



TECHNISCHE HOCHSCHULE NÜRNBERG
GEORG SIMON OHM

Fakultät Informatik

Analyse und Überarbeitung des Graphical User Interfaces von EB GUIDE Studio 6 zur Steigerung der Usability

Bachelorarbeit im Studiengang Medieninformatik

vorgelegt von

Sandra Schumann

Matrikelnummer 302 0357

Erstgutachter: Prof. Dr. Korbinian Riedhammer

Zweitgutachter: Prof. Dr. Matthias Teßmann

© 2020

Dieses Werk einschließlich seiner Teile ist **urheberrechtlich geschützt**. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Prüfungsrechtliche Erklärung der/des Studierenden

Angaben des bzw. der Studierenden:

Name: _____ Vorname: _____ Matrikel-Nr.: _____

Fakultät: _____ Studiengang: _____

Semester: _____

Titel der Abschlussarbeit:

Ich versichere, dass ich die Arbeit selbständig verfasst, nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt, alle benutzten Quellen und Hilfsmittel angegeben sowie wörtliche und sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe.

Ort, Datum, Unterschrift Studierende/Studierender

Erklärung zur Veröffentlichung der vorstehend bezeichneten Abschlussarbeit

Die Entscheidung über die vollständige oder auszugsweise Veröffentlichung der Abschlussarbeit liegt grundsätzlich erst einmal allein in der Zuständigkeit der/des studentischen Verfasserin/Verfassers. Nach dem Urheberrechtsgesetz (UrhG) erwirbt die Verfasserin/der Verfasser einer Abschlussarbeit mit Anfertigung ihrer/seiner Arbeit das alleinige Urheberrecht und grundsätzlich auch die hieraus resultierenden Nutzungsrechte wie z.B. Erstveröffentlichung (§ 12 UrhG), Verbreitung (§ 17 UrhG), Vervielfältigung (§ 16 UrhG), Online-Nutzung usw., also alle Rechte, die die nicht-kommerzielle oder kommerzielle Verwertung betreffen.

Die Hochschule und deren Beschäftigte werden Abschlussarbeiten oder Teile davon nicht ohne Zustimmung der/des studentischen Verfasserin/Verfassers veröffentlichen, insbesondere nicht öffentlich zugänglich in die Bibliothek der Hochschule einstellen.

Hiermit ☐ genehmige ich, wenn und soweit keine entgegenstehenden
Vereinbarungen mit Dritten getroffen worden sind,
☐ genehmige ich nicht,

dass die oben genannte Abschlussarbeit durch die Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm, ggf. nach Ablauf einer mittels eines auf der Abschlussarbeit aufgebrachten Sperrvermerks kenntlich gemachten Sperrfrist

von _____ Jahren (0 - 5 Jahren ab Datum der Abgabe der Arbeit),

der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird. Im Falle der Genehmigung erfolgt diese unwiderruflich; hierzu wird der Abschlussarbeit ein Exemplar im digitalisierten PDF-Format auf einem Datenträger beigelegt. Bestimmungen der jeweils geltenden Studien- und Prüfungsordnung über Art und Umfang der im Rahmen der Arbeit abzugebenden Exemplare und Materialien werden hierdurch nicht berührt.

Ort, Datum, Unterschrift Studierende/Studierender

Formular drucken

Kurzdarstellung

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Abstract

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1. Elektrobit Automotive GmbH	1
1.2. Abteilung User Experience	1
1.3. Motivation	2
1.4. Zielsetzung	2
1.5. Aufbau der Arbeit	2
2. Theorie	3
2.1. Grafische Benutzeroberfläche	3
2.2. Ergonomie	3
2.3. Usability	4
2.4. User Experience	6
2.5. Kognitive Last	7
2.6. Human - centered design process	8
2.7. Gestaltprinzipien der Usability	9
2.8. EB Guide Studio	14
3. Analysen	17
3.0.1. Ausgangssituation	17
3.0.2. Vorgehensweise	18
3.0.3. Ergebnisse	19
3.1. Verbesserungen	24
3.1.1. Auswahlkriterien	25
3.1.2. Auswahl nach Auswahlkriterien	26
3.1.3. Design der Verbesserungen	28
4. Umsetzung	33
4.1. Prototyp Multiselektion und Template Properties	34
4.1.1. Axure RP	34
4.1.2. Interaktionsmöglichkeiten	38
4.1.3. Vorgehensweise	39
4.2. Implementierung Filter	45
4.2.1. Zielsetzung	45
4.2.2. Projektaufbau	45

4.2.3. Vorgehensweise	47
5. Usability - Test	51
5.1. Lookback	51
5.2. Remote Usability - Test	51
5.3. Arbeitsaufgaben	51
5.4. Ergebnisse altes Interface	51
5.5. Ergebnisse überarbeitetes Interface	51
5.6. Vergleich	51
6. Fazit	53
6.1. Ergebnisse	53
6.2. Ausblick	53
A. Supplemental Information	55
Abbildungsverzeichnis	57
Tabellenverzeichnis	59
List of Listings	61
Literaturverzeichnis	63

Kapitel 1.

