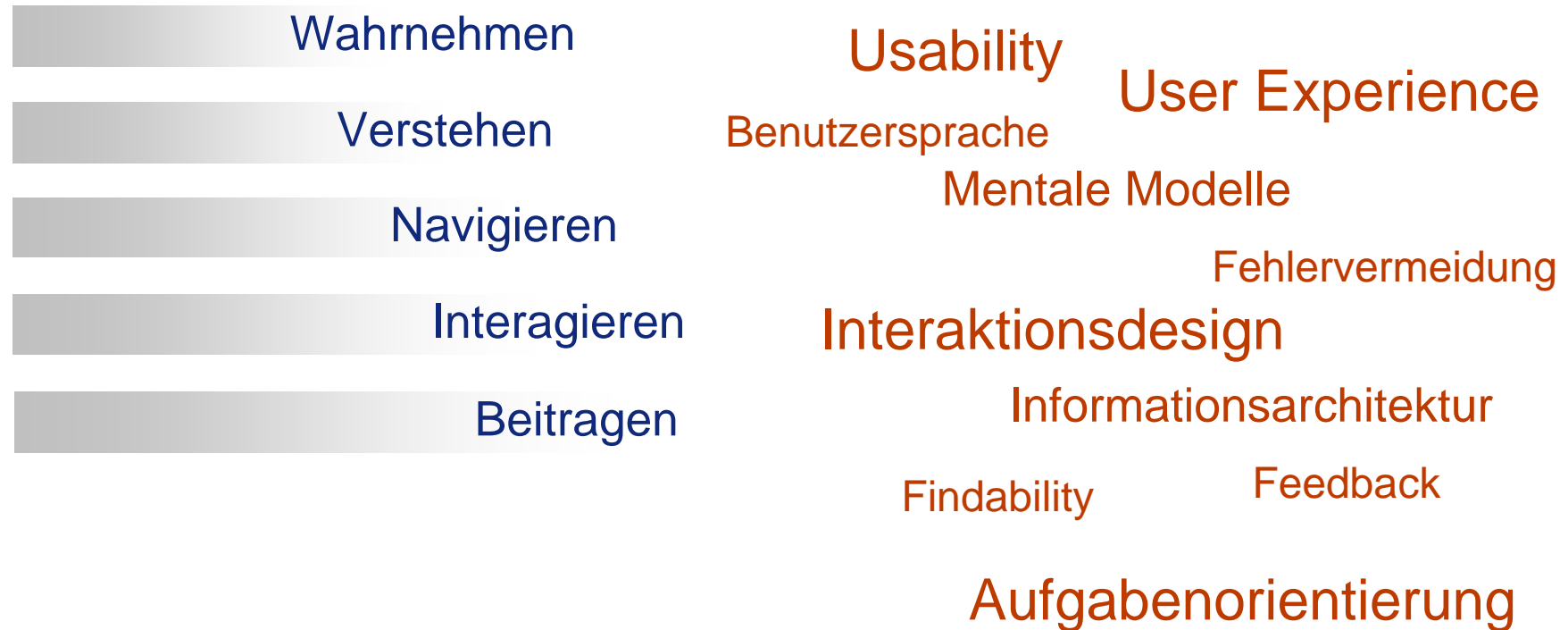
Überspringen von Inhaltsteilen

Abkürzungen

Assistive Technologien

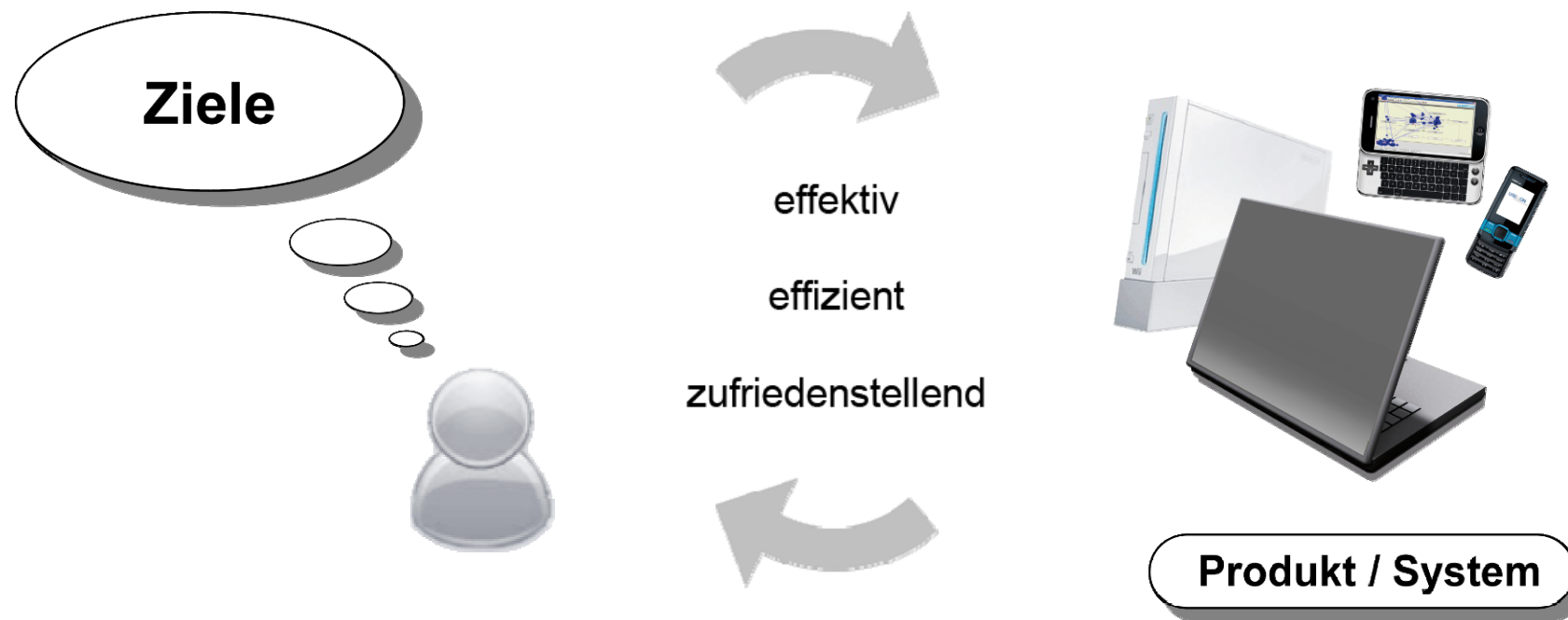
Tastatursteuerung

Ziele Benutzerzentrierte Entwicklung



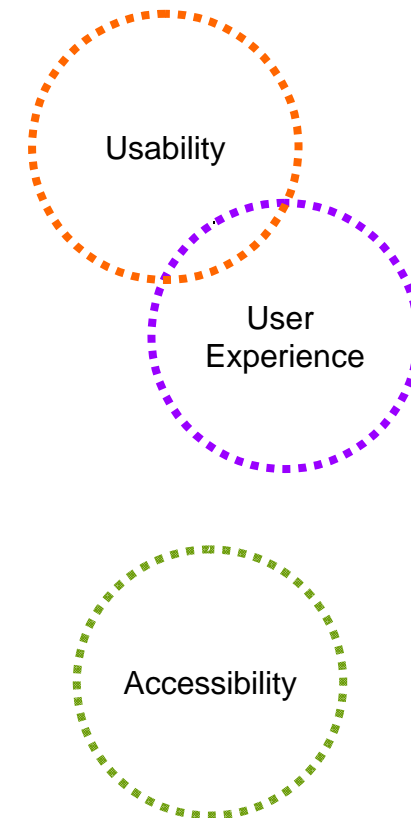
Was ist Usability

Definition gemäß ISO 9241-11



Benutzerbedürfnisse im Mittelpunkt

- **Usability und User Experience:** Design für die Bedürfnisse der Benutzer
 - Besondere Bedürfnisse werden oft vergessen
- **Accessibility:** Prinzipielle Zugänglichkeit wird sichergestellt
 - Zugänglichkeit bedeutet aber noch nicht gute Benutzbarkeit



Beispiel: Unterhaltungsportal



Das Portal ist
einfach zu bedienen!
Es scheint aber für
eine **jüngere
Zielgruppe**
ausgerichtet zu sein.

