

WISSENSCHAFTLICHE LEITUNG

Prof. Dr. Nicola Marsden, Hochschule Heilbronn,
Fakultät für Informatik

FACHBEIRAT

Dipl.-Psychologin Britta Hofmann, Kompetenzzentrum Usability und User Experience Design des Fraunhofer FIT

Prof. Dr. Susanne Maaß, Universität Bremen,
Fachbereich Mathematik/Informatik, Soziotechnische Systemgestaltung und Gender

Prof. Dr. Sabine Möbs, Duale Hochschule Baden-Württemberg Heidenheim, Fakultät für Wirtschaft / Wirtschaftsinformatik

Prof. Dr. Gabriele Schade, Fachhochschule Erfurt,
Fakultät Informatik, Mathematik und Naturwissenschaften

PD Dr. Meinald T. Thielsch, Westfälische-Wilhelms-Universität Münster, Institut für Psychologie

Prof. Dr. Heike Anna Wiesner, Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin, Fachbereich Wirtschaftswissenschaften



Netzwerk Gender-UseIT



**Kompetenzzentrum
Technik-Diversity-Chancengleichheit e.V.**

Wilhelm-Bertelsmann-Str. 10
33602 Bielefeld

Fon: +49 521 106-7364
Fax: +49 521 106-7171

kontakt@gender-useit.de
www.gender-useit.de
Twitter: @gender_useit

Hochschule Heilbronn

Max-Planck-Str. 39
74081 Heilbronn

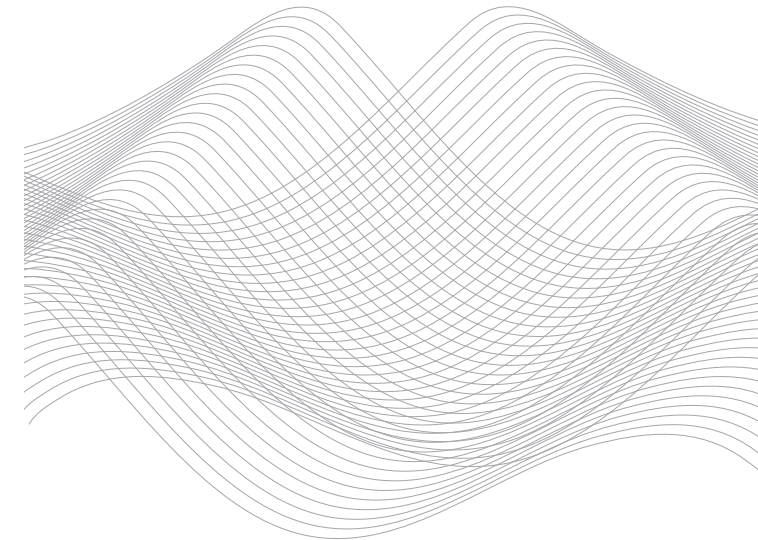


Gender-UseIT ist ein Verbundvorhaben der Hochschule Heilbronn und des Kompetenzzentrums Technik-Diversity-Chancengleichheit. Es wird vom Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung (BMBF) unter den Förderkennzeichen 01FP1308 und 01FP1309 vom 1.8.2013 - 31.7.2014 gefördert.



Netzwerk Gender-UseIT

*Web-Usability und User Experience
unter **Gender**gesichtspunkten*



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Netzwerk

Das Netzwerk „Gender-UseIT“ widmet sich dem Auf- und Ausbau innovativer Forschungs Kooperationen in den Bereichen Web-Usability und User Experience (UX) mit dem Ziel, die Genderperspektive in die Forschung zur Human-Computer Interaction (HCI) einzubeziehen.

Fachtagung „Gender-UseIT 2014“: HCI, Web-Usability und UX unter Gendergesichtspunkten

Die Fachtagung „Gender-UseIT 2014 (#GUI2014)“ findet statt am 3./4. April 2014 in Berlin.