Einleitung

In diesem einführenden Kapitel wird zunächst kurz das Partnerunternehmen der Abschlussarbeit mit der zugehörigen Abteilung User Experience vorgestellt. Weiterhin wird die Motivation dieser Arbeit und das verfolgte Ziel erläutert, bevor es noch einen Überblick über die folgenden Kapitel gibt.

1.1. Elektrobit Automotive GmbH

Partner der Bachelorarbeit ist die Firma Elektrobit Automotive GmbH - im Folgenden nur noch als EB bezeichnet. EB ist ein vielfach ausgezeichnetes, internationales Unternehmen, welches sich auf die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen im Bereich der Automobilindustrie spezialisiert hat. Mit über 30 Jahren Branchenerfahrung bietet EB seinen Kunden unter anderem innovative Lösungen für das vernetzte Fahrzeug, Human Machine Interface Technologien (HMI), Navigations- und Fahrassistenzsysteme und Steuergeräte. Die Automotive Software von EB befindet sich in über 1 Billionen Geräten die in mehr als 90 Millionen Fahrzeugen weltweit Verwendung finden. Mit über 2300 beschäftigten Mitarbeitern, verteilt auf 3 Kontinente und 9 Länder, und einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von über 10 % ist EB ein weltweit etabliertes Unternehmen mit Hauptsitz in Erlangen[\[Eleka\]](#).

1.2. Abteilung User Experience

Jedes Gerät das für den alltäglichen Gebrauch gedacht ist, sollte eine erfolgreiche Interaktion gewährleisten. Dafür ist eine Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine (HMI) die einen intuitiven, einfachen und schnellen Umgang mit diesem Gerät ermöglicht unabdingbar. Um die Erfahrungsqualität im Allgemeinen möglichst hoch zu halten wünschen Nutzer sich auf ihre Bedürfnisse angepasste User-Interfaces in allen Lebensbereichen, womit der Bereich UX auch in der Automobilbranche einen hohen Bedeutungsgrad genießt. Die Abteilung User Experience von EB befasst sich vor allem mit der Entwicklung multimodaler HMIs

für Kombiinstrumente, Head Units und Head-Up Displays. Diese werden von EB von der Konzeptphase bis hin zur Serienentwicklung mit Hilfe von EB-GUIDE entwickelt.

1.3. Motivation

TODO

1.4. Zielsetzung

Ziel dieser Bachelorarbeit ist es, Schwachstellen im User Interface von EB GUIDE zu identifizieren und durch deren Verbesserung die Usability von EB GUIDE zu erhöhen. Dafür ist zuerst eine Analyse der Arbeitsabläufe innerhalb der Modellierungsarbeit nötig um entsprechende Probleme im User Interface zu erkennen. Anschließend gilt es Konzepte zu entwickeln welche, durch Anpassung und Überarbeitung der entsprechenden Komponenten in der Benutzerschnittstelle, diese Probleme beheben oder minimieren. Diese Konzepte werden anschließend noch grafisch und interaktiv visualisiert, um abschließende Usability-Tests durchführen zu können. Dabei wird eine identische Aufgabenstellung von Probanden mit dem Alten und dem Überarbeiteten Interface durchgeführt und durch den Vergleich der Ergebnisse festgestellt, ob die Anpassungen die Usability von EB Guide erhöht haben.

1.5. Aufbau der Arbeit

TODO

Kapitel 2.

Theorie

Um die folgenden Analysen und Umsetzungen in dieser Arbeit verstehen zu können, ist es notwendig einen Überblick über elementare Begriffe und Methoden der Usability zu haben. Aus diesem Grund werden diese im Folgenden, zusammen mit einigen Gestaltprinzipien, die es bei dem Entwurf eines Designs zu berücksichtigen gibt erläutert. Abschließend gibt es noch einen Überblick über den grundlegenden Aufbau und die Funktionen der Software EB Guide, für die im Rahmen dieser Arbeit die Usability untersucht und verbessert werden soll.

2.1. Grafische Benutzeroberfläche

Der Begriff Benutzerschnittstelle bezeichnet alle Komponenten eines interaktiven Systems, die dem Benutzer Interaktionsmöglichkeiten mit selbigem System bieten, um ein verfolgtes Ziel zu erreichen. Die grafische Benutzeroberfläche (GUI) bezeichnet hierbei den sichtbaren Anteil des Systems und damit nur einen Teil der gesamten Benutzerschnittstelle, zu der auch nicht sichtbare Teile wie z.B. die Funktionslogik gehören[\[Saro 16\]](#). Heutzutage sind die meisten Benutzeroberflächen auch grafische Benutzeroberflächen, mit denen in den häufigsten Fällen die Interaktion mit dem Nutzer über direkte Manipulation stattfindet[\[Niel 95\]](#).