Thomas

47 Jahre

Beispiel: Unterhaltungsportal

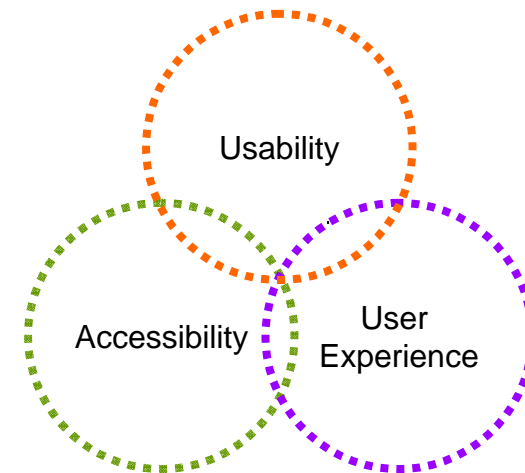
Ich hab mich sehr leicht
zurecht gefunden.
Aber das **Musikangebot**
trifft nicht recht meinen
Geschmack.



Hannes
23 Jahre

Ziele Gemeinsamer Nenner

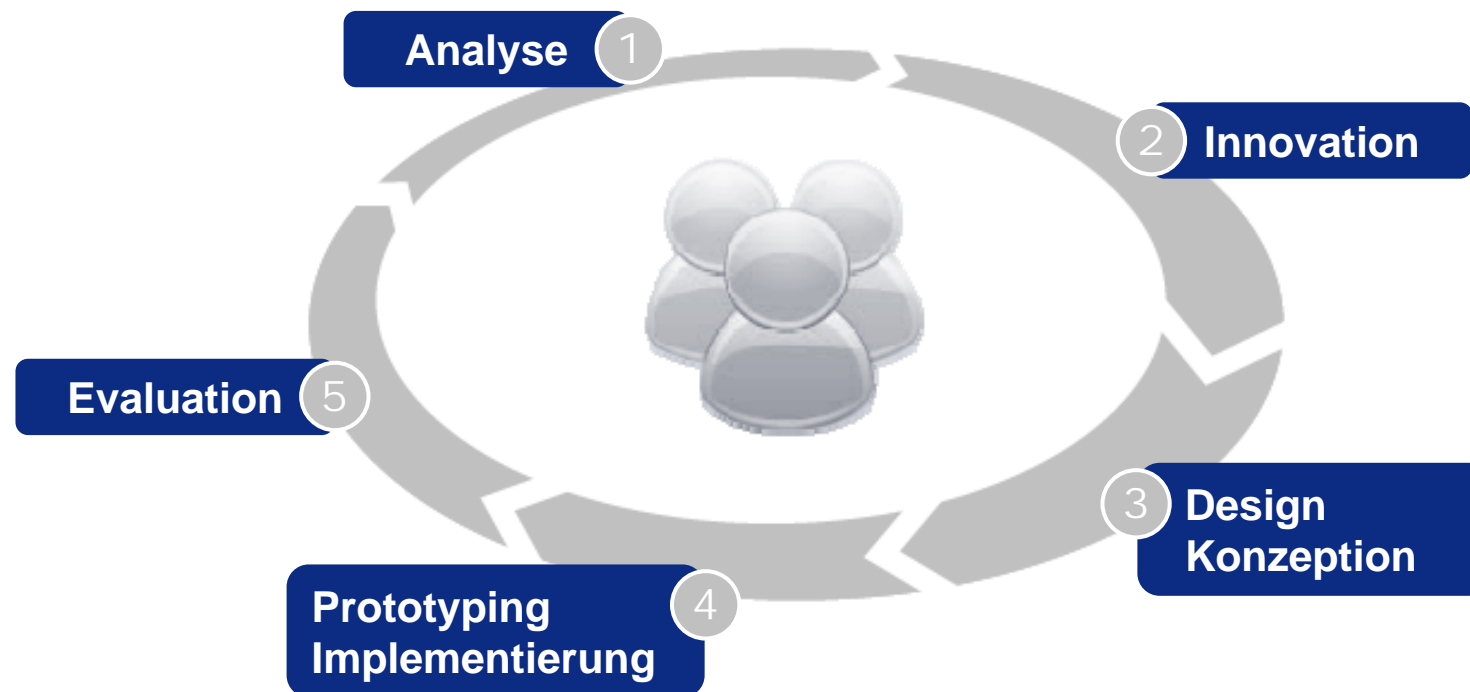
- **Benutzer** sollen ihre **Ziele** erreichen
- Auf eine Weise, die Ihrem **Kontext** und ihren jeweiligen **Bedürfnissen** entspricht
- **Effizient, effektiv** und zu ihrer **Zufriedenheit“**



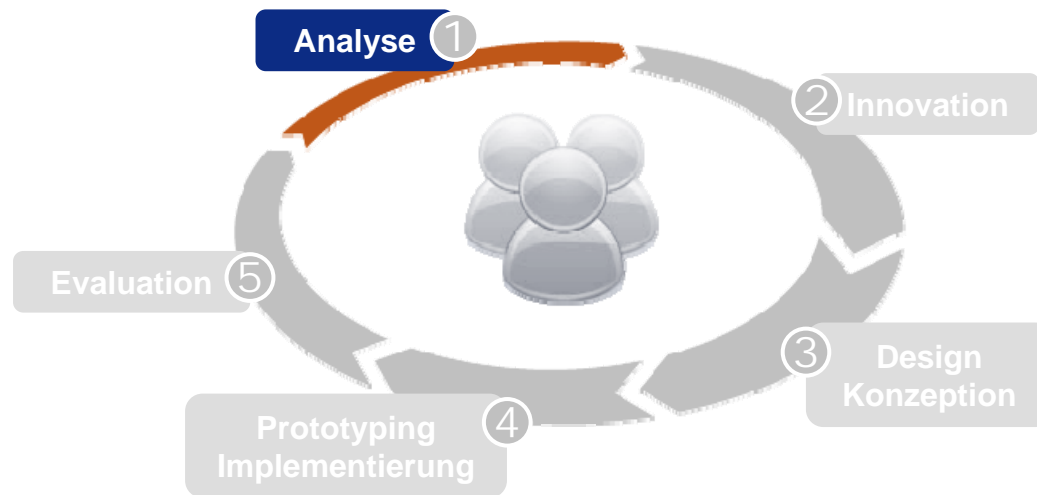
Benutzerzentrierte Entwicklung

Benutzerzentrierte Entwicklung

- Accessibility, Usability & User Experience von Anfang an in den Entwicklungsprozess einbeziehen.



