

Methodischer Rahmen

Im folgenden werden lediglich die Ergebnisse der Findung des methodischen Rahmens aufgezeigt. Die jeweiligen Begründungen und Abwägungen des Prozesses sind in der Projektbegründung dargelegt.

Im Projekt wird mit einem Benutzerzentrierten Designprozess und der DIN ISO Norm 9241-210 als Richtlinie gearbeitet. Im folgenden wird auf die Konkreten methodiken und Techniken eingegangen, die wir zu nutzen beabsichtigen.

Nutzungskontext verstehen und beschreiben

Hier kann zum Teil auf persönliche Erfahrungswerte zurück gegriffen werden. Es kann jedoch nicht mit Sicherheit davon ausgegangen werden, dass sich der Nutzungskontext in den letzten 3 Jahren nicht geändert hat, deshalb wird diese persönliche Erfahrung mit einer kurzen Umfrage validiert.

Nutzungsanforderungen spezifizieren

Zur Spezifikation der Nutzungsanforderungen sollen sowohl Interviews durchgeführt und Umfragen genutzt, als auch auf offizielle Statistiken zurück gegriffen werden.. Aus den erhaltenen Daten sollen anschließend User Profiles und Personae, Use Case Briefs und User Goal Use Cases erstellt werden.

Des weiteren stehen für das User Interface auf einer weniger spezifischen Ebene Guidelines zur Verfügung (<http://developer.android.com/design/index.html>) deren Nutzung beabsichtigt ist.

Gestaltungslösungen Entwickeln

Hier soll mit Computerbasierten Prototypen gearbeitet werden, konkret mit dem online-tool UXPin. Neben anderen Gründen, die hier nicht erläutert werden sollen, bietet das Tool die Möglichkeit, den Prototypen ohne viel Aufwand auf einem echten Gerät zu emulieren, was sich auch im frühen Stadium der Evaluation als sehr nützlich erweisen sollte.

Gestaltungslösungen Evaluieren

Als Methoden zur Evaluation sollen zum einen die Participatory Heuristic Evaluation und zum Andern die Methodik des Think Aloud angewendet werden.