2.2. Ergonomie

Unter Ergonomie versteht man im Allgemeinen die „Lehre von der menschlichen Arbeit und die Erkenntnis ihrer Gesetzmäßigkeiten“ [\[Ergo 14\]](#). Hierbei ist es wichtig zu verstehen, dass dabei der Fokus nicht ausschließlich auf einer technischen Komponente liegt, sondern das Zusammenspiel von Mensch, der zugeteilten Aufgabe und den verfügbaren Werkzeugen betrachtet wird[\[Saro 16\]](#). In Bezug auf Software bedeutet Ergonomie also konkret diese gut handhabbar und benutzerorientiert zu gestalten.

2.3. Usability

Mit immer höherer Komplexität von Systemen und Anwendungen kam der Begriff und das Verlangen nach „Benutzerfreundlichkeit“ auf. Dieser Begriff suggeriert das lediglich die einfache Benutzung eines Systems ausschlaggebend ist, vernachlässigt hierbei jedoch die Notwendigkeit den Nutzer beim Erreichen seiner Ziele passend zu unterstützen. Dies ist auch der Grund dafür das bald, statt auf „Benutzerfreundlichkeit“ auf „Gebrauchstauglichkeit“ (engl. Usability) geachtet wurde. Im Gegensatz zur Ergonomie handelt es sich bei Usability nicht um eine eigenständige wissenschaftliche Disziplin, sondern um eine qualitative Anforderung an ein System[Saro 16]. Konkret spricht man bei einer Software-Anwendung von einer hohen Usability, wenn sie von der für sie bestimmten Zielgruppe effizient verwendet werden kann, also das verfolgte Ziel zufriedenstellend erreicht wird[Rich 16]. Hierfür ist es entscheidend sich bewusst zu machen, dass ein technisches System oder Software immer Teil eines großen Handlungsablaufes ist und dazu dient, Schritte dieses Handlungsablaufes zu erledigen. Deshalb muss das System den Anforderungen dieses Ablaufes entsprechen und darf während der Entwicklung nicht getrennt davon betrachtet werden[Saro 16].

Usability wird üblicherweise gemessen, indem man Nutzern, die der Zielgruppe entsprechen einige vordefinierte Aufgaben mit dem zu messenden System abschließen lässt. In einigen Fällen kann es allerdings auch unnötig sein eine Aufgabe vorzudefinieren, da die Messung auch im alltäglichen Arbeitsablauf mit dem System stattfinden kann. In beiden Fällen ist es jedoch wichtig die Ergebnisse immer im Kontext des Nutzers und der absolvierten Aufgabe zu betrachten[Niel 95]. Wie bereits erwähnt, misst die Usability wie zufriedenstellend ein Ziel erreicht werden kann. Deshalb ist es nicht möglich die Usability für ein komplettes System zu messen, da diese immer Kontextabhängig ist. Daraus ergibt sich auch die Notwendigkeit bei einer Usability Studie die Testpersonen identische, oder zumindest ähnliche Aufgaben durchführen zu lassen. Ein Textprogramm kann beispielsweise gut geeignet sein, um einen Brief zu tippen, jedoch völlig ungeeignet um größere Datenmengen zu verwalten. Es würde also für die eine Aufgabenstellung eine hohe Usability und für die andere eine niedrige aufweisen. Würde man diese Ergebnisse kontextunabhängig vergleichen, könnte keine valide Aussage über die Usability des Systems getroffen werden.

Für gewöhnlich ist Usability an fünf Attributen gut messbar, welche im Folgenden kurz erläutert werden.

Erlernbarkeit Das Attribut der Erlernbarkeit ist in vielerlei Hinsicht das fundamentalste von allen hier aufgeführten. Dies ist der Fall da die erste Interaktion, die ein Nutzer mit einem System hat meist das Erlernen dessen Funktionen beinhaltet. Gemessen wird dieses Attribut mithilfe von Nutzern, indem man die Zeit misst, die diese benötigen um ein

vorher festgelegtes Level an Kompetenz zu erreichen. Um einzustufen ob dieses Level erreicht wurde kann beispielsweise überprüft werden ob der Nutzer eine bestimmte Aufgabe ohne Probleme, oder in einem gesetzten Zeitlimit bewältigen kann. Die Testpersonen sollten der letztendlichen Zielgruppe entsprechen und das System vorher noch nicht genutzt haben[Niel 95].