Benutzerzentrierte Entwicklung Analyse



Wer sind meine Benutzer? Welche Bedürfnisse haben Sie?

- Welche **Benutzergruppen** mit unterschiedlichen Bedürfnissen gibt es?
- Welche **Aufgaben** wollen Benutzer mit dem System erledigen?
- In welchem **Kontext** wird das System benutzt?

Benutzerzentrierte Entwicklung

Analyse

Analyse ①

Wer sind meine Benutzer? Welche Bedürfnisse haben Sie? Beispiel: Reiseinformationen

Usability

- Welche Reisenden mit **unterschiedlichen Bedürfnissen** gibt es?
- **Welche Informationen** brauchen Benutzer **vor, während** und **nach** der Reise?
- **Welche Probleme** haben Benutzer beim Reisen
- Welche Informationen sind **wann in welcher Form** nötig?

Accessibility

- **Welche Informationen** brauchen Menschen mit **besonderen Bedürfnissen** (z. B. Reisen mit Rollstuhl)?
- **In welchen Formen** sollen die Informationen verfügbar gemacht werden?

Benutzerzentrierte Entwicklung

Beispiel

Beispiel: Reiseinformationssystem

- Tiefeninterviews mit Reisenden zur Anforderungsanalyse
- Beobachtungen und Interviews im Kontext (z. B. am Bahnhof)
- Online-Befragung
- Benutzertests und Analysen bestehender Reiseinformationssysteme
- Use Cases und Szenarien: Reiseplanung, während und nach der Reise
- Personas – „Reisetypen“
 - Eigenschaften, Ziele, Voraussetzungen, Szenarien
 - „Limiting Personas“
- Anforderungsspezifikation



Beispiel: Reiseinformationen

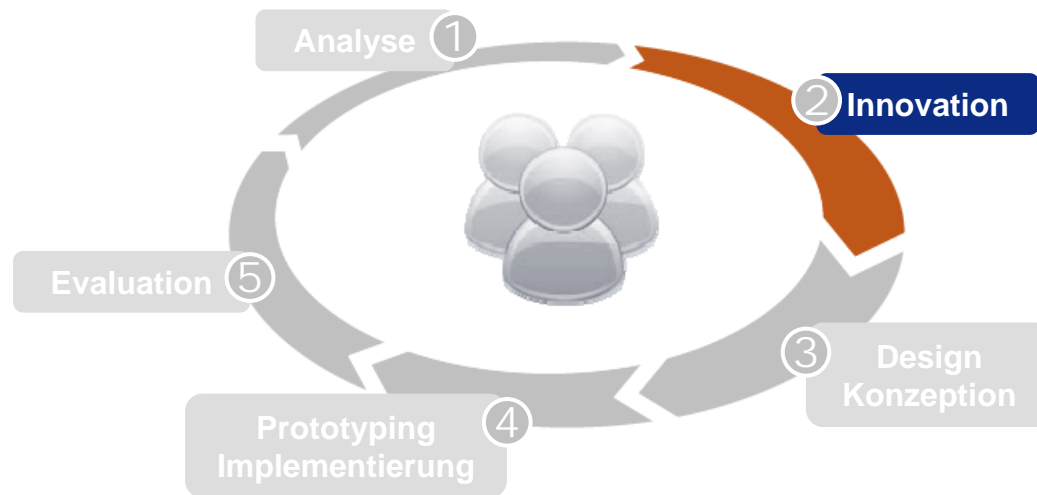


Ich wünsche mir ein
stressfreies
Umsteigen.

Hermine

59 Jahre

Benutzerzentrierte Entwicklung Innovation



Welche Innovationen machen aus Benutzersicht Sinn?

- Welche neuen **Services und Funktionen** sind aus Benutzersicht sinnvoll?
- Welche **Lösungen** können Probleme und Bedürfnisse besser lösen?

Benutzerzentrierte Entwicklung Innovation

2 Innovation

Welche Innovationen machen aus Benutzersicht Sinn? Beispiel: Reiseinformationen

Usability

- Welche **Probleme und Bedürfnisse** haben Benutzer?
- **Welche Ideen** haben Benutzer zu einem Produkt, Service?
- **Welche Nutzungsmöglichkeiten** sehen Menschen in neuen Technologien?

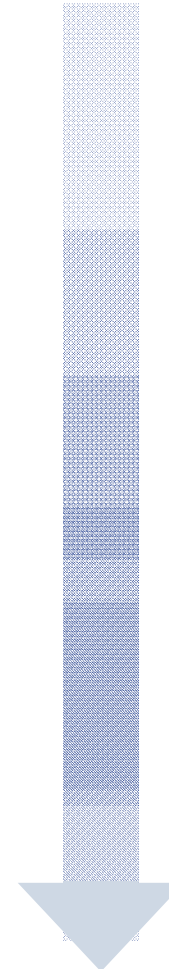
Accessibility

- Wie können **Barrieren für Menschen mit Behinderungen** auf neue Weise **beseitigt** werden?
- Wie können **Technologien und Services** auch für Menschen mit besonderen Bedürfnissen **zugänglich** gemacht werden?
- Z.B. **Mobiltelefone** für Blinde, **Bankomaten** mit Sprachausgabe, etc.

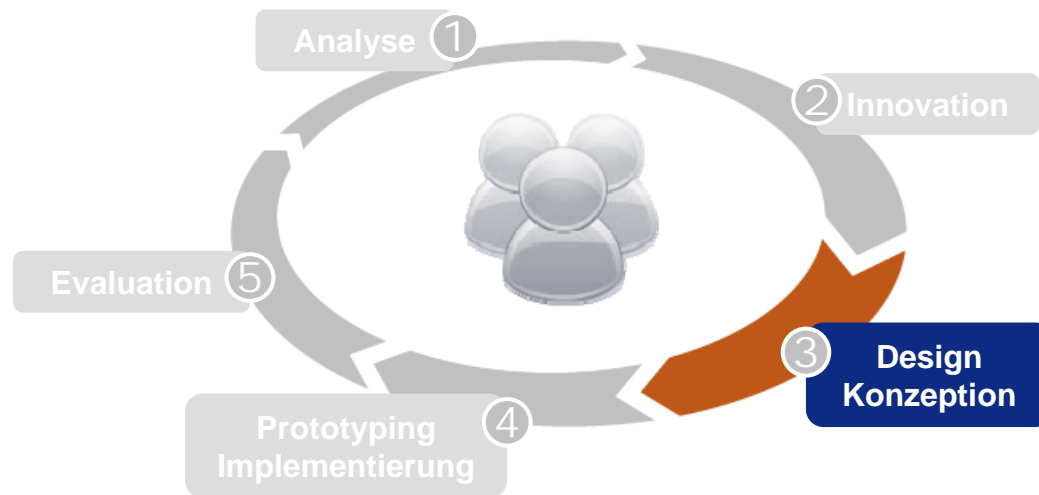
Benutzerzentrierte Entwicklung Innovation

Beispiel: Reiseinformationssystem

- Innovationsworkshops mit Personen aus den Benutzergruppen – unterschiedlichen „Reisetypen“
- Kontextuelle Informationsfindung (Ethnographie)
- Online Szenarienbewertung zur Evaluierung der Ideen



Benutzerzentrierte Entwicklung Design, Konzeption



Benutzerzentriertes Design und Konzeption

- Design entlang den **Bedürfnissen** der Benutzer
- Design mit den **Benutzergruppen, Aufgaben, Kontexten** im Fokus

Benutzerzentrierte Entwicklung Design, Konzeption

3 Design Konzeption

Benutzerzentriertes Design und Konzeption

Usability

- **Informationsarchitektur:** Wie ist die Information strukturiert?
- **Interaktionsdesign:** Wie werden Interaktionsabläufe gestaltet?
- **Navigation:** Wie können Benutzer zwischen Inhalten navigieren?
- **Inhaltsgestaltung:** Wie werden Informationen, Texte, Bilder etc. dargestellt?