UX und Usability: Besser aus Genderperspektive

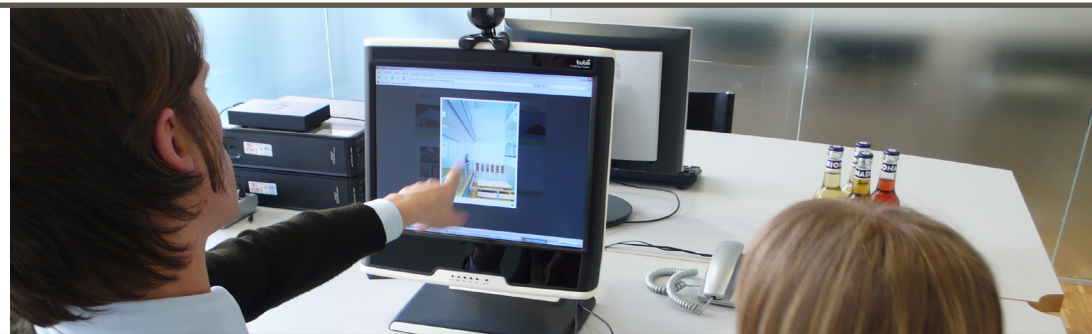
Suchmaschinen, soziale Netzwerke, Software am Arbeitsplatz – im privaten und beruflichen Alltag interagieren Menschen mit Computern in vielfältiger Weise. Hierbei gibt es relevante Unterschiede zwischen Männern und Frauen.

Es besteht eine genderspezifische Diskrepanz in Wahrnehmung, Affinität, Aneignung und Nutzung von digitalen Anwendungen wie Software, Social Media und mobilen Endgeräten. Und diese geht über das Reproduzieren von Stereotypen weit hinaus: Frauen wollen nicht alles nur einfach, blinkend und bunt.

Leitlinien für Forschung und Praxis

Mit Leitlinien zur Integration der Genderperspektive in Forschung, Lehre und Praxis will das Netzwerk einen Beitrag zur Chancengleichheit von Frauen und Männern in der digitalen Welt leisten.

Sie orientieren sich am aktuellen Stand der Forschung zur Bedienbarkeit und dem Einsatz von Usability-Engineering in der Entwicklung von Webangeboten, zu feministischen Perspektiven in der HCI sowie dem Design von User Experience. Sie geben Hinweise, wie Ungleichheiten bei der Gestaltung von Anwendungsschnittstellen aufgelöst und Stereotypen vermieden werden können.



Sie bietet Interessierten aus Politik, Wirtschaft und Wissenschaft eine Plattform zum Kennenlernen und Austausch über Methoden, Techniken und Beispiele, wie der Genderaspekt in den Usability-Engineering-Prozess und das Design von User Experience integriert werden kann.

Website

Informationen zum Projekt, aktuelle Beiträge sowie Expertinnen und Experten finden Sie unter www.gender-useit.de / www.gender-useit.com.

Die systematische und interdisziplinäre Forschung zu UX und Usability unter Einbezug der Genderperspektive steht hier noch am Anfang.

Dabei kann die Berücksichtigung der Genderperspektive in Entwicklung, Gestaltung und Vermarktung von interaktiver Technik zu bedarfsgerechten Angeboten, Stärkung der Innovationsfähigkeit von Unternehmen, Steigerung der Qualität und wachsender Zufriedenheit der Nutzerinnen und Nutzer von Anwendungsschnittstellen führen.

Das Erkennen und Bewerten von Genderaspekten betrifft alle Bereiche digitalen Lebens: Mobile Computing, Consumer, Automotive, Health und Social Media.

Anhand konkreter Fallbeispiele wird gezeigt, wie die Genderperspektive in die Forschung zu HCI, in Management, Aus- und Fortbildung sowie in die Rahmenbedingungen, Methoden und Prozesse von UX und Usability Engineering eingebracht werden kann.