Effizienz Sobald die Lernkurve des Nutzers nicht mehr rapide ansteigt, wie es bei der anfänglichen Nutzung eines Systems meist der Fall ist, fokussiert er sich darauf effizient und produktiv mit dem System arbeiten zu können. Da effizientes Arbeiten nur ab einem gewissen Wissensgrad möglich ist, sollte bei der Messung dieses Attributes auf Testpersonen zurückgegriffen werden die bereits Erfahrung mit dem System haben, gegebenenfalls sogar Experten sind. Die Einstufung, ab wann ein Nutzer als Experte gilt, kann entweder der Nutzer selbst treffen, oder man setzt voraus das Personen nach einem festgelegtem Benutzungszeitraum als Experten gelten. Eine typische Art um Effizienz zu messen ist es, mit einer der genannten Möglichkeiten einen Nutzer als Experte einzustufen, Testpersonen zu finden, die diesen Kriterien entsprechen und die Zeit zu messen, die diese Personen benötigen um Testaufgaben abzuschließen[Niel 95].

Wiedererkennungswert Neben Experten und neuen Nutzern gibt es noch die Gruppe der gelegentlichen Nutzer eines Systems. Für diese Gruppe ist das Attribut der Wiedererkennung besonders wichtig, da sie im Gegensatz zu neuen Nutzern nicht lernen müssen wie das Programm funktioniert, sondern sich lediglich an bereits Erlerntes erinnern müssen. Das Attribut der Erlernbarkeit wirkt also ebenfalls unterstützend um einem System einen hohen Wiedererkennungswert zu geben. Aber prinzipiell gilt es zu beachten, dass das neu Erlernen eines Systems eben nicht mit dem Wiedereinstieg in selbiges gleichzusetzen ist. Diese beiden Attribute können sich also durchaus gegenseitig unterstützen, sind jedoch nicht austauschbar. Messbar ist der Wiedererkennungswert prinzipiell durch zwei Methoden. Eine davon ist die Durchführung eines Standard Tests mit Nutzern, die einige Zeit nicht mit dem System interagiert haben. Hierbei gilt es die Zeit zu messen die sie benötigen um spezifizierte Aufgaben abzuschließen. Alternativ kann man einen Test durchführen, bei dem die Erinnerungen der Testpersonen geprüft werden. Hierbei werden die Nutzer nach dem Test gebeten die Effekte verschiedener Interaktionen, das Aussehen von Icons und die Bezeichnung bestimmter Befehle zu benennen. Die Anzahl der korrekten Antworten, die man hierbei erhält legt den Wiedererkennungswert des Systems fest. Obwohl diese zweite Testvariante leichter durchzuführen ist, besitzt sie die Schwäche, vor allem bei komplexeren Systemen, nicht sonderlich aussagekräftig zu sein. Es wurde festgestellt das Nutzer sich hier nicht an genaue Bezeichnungen oder Aussehen der Befehle erinnern konnten, jedoch kein Problem hatten diese in den Arbeitsabläufen zu finden oder zu nutzen. Deshalb ist der erste Testansatz empfehlenswerter, auch wenn dieser mehr Aufwand mit sich bringt[Niel 95].

Fehler Nutzer sollten während ihrer Interaktion mit dem System so wenig Fehler wie möglich machen. Unter einem Fehler versteht man in diesem Zusammenhang jede ausgeführte Aktion, durch die nicht das gewünschte Ergebnis erzielt wird. Die Fehlerrate eines Systems wird dementsprechend daran gemessen wie viele Fehler einem Nutzer unterlaufen während er eine Aufgabenstellung bearbeitet, und kann deshalb begleitend zu anderen Attributen untersucht werden[Niel 95].

Zufriedenheit Das letzte Attribut der Usability ist die Zufriedenheit, welche sich in diesem Fall darauf bezieht wie angenehm es für den Nutzer ist mit einem System zu interagieren. Zum einen kann dieses Attribut medizinisch, zum Beispiel mit Hilfe von EEGs, der Beobachtung der Pupillenerweiterung oder der Herzrate untersucht werden. Da die Testpersonen jedoch meist ohnehin aufgeregt sind, sind solche zusätzlichen medizinischen Maßnahmen einer gewünschten entspannten Atmosphäre nicht zuträglich, abgesehen davon, dass der Aufwand für solche Untersuchten sehr hoch ist. Eine andere Methode die Zufriedenheit zu messen, ist es, die Nutzer einfach direkt zu fragen. Da man eine objektive Einschätzung der Zufriedenheit der Nutzer erhalten will, ist es hier natürlich nötig mehrere Nutzer zu befragen, um aus den einzelnen subjektiven Meinungen eine objektive Meinung zu erhalten[Niel 95]. Diese Befragung findet meist in Form eines Fragebogens statt, da diese recht komplexe Art der Evaluierung in dieser Arbeit jedoch keine Verwendung findet, werden die Vorgehensweisen an dieser Stelle nicht weiter erläutert.

Da es sich bei der in dieser Arbeit untersuchten Software EB Guide Studio, näheres hierzu in Abschnitt 2.8, um eine Anwendung handelt mit der die meisten Nutzer über einen längeren Zeitraum auf hohem Niveau arbeiten, wird in dieser Usabilitystudie hauptsächlich das Attribut der Effizienz untersucht. Ergänzend dazu wird noch dokumentiert wie viele Fehler bei dem Nutzer durch die neuen Ergänzungen im Interface entstehen. Genaueres zu den Untersuchungen und Messungen folgt in Kapitel 5 dieser Arbeit.