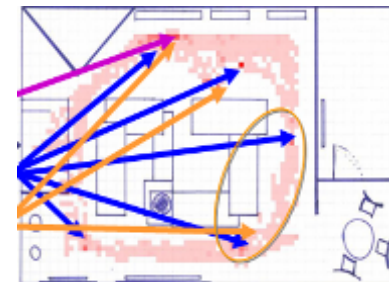
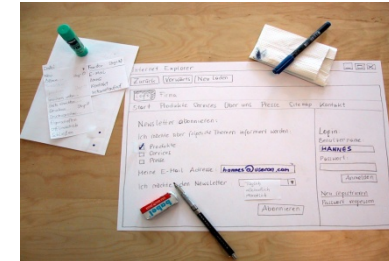
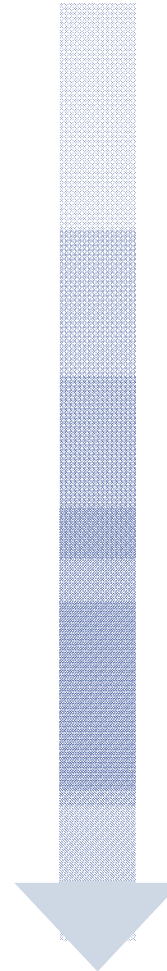
Accessibility

- Wie können **Inhalte** so strukturiert und präsentiert werden, dass sie mit **unterschiedlichen Voraussetzungen** und **Technologien** genutzt werden können?
- Wie können **Inhalte** dargestellt werden, so dass sie von den Benutzern **verstanden** werden?

Benutzerzentrierte Entwicklung Design, Konzeption

Beispiel: Konzeption und Design einer Website im Entertainment Bereich

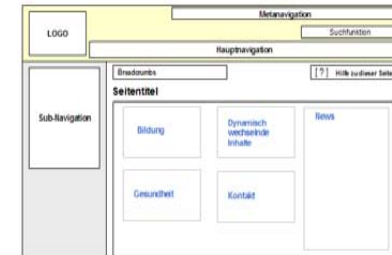
- Design-Strategie mit den Kunden
- Informationsarchitektur und Bezeichnungen
- Navigation, Seitenaufbau
- Seitentypen
- Abläufe der wichtigsten Use Cases
- Detaildesign



Benutzerzentrierte Entwicklung Design, Konzeption: Styleguide Erstellung

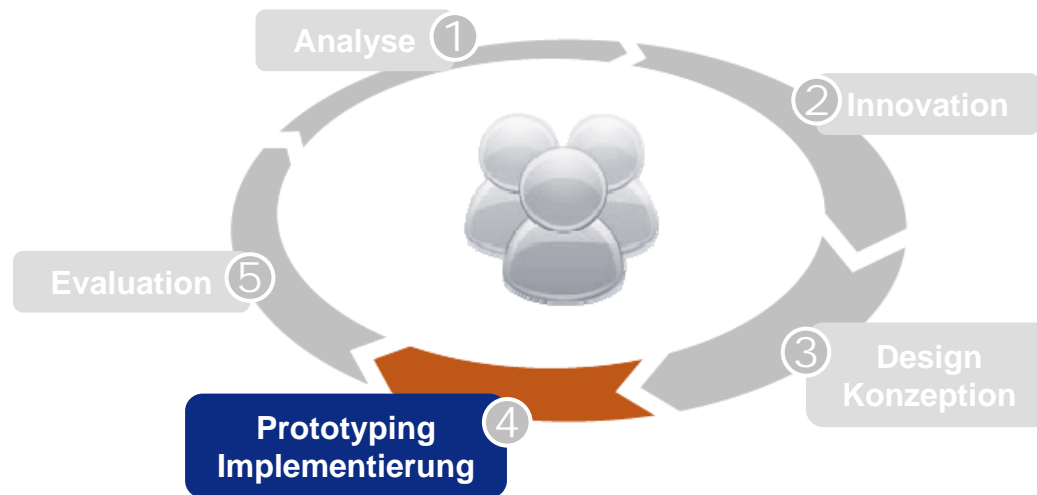
Beispiel: Konzeption und Design einer Website im Entertainment Bereich

- Erstellung eines Styleguides
 - Berücksichtigung von Usability und Accessibility (Schriftgrößen, Farbkontraste, ...)
- Richtlinien für die Redaktion
 - Texterstellung
 - Text- und Inhaltsgestaltung
 - Textalternativen für Inhalte
 - Auszeichnung von Abkürzungen etc.



Für langfristige Accessibility & Usability

Benutzerzentrierte Entwicklung Prototyping, Implementierung



Prototyping und Implementierung

- **Prototyping**, um das System während der Entwicklung **evaluieren** zu können
- **Implementierung** des Systems

Benutzerzentrierte Entwicklung

Prototyping, Implementierung

Prototyping
Implementierung

4 Prototyping und Implementierung

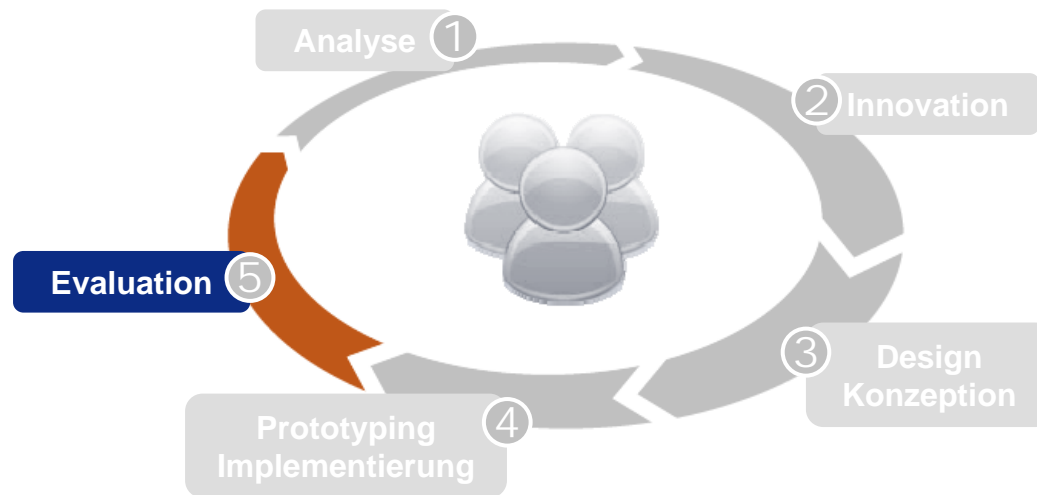
Usability

- **Prototyping**, um ein System während der Entwicklung testen zu können:
 - Papierprototypen
 - Skizzen
 - Abläufe
 - Strukturen und Bezeichnungen
 - Klickdummies
 - Hardware-Prototypen
 - Voll funktionsfähige Prototypen

Accessibility

- **Prototypen** für den Test mit Benutzern mit Behinderungen
- **Implementierung:**
 - Standardkonformer Code
 - Abbildung der Struktur im Markup
 - Linearisierbarkeit
 - Etc.

Benutzerzentrierte Entwicklung Evaluation



Entspricht das System den Anforderungen, die auf Basis der Analyse definiert wurden?

- Funktioniert das System für die **Benutzergruppen**, in den relevanten **Kontexten**?
- Können die Benutzer ihre **Aufgaben** effektiv, effizient und zufriedenstellend erfüllen?

Benutzerzentrierte Entwicklung

Evaluation

Evaluation 5

Entspricht das System den Anforderungen, die auf Basis der Analyse definiert wurden?

Usability

- **Expertenbasiert:** Experten Reviews auf Basis von Guidelines und Heuristiken
- **Benutzerbasiert:** Usability und User Experience Tests
 - Probleme & Lösungen
 - Vergleichende Evaluierung
 - Erwartungen
 - Zufriedenheit
 - Subjektive Beurteilungen
 - Emotionen

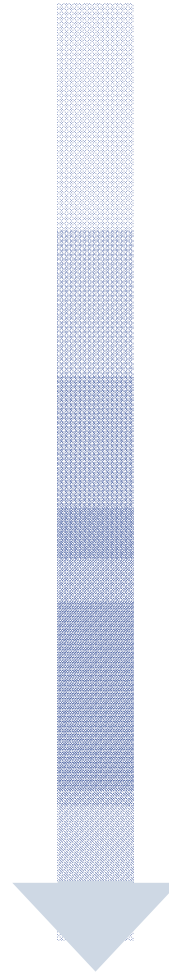
Accessibility

- **Expertenbasiert:** Evaluierung auf Basis von **Accessibility Guidelines** (z. B. WCAG 2.0)
- **Benutzerbasiert:** Tests mit Benutzern der jeweiligen Zielgruppen:
 - Z. B. Tests mit Benutzern von Braillezeile, Vergrößerungssoftware, Screenreader

Benutzerzentrierte Entwicklung Evaluation - Expertenbasiert

Beispiel: Neuentwicklung einer E-Government Anwendung

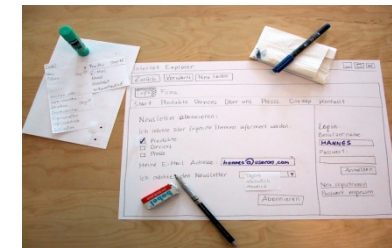
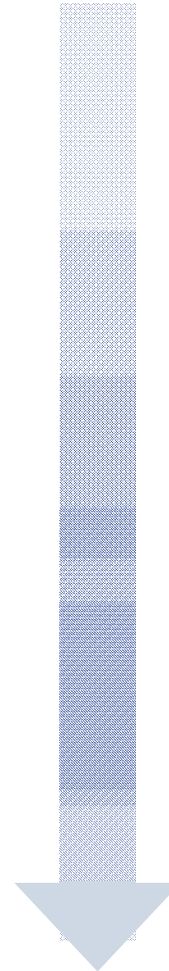
- Usability Experten Evaluierung der ersten **Screens** und des **Strukturkonzeptes**
- Accessibility Evaluierung der ersten **CMS-Templates** anhand der WCAG 2.0 Guidelines, AAA
- Usability Experten Evaluierung des **Klickdummies**, **Interaktionsabläufe**
- Accessibility Evaluierung der **Implementierung inkl. Inhalte**



Benutzerzentrierte Entwicklung Evaluation - Benutzerbasiert

Beispiel: Neuentwicklung eines Gesundheitsportals

- Usability Test der ersten Konzepte anhand von **Papierprototypen**
- Usability und User Experience Test der **Informationsstruktur und Bezeichnungen**
- Usability und Accessibility Tests anhand der **Implementierung mit realen Inhalten**, u. a. mit Nutzern von **Braillezeile, Screenreader, Vergrößerungssoftware**



Fallbeispiele

Prinzipiell zugänglich, aber praktisch benutzbar?

Fallstudie im Bereich: Soziale Einrichtungen

[> Website-Darstellung anpassen](#)



- Beratung und Service
- Veranstaltungen und Freizeit
- Themen und Projekte
- Barrierefreiheit in der Praxis
- Auge und Medizin
- Über uns
- Spenden und Helfen
- Presse und Publikationen
- Betreuung

Suchen

erweiterte Suche

- Website-Darstellung anpassen
- Benutzertipps
- Kontakt
- Links
- Impressum
- Sitemap

Spielend helfen!



Spielen Sie mit und helfen Sie uns Barrieren abzubauen!

Jetzt spielen!



Startseite der Hilfsgemeinschaft

Gewinnen Sie Ihr Traumhaus!



Sie wollen sehbehinderte und blinde Menschen unterstützen und vielleicht Ihr Traumhaus gewinnen? Dann bestellen Sie jetzt Lotterielose der Hilfsgemeinschaft unter der kostenlosen Rufnummer **0800 20 20 38** oder unter [www.lotterie-
augenstern.at](http://www.lotterie-augenstern.at).

**1. Hauptpreis ist ein Traumhaus im Wert von € 165.000,-!
Über 5.000 Preise im Gesamtwert von € 350.180,- warten auf Sie!**

Symbolfoto

Die bestellten Lose senden wir Ihnen per Post zu, die öffentliche Ziehung unter notarieller Aufsicht findet am 9. Juli 2009 statt!

[Nach oben](#)

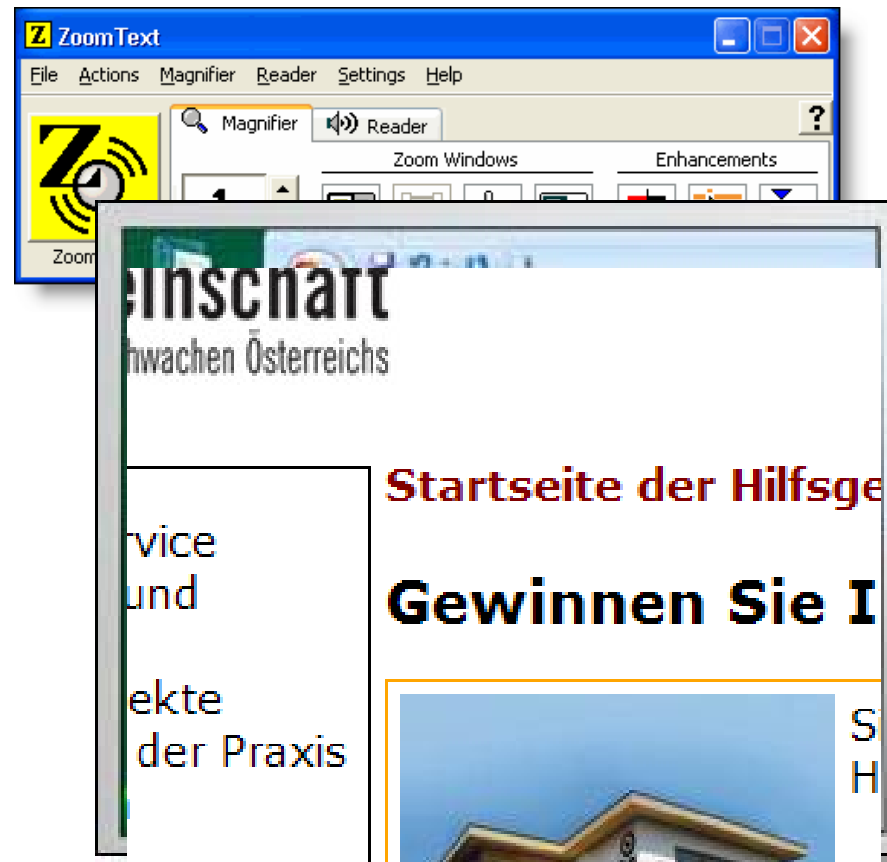
Tickets für das WM-Qualifikationsspiel gegen Rumänien!