2.4. User Experience

Entgegen einer häufigen Annahme bezeichnen Usability und User Experience (UX) nicht das Gleiche. Usability umfasst lediglich einen Teil der gesamten User Experience eines Systems[Knig 19]. UX bezieht sich nicht nur auf die reine Nutzungszeit eines Systems, sondern berücksichtigt auch den Zeitraum davor und danach, bezeichnet als Antizipierte Nutzung und Verarbeitung der Nutzungssituation. Usability ist hierbei, wie in Abb. 2.1 zu sehen, als wichtiger Faktor der User Experience in der aktiven Nutzungsphase zu betrachten, jedoch nicht mit dem Begriff gleichzusetzen [Saro 16]. Durch die zusätzliche Betrachtung der Effekte auf den Nutzer vor und nach der Nutzung, wie beispielsweise Erwartungen an

das Produkt und Akzeptanz des selbigen, entstehen hier auch Verbindungen zur Gestaltung der Benutzerschnittstelle und dem Produkt-Design[Rich 16]. Zusammenfassend lässt sich festhalten das Usability zwar die funktionsbezogene Betrachtungsweise abdeckt, die User Experience als Ganzes jedoch auch emotionale Faktoren bezüglich des Designs und der Ästhetik berücksichtigt um das Nutzungsvergnügen möglichst hoch zu halten. Zusätzlich ist eine gute User Experience notwendig, wenn ein Produkt auf dem Markt bestehen will. Sobald es mehr als ein Produkt zur Lösung der gleichen Aufgabenstellung gibt, wird das mit der besseren User Experience Verwendung finden[Knig 19].

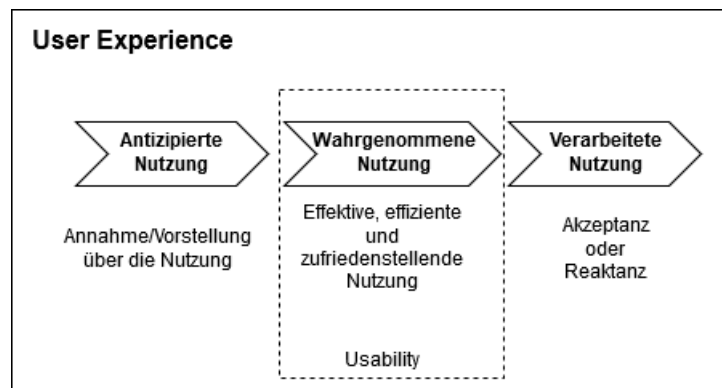


Abbildung 2.1.: Zusammenhang Usability und User Experience (nach [Saro 16])

2.5. Kognitive Last

Die Kognitive Last – auch als mentale Auslastung bekannt – bezeichnet im Allgemeinen die Differenz zwischen den Ressourcen (kognitiv, psychomotorisch oder wahrnehmend) die benötigt werden, um eine Aufgabe zu erfüllen, und den tatsächlich zur Verfügung stehenden Ressourcen. Die Größe der kognitiven Last beeinflusst also direkt die Leistung, die wir bei der Ausführung einer bestimmten Aufgabe erbringen können. Bei einer optimalen Auslastung erbringen Menschen maximale Leistung, ist sie hingegen zu klein oder zu groß geht die Leistung zurück, was in einem Fall auf Unterforderung und damit einhergehende Langweile, im anderen Fall auf Überlastung und Ablenkung zurückzuführen ist[Huma]. Beim Führen eines Fahrzeuges ist die Leistung des Fahrers beispielsweise maximal, wenn seine gesamte Aufmerksamkeit dem Fahren gilt. Allerdings wird er durch Nebentätigkeiten, wie zum Beispiel das Reagieren auf Warnungen, dazu gezwungen sein Multitasking zu betreiben, was seine Performance in Bezug auf beide Tätigkeiten einschränken wird. Es ist also auch wichtig abzuwägen, wie man Warnungen in Benutzeroberflächen darstellt, um keine mentale Überlastung des Benutzers hervorzurufen. Beim Fahren ist beispielsweise die visuelle Modalität durch den ständigen Blick auf die Straße bereits sehr ausgelastet, weshalb zur Darstellung von Warnung auch aus Gründen der Auslastung auf Warnhinweise in Form von Videos oder

Animationen verzichtet werden sollte und eher auf die anderen Modalitäten des Menschen, wie Hören und Fühlen ausgelagert werden.