Am Mittwoch, den 1. April 2009 geht das erste Spiel unter Nationalteamtrainer Didi Constantini über die Bühne. Das Qualifikationsspiel zur FIFA-WM in Südafrika gegen Rumänien findet in der Hypo-Group Arena in Klagenfurt statt. Der ÖFB stellt selbstverständlich auch für dieses Spiel Tickets für blinde und sehbehinderte Fans zur Verfügung! Tickets für das Spiel, das am Mittwoch, den 1. April 2009 um 20.30 Uhr stattfindet, können Sie wie immer über die Plattform **football 4 all** unter info@football4all.eu bestellen. (Ticketpreis: € 10,-)

Copyright: f4a/Stollenberg

Prinzipiell zugänglich, aber praktisch benutzbar? Fallstudie im Bereich: Soziale Einrichtungen



Vergrößerungssoftware
für Menschen mit Sehschwäche

Prinzipiell zugänglich, aber praktisch benutzbar? Fallstudie im Bereich: Soziale Einrichtungen

Hilfsgemeinschaft
der Blinden und Sehschwachen Österreichs

erweiterte Suche **!**

[> zurück zum Hauptmenü](#)
[> Spenden und Helfen](#)
 • Aktuelle Hilfsprojekte
 • Finanzierung
 • Spenden
 • Unterstützende Mitgliedschaft
 • Testamente
 • Ehrenamtliche Mitarbeit

[Startseite der Hilfsgemeinschaft](#) [Spenden und Helfen](#)
Spenden und helfen
Notfallfonds

Mit Ihrer Hilfe können wir Menschen rasch und unbürokratisch helfen! Mit Ihrer Unterstützung können wir einen dringend benötigten Blindenführhund kaufen!
[Mehr dazu](#)

Wir brauchen ein neues automatisches Tor!

Ob mit Rollstuhl, mit der Gehhilfe oder gar mit Krücken - das Betreten ist für gehbehinderte Menschen mühsam. Um das Leben unserer Gäste zu erleichtern, wollen wir jetzt eine automatische

[Newsletter](#)
[Kontakt](#)
[Impressum](#)
[Links](#)
[Sitemap](#)


Machen Sie blinden Menschen ein Geschenk!

Zum Geburtstag unserer blinden und stark sehbehinderten Mitglieder stellen wir uns jedes Jahr mit einem Geschenk ein!

ÖSTERREICHISCHES SPENDEN GUTESIEGEL 05268

Prinzipiell zugänglich, aber praktisch benutzbar? Fallstudie im Bereich: Soziale Einrichtungen

> Website-Darstellung anpassen



Hilfsgemeinschaft
der Blinden und Sehschwachen Österreichs

< zurück zum Hauptmenü

> **Spenden und Helfen**

- Spendservice
- Spielen und Helfen
- Lotterie Augenstern
- Testament
- Ehrenamtliche Mitarbeit
- Unterstützende Mitgliedschaft
- Finanzierung

Startseite der Hilfsgemeinschaft > **Spenden und Helfen**

Spenden und helfen


Ob einmalige Spende oder langfristige Unterstützung, wir brauchen Ihre Hilfe, damit wir die Arbeit für blinde und sehbehinderte Menschen fortsetzen können! Jetzt können Sie uns auch durch den Kauf von [Lotterielosen](#) unterstützen und vielleicht Ihr Traumhaus gewinnen!

[Online Spenden](#)
[Mit Erlagschein spenden](#)
[Dauerauftrag einrichten](#)

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

[Nach oben](#)

Gewinnen Sie Ihr Traumhaus!




Sie wollen sehbehinderte und blinde Menschen unterstützen und vielleicht Ihr Traumhaus gewinnen? Dann bestellen Sie jetzt Lotterielose der Hilfsgemeinschaft unter der kostenlosen Rufnummer **0800 20 20 38** oder unter www.lotterie-augenstern.at.

1. Hauptpreis ist ein Traumhaus im Wert von € 165.000,-! Über 5.000 Preise im Gesamtwert von € 350.180,- warten auf Sie!

Die bestellten Lose senden wir Ihnen per Post zu, die öffentliche Ziehung unter notarieller Aufsicht findet am 9. Juli 2009 statt!

Symbolfoto [Nach oben](#)


Spielend helfen!



Noch immer gibt es viel zu viele Hindernisse für sehbehinderte und blinde Menschen. Das Leben wird oft zu einem wahren Hindemisrennen. Die Hilfsgemeinschaft beseitigt Barrieren für blinde und sehbehinderte Menschen. Unterstützen Sie uns dabei!

Spielen Sie mit und helfen Sie uns Barrieren abzubauen!


[Jetzt spielen!](#)

Suche 

erweiterte Suche


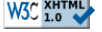
- Website-Darstellung anpassen
- Benutzertipps
- Kontakt
- Links
- Impressum
- Sitemap

Spielend helfen!



Spielen Sie mit und helfen Sie uns Barrieren abzubauen!

Jetzt spielen!

Prinzipiell zugänglich, aber praktisch benutzbar? Fallstudie im Bereich: Soziale Einrichtungen

Hilfsgemeinschaft
der Blinden und Seheingeschränkten Österreichs

[Startseite der Hilfsgemeinschaft](#) > [Betreuung](#) > [Urlaub & Wohnen](#) > [Haus "Waldpension"](#)

Waldpension

- Haus Waldpension
- Zimmer
- Ausstattung und Inneneinrichtung
- Freizeit
- Rundum barrierefrei
- Zusätzliche Serviceleistungen
- Moderne Betreuungsstation
- Preise und Aktionsangebote
- Kontakt und Reservierung

Haus „Waldpension“

In 800 Meter Höhe, eingebettet in die abwechslungsreiche Landschaft der Buckligen Welt, liegt unser Urlaubsdomizil „Waldpension“.

In unserem sehbehinderten- und blindengerechten Haus mit wunderschönem Garten mit durchgehendem Führungsgeländer und einem romantischen Seerosenreich sorgen wir dafür, dass Sie sich sicher und entspannt erholen können.

Auch kulinarisch kommen Sie bei uns voll auf Ihre Kosten. In netter Gesellschaft können Sie im eleganten Speisesaal zwischen verschiedenen frisch zubereiteten Mahlzeiten auswählen und danach die selbst gebackenen Mehlspeisen genießen.

Auf Wunsch gibt es selbstverständlich auch Diabetiker- oder sonstige Spezialkost.

Unser bestens geschultes Personal ist Ihnen jederzeit gerne behilflich!

Suchen

erweiterte Suche

- Newsletter
- Kontakt
- Impressum
- Links
- Sitemap

Machen Sie blinden Menschen ein Geschenk!

Zum Geburtstag unserer blinden und stark sehbehinderten Mitglieder stellen wir uns jedes Jahr mit einem Geschenk ein!

ÖSTERREICHISCHES SPENDEN GUTESIEGEL 05268 WWW.OSG.AT

Prinzipiell zugänglich, aber praktisch benutzbar?

Fallstudie im Bereich: Soziale Einrichtungen

[Startseite der Hilfgemeinschaft](#) >

Suchen nach:

Erweiterte Suche

Zeige Ergebnisse 1 bis 3 von insgesamt 9

| [Seite 1](#) | [Seite 2](#) | [Seite 3](#) | [Nächste](#) >

Suche nach "**hörbücherei**"

 : Hörbücherei [100%]

Hörbücherei > zurück zum Hauptmenü >Beratung & Service 1.1 ... im Alltag 1.6
•Veranstaltungen 1.7 •**Hörbücherei** 1.7.1 -Hörbuchtipps Startseite der
Hilfgemeinschaft > Beratung & Service > **Hörbücherei Hörbücherei** Als Mitglied der
Hilfgemeinschaft können Sie unsere **Hörbücherei** kostenlos nutzen. Wählen Sie aus einem
Angebot von ... unser Literaturverzeichnis mit ca. 1000 Titeln der

10.3 K - 08-02-07 - 15-02-07 11:25
[/Beratung & Service/Hörbücherei](#)

 : Sozialberatung [73%]

Usability meets Accessibility

Fallstudie im Bereich: E-Government

Findok



Ihr Pfad: [Startseite](#) » Suche neuer Inhalte

Suche neuer Inhalte

Wählen Sie bitte:

seit

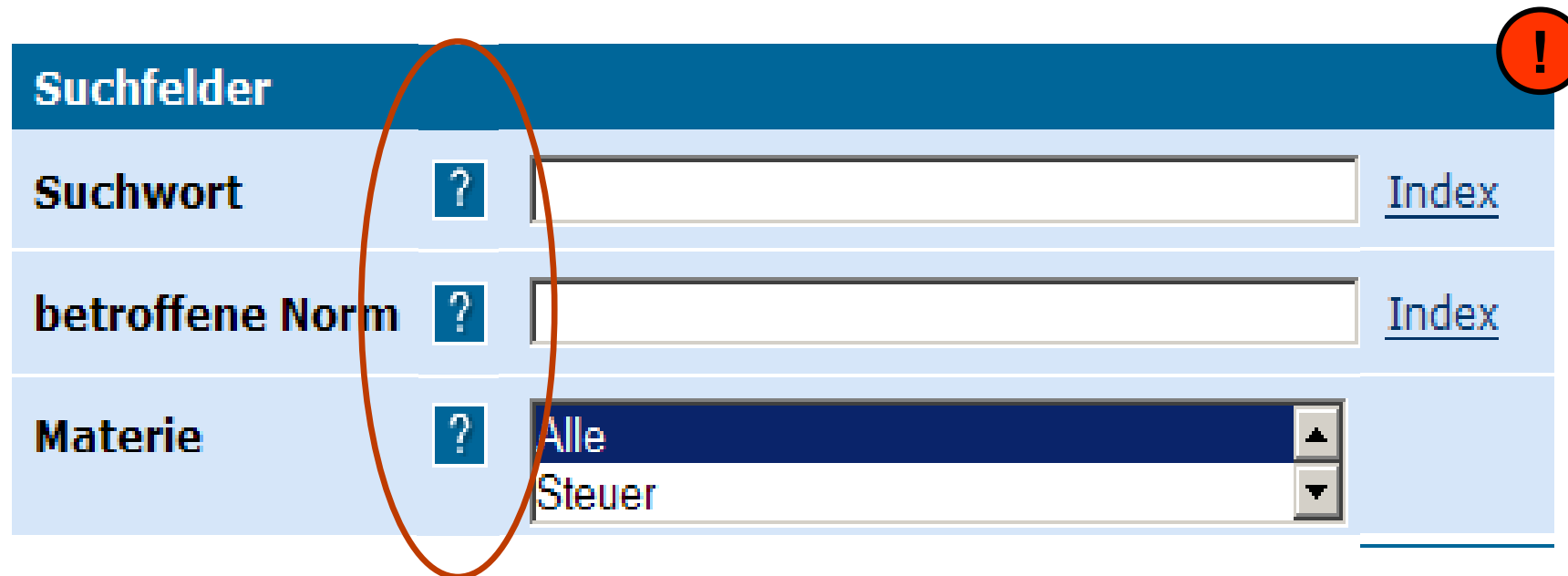
BMF Richtlinien, Erlässe und Informationen des BMF

UFS Rechtssätze des UFS

Materie

Usability meets Accessibility

Fallstudie im Bereich: E-Government

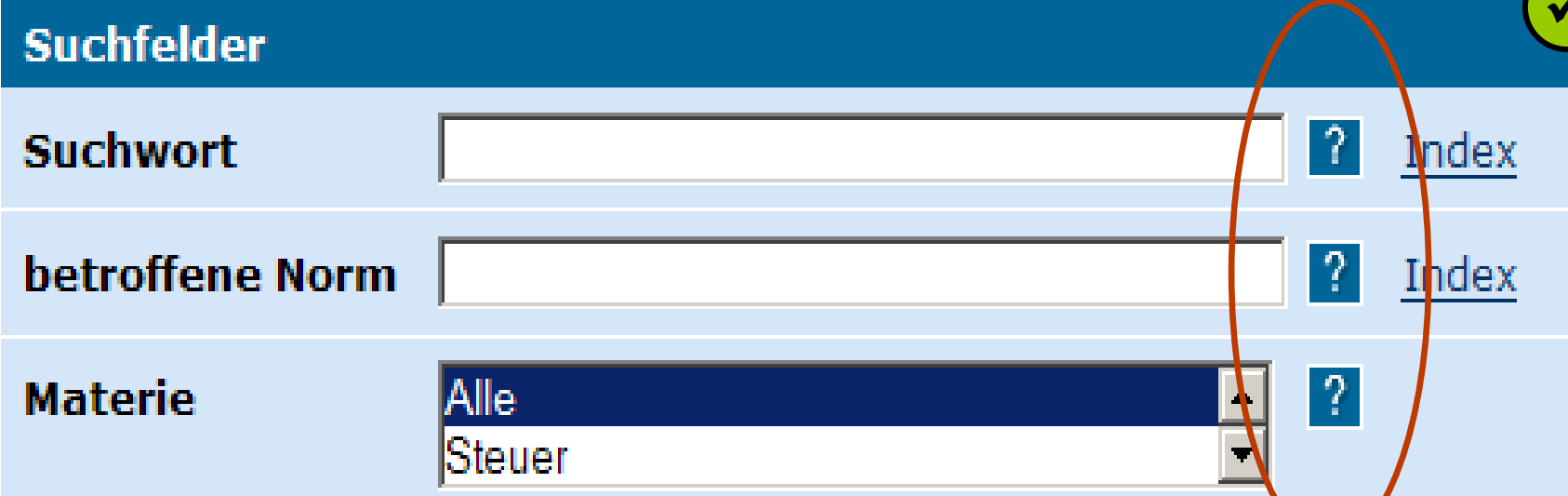


The screenshot shows a search interface with three search fields. Each field has a question mark icon to its left, which is circled in orange. The fields are labeled 'Suchwort', 'betroffene Norm', and 'Materie'. The 'Materie' field is a dropdown menu with 'Alle' and 'Steuer' as options. An orange circle with an exclamation mark is in the top right corner of the interface.