2.6. Human - centered design process

Human-centered design ist ein Ansatz zur Entwicklung interaktiver Systeme, welcher das Ziel verfolgt möglichst nützliche Systeme zu entwickeln und diese gut benutzbar zu machen. Das wird vor allem durch das fokussieren auf den Benutzer und dessen Bedürfnisse und durch die Anwendung von Ergonomie, Wissen und Techniken der Usability während des Entwicklungsprozesses erreicht[Elekd]. Der in Abb. 2.2 zu sehende User Experience Engineering Process beschreibt den Human Centered Design Process für Elektrobat und basiert auf der ISO Norm 9241 - 210. Das Model sieht Iterationen benutzerorientierter Aktivitäten vor, durch die fortlaufend der Erkenntnisstand der Entwickler erhöht wird, was bei dem ursprünglichen Ansatz eines Wasserfallmodells nicht der Fall war.

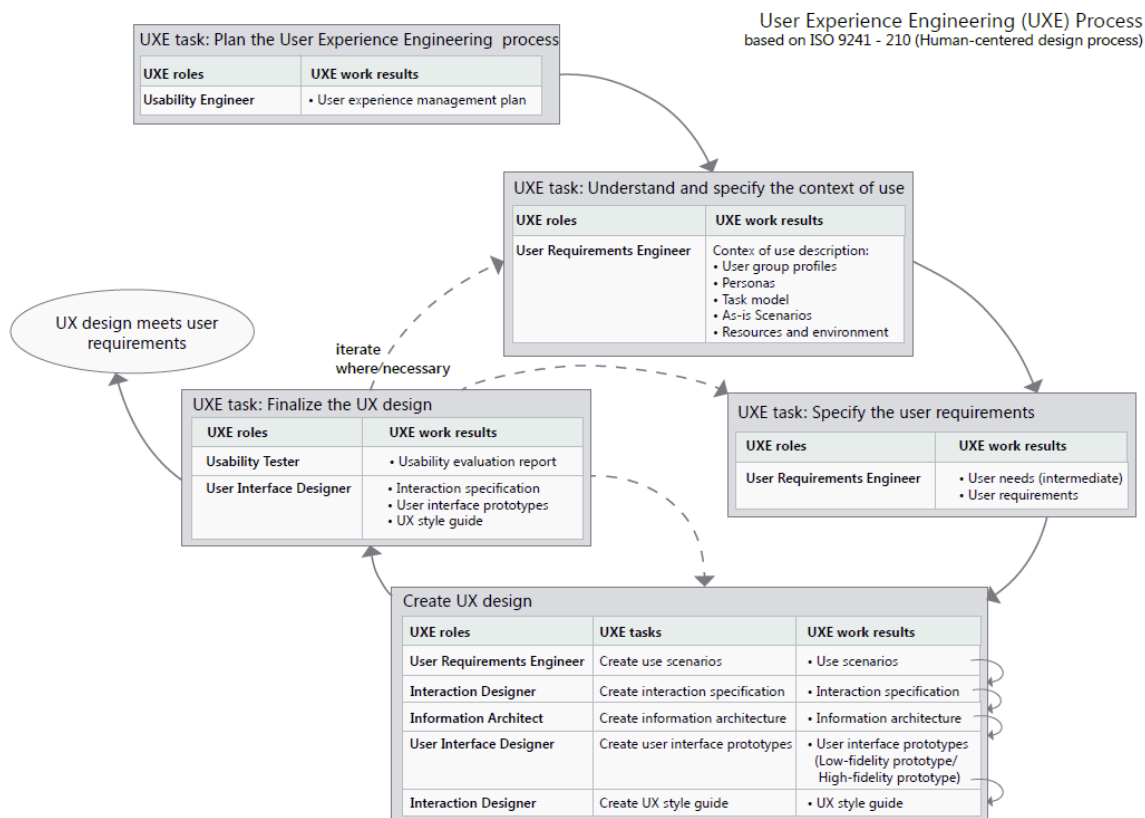


Abbildung 2.2.: Human - Centered - Design - Process bei Elektrobat

Die ISO 9241-210 Norm beschreibt das benutzerorientierte Vorgehen in Entwicklungsprojekten, und gibt Anregungen wie Usability-Engineering-Aktivitäten im Entwicklungspro-

jekt angewendet werden können. Allgemein definiert die Norm das Vorgehen so, dass die Gestaltung des Systems auf vorangehenden Analysen der Nutzer, deren Arbeitsaufgaben und Arbeitsabläufen aufbaut. Um aussagekräftige Analysen zu erhalten werden die Nutzer während des Entwicklungsprozessen immer wieder aktiv mit einbezogen, was vor allem durch die fest eingeplanten Iterationen geschieht. Optimalerweise vereint das Gestaltungsteam fachübergreifende Kenntnisse und kann die in Abb. 2.2 benannten Rollen optimal besetzen[DIN].

Der Human-centered design process kann und sollte bei der Entwicklung jedes interaktiven Systems verwendet werden, welches eine Benutzeroberfläche aufweist, und wird deshalb auch in der Entwicklung dieser Bachelorarbeit angewendet werden. Aufgrund der Tatsachen, dass bei dieser Arbeit einerseits eine zeitliche Einschränkung vorliegt, und andererseits die Bearbeitung von einer Person und nicht von einem Team durchgeführt wird, werden die Iterationen und die einzelnen Schritte in einer abgeschwächten Form durchgeführt werden. Genauere Erläuterungen dazu finden sich in den entsprechenden Abschnitten dieser Arbeit.

2.7. Gestaltprinzipien der Usability

Durch die Interaktion mit einem Produkt oder einer Anwendung entstehen bei Nutzern immer Erfahrungen. Ob diese Erfahrungen positiv oder negativ behaftet sind wird maßgeblich dadurch beeinflusst, ob das Design der Anwendung den Nutzer unterstützt oder eher behindert, also ob die User Experience gut oder schlecht ist. Bei der Interaktion mit einem Produkt muss der Nutzer immer herausfinden, wie er mit ihm umgehen soll, welche Funktionen es bietet oder was überhaupt der Sinn des Produktes ist. Diese Eigenschaft wird als Discoverability oder Erkennbarkeit bezeichnet und ist für eine gute User Experience möglichst hoch zu halten. Discoverability resultiert aus denen im Folgenden erläuterten Gestaltprinzipien der Usability, weshalb diese bei jeden Entwurf eines Systems berücksichtigt und einbezogen werden sollten[Norm 16].

Konsistenz

Konsistenz im Design wirkt sich insofern positiv auf die Usability eines Systems aus, das die Benutzbarkeit steigt, wenn gleiche Funktionen in einem System auch auf identische Art und Weise dargestellt werden. Dadurch wird es dem Nutzer ermöglicht bereits Gelerntes in einem neuen Kontext anzuwenden, ohne effektiv darüber nachdenken zu müssen. Dadurch können neue Dinge schneller erlernt werden und der Nutzer kann sich auf die relevanten Dinge einer Aufgabe konzentrieren. Konsistenz in Systemen lässt sich in vier Kategorien unterteilen, die im Folgenden jeweils kurz erläutert werden.

Ästhetische Konsistenz Ästhetische Konsistenz bezieht sich auf Konsistenz in Stil und Aussehen. Dadurch entsteht ein hoher Wiedererkennungswert und es wird Zugehörigkeit signalisiert. Das einfachste Beispiel hierfür ist ein Firmenlogo, welches immer mit konsistenter Schriftart und Farbgebung auftaucht.

Funktionale Konsistenz Funktionale Konsistenz bezieht sich auf die Konsistenz von Bedeutung und Aktion, beispielsweise zeigt eine Ampel immer orange bevor sie rot wird. Der Nutzer kann also sicher mit einer immer gleichen darauffolgenden Aktion auf den aktuellen Zustand rechnen. Usability und Lernfähigkeit werden durch funktionale Konsistenz erhöht, indem diese bereits verinnerlichten Abläufe einfach auf neue Situationen übertragen werden können. So wird beispielsweise ein einheitlicher Playbutton für alle Geräte, von Kassettenrekordern bis zu Streamingdiensten, verwendet. Die Nutzung bereits bekannter Symbole ermöglicht dem Nutzer also eine intuitive Interaktion und macht es möglich die Aufmerksamkeit auf unbekannte Aspekte zu richten, die tatsächlich noch neu erlernt werden müssen.

Interne Konsistenz Interne Konsistenz bezieht sich auf Konsistenz mit anderen Elementen im System, beispielsweise sind Wegweiser in einem Park konsistent zueinander. Dies erzeugt ein Vertrauensgefühl bei den Nutzern, und vermittelt ein durchdachtes Designkonzept und erweckt nicht den Eindruck, dass alle Komponenten einfach zusammengewürfelt wurden.

Externe Konsistenz Externe Konsistenz bezieht sich auf Konsistenz mit anderen Elementen in der Umgebung. Die Vorteile der internen Konsistenz werden hierbei systemübergreifend erweitert. Das Erreichen externer Konsistenz gestaltet sich jedoch auch schwieriger, da unabhängige Systeme selten exakt gleiche Designstandards haben.

Zusammenfassung Nicht alle dieser Konsistenzstandards können oder sollten in allen Fällen angewendet werden. Es lässt sich jedoch festhalten das Elemente in einer logischen Gruppe immer ästhetisch und funktional konsistent sein sollten. Insgesamt sollte ästhetische und funktionale Konsistenz, wenn möglich, immer berücksichtigt werden. Durch ästhetische Konsistenz kann bei der Einführung einmaliger Identitäten Wiedererkennung gewährleistet werden und funktionale Konsistenz kann aus den bereits genannten Gründen die Usability eines Systems erhöht. Abschließend sollten Systeme immer interne Konsistenz aufweisen, sollten bereits Designstandards existieren, gilt es diese zu analysieren.[\[Lidw 10\]](#)