Suchfelder		
Suchwort	?	<input type="text"/> Index
betroffene Norm	?	<input type="text"/> Index
Materie	?	Alle Steuer

Usability meets Accessibility

Fallstudie im Bereich: E-Government



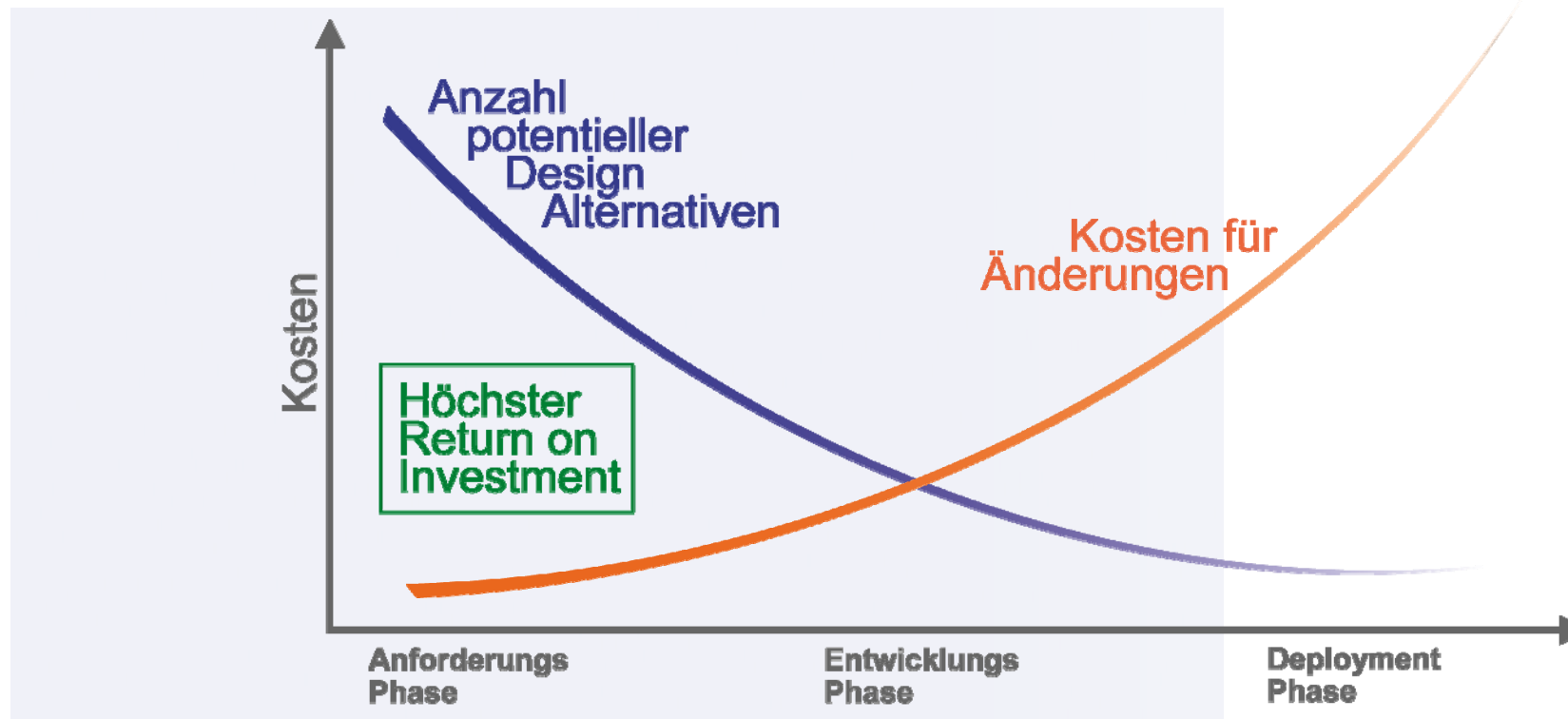
The screenshot shows a search interface titled "Suchfelder" (Search Fields). It contains three search criteria: "Suchwort" (Search term), "betroffene Norm" (Affected norm), and "Materie" (Subject). Each criterion has a corresponding input field. To the right of each input field is a blue square button with a white question mark, and further right is a blue square button with a white question mark and the word "Index" below it. A green checkmark icon is located in the top right corner of the interface. A red oval highlights the question mark buttons and the "Index" buttons, indicating a focus on accessibility for these elements.

Suchfelder		
Suchwort	<input type="text"/>	? Index
betroffene Norm	<input type="text"/>	? Index
Materie	<input type="list" value="Alle"/> Steuer	? Index

Strategieempfehlungen

Benutzerzentrierte Entwicklung spart Kosten

Service- bzw. Produkt-Entwicklung



Source: Ehrlich, K., Rohn, J. A., Cost justification of usability engineering: A vendor's perspective. In R. G. Bias and D. J. Mayhew (Eds.) Cost-Justifying Usability. Boston: Academic Press, 1994

Wie man's richtig macht

- Nicht am Schluss das fertige Produkt „barrierefrei machen“
- Accessibility, Usability & User Experience als Teil der Entwicklung sehen



Strategien zur Barrierefreiheit

- Empfohlenes Vorgehen: Implementation Plan for Web Accessibility (<http://www.w3.org/WAI/impl/>)
 - Verantwortlichkeiten festlegen
 - Status erheben (externe Anforderungen, Website, Team etc.)
 - Leitlinien für Barrierefreiheit entwickeln
 - Geeignete Software auswählen
 - Training
 - Webentwicklung
 - Bewusstsein fördern
 - Laufendes Monitoring

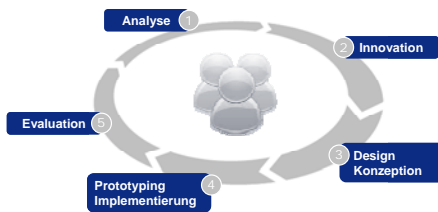
Stakeholders im Benutzerzentrierten Design

Entscheidungs-träger	Konzeption	Redaktion	Technik
<ul style="list-style-type: none"> • Grundsatz-entscheidung für Accessibility, Usability & User Experience 	<ul style="list-style-type: none"> • Navigation, Informations-architektur • Design von Prozessen, Interaktionen • Inhalte und Funktionalität • Ästhetik, Design 	<ul style="list-style-type: none"> • Verständliche Texte • Inhalt von Textalternativen für Bilder, Medien • Strukturierung von Texten, Seiteninhalten • Erstellung von Tabellen • Auszeichnung von Sprachwechsel im Text 	<ul style="list-style-type: none"> • Standardkonformer Code • Richtige Verwendung von Markup • Unterstützung assistiver Technologien und älterer Browser • Alternativen zur Funktionalität von Scripts • Seitenaufbau

Resümee



Die Ziele der Benutzer erfüllen als Herausforderung – wenn man die Ziele erfüllen will, muss man sowohl Usability als auch Accessibility mit einbeziehen.



Accessibility, Usability & User Experience als Teil der Entwicklung – Wenn man beide früh mit einbezieht, werden die Kosten reduziert und das Ergebnis wird von Anfang an auf die Zufriedenheit der Benutzer zugeschnitten.



Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt

USECON
The Usability Consultants

Hauffgasse 3-5
1110 Wien, Austria

www.usecon.com

Regine Müller

Tel: +43-(0)1-743 54 51- 16

E-mail: regine.mueller@usecon.com