Sichtbarkeit

Das Prinzip der Sichtbarkeit besagt, dass Systeme benutzbarer sind, wenn der aktuelle Status des Systems, mögliche Aktionen und deren Auswirkungen für den Nutzer deutlich erkennbar sind. Es beruht auf der Erkenntnis, dass Menschen schneller und besser Lösungswege finden wenn sie aus einer Reihe von Optionen auswählen können, anstatt sich selbstständig an alle Möglichkeiten aus dem Stegreif erinnern zu müssen[Lidw 10]. Das macht es zu dem wichtigsten Prinzip für hohe Usability in komplexen Systemen, jedoch auch zu dem, welches am meisten verletzt wird[Norm 16]. Häufig wird versucht alle möglichen Optionen, die ein System bietet sichtbar zu machen, was vor allem in komplexeren Systemen dazu führt, dass die relevanten Optionen durch Informationsüberladung auf Seiten des Nutzers schwerer zu erreichen sind. Anstatt die Usability zu erhöhen wird also genau das Gegenteil erzielt. Lösungen für diese Problemstellung sind beispielsweise eine Hierarchische Anordnung der Elemente oder Kontextsensitivität des Systems. Bei der Hierarchischen Anordnung werden Funktionen und Informationen in logische Kategorien unterteilt und in übergeordneten Menüs versteckt, welche bei Bedarf ausgeklappt werden können. Ein Beispiel hierfür ist ein Dropdownmenü, wie man es von vielen Websites kennt. In einem Kontextsensitiven System werden Aktionsmöglichkeiten und Informationen je nach aktuellem Status des Systems versteckt oder angezeigt. Beispielsweise bekommt man in einer Modellierungssoftware mit unterschiedlichen Elementen immer nur die Properties angezeigt die für das aktuell ausgewählte Element relevant sind, und nicht alle Properties die im gesamten System existieren[Lidw 10].

Affordanz

Affordanz bezeichnet die Möglichkeiten mit einem Objekt zu interagieren. Beispielsweise kann eine Checkbox an und wieder abgewählt oder ein Schieberegler nach oben und unten geschoben werden. Die sichtbare Affordanz bezeichnet die Eigenschaft, dass einem Objekt die Interaktionsmöglichkeiten bereits angesehen werden können, ohne mit ihm interagiert zu haben. Sichtbare Affordanz ist vor allem in der User Interface Gestaltung wichtig, weil praktisch betrachtet alle Pixel auf einem Bildschirm anklickbar sind, jedoch in den meisten Fällen keine Aktion durch das klicken ausgelöst wird. Deshalb ist es wichtig dem Nutzer durch das Aussehen der Elemente zu vermitteln ob diese, wenn sie geklickt werden eine Aktion auslösen, um dem Nutzer wahlloses Klicken durch das Interface zu ersparen, bis ein interaktives Objekt gefunden wird. Solche Probleme können visuell gelöst werden, indem man Objekte im User Interface wie Objekte in der echten Welt aussehen lässt, also beispielsweise einen Button dreidimensional gestaltet. Alternativ kann man alle anklickbaren Objekte etwas anders gestalten als den Rest der Objekte im Interface, um dem Nutzer zu vermitteln das hier eine Interaktion stattfinden kann[Knig 19].

Rückmeldung

Eine der grundlegendsten Richtlinien um die Usability eines Systems zu erhöhen, ist es dem Nutzer immer eine Rückmeldung auf seine Aktionen zu geben. Das bedeutet dem Nutzer immer den aktuellen Systemstatus anzuzeigen und wie seine Aktion vom System interpretiert wurde. Eine Rückmeldung ist vor allem auch dann wichtig, wenn die gewünschte Aktion nicht erfolgreich vom System ausgeführt wurde. Durch fehlende Rückmeldungen kommt Misstrauen beim Nutzer auf, weil ihm nicht vermittelt wird, ob auf seine Aktionen auch eine Reaktion des Systems erfolgt[\[Knig 19\]](#). Dieses Problem tritt beispielsweise auf, wenn ein System lange braucht um eine Eingabe zu verarbeiten und es versäumt dies dem Nutzer mitzuteilen. So ein Verhalten könnte zur fälschlichen Annahme führen das System wäre defekt, oder dazu das der Nutzer beginnt neue Interaktionsmöglichkeiten anzuklicken. Reagiert das System innerhalb 0.1 Sekunden, nimmt der Nutzer dies als sofortiges Feedback wahr und keine gesonderte Meldung ist nötig. Bewegt sich die Reaktionszeit zwischen 0.1 und 1.0 Sekunden ist für gewöhnlich auch keine besondere Rückmeldung vom System nötig, auch wenn der Nutzer hier bereits nicht mehr das Gefühl hat direkt mit den Daten zu interagieren, da eine kurze Verzögerung stattfindet. Sobald die Wartezeit auf Seiten des Nutzers jedoch eine Sekunde überschreitet sollte sich der Cursor in eine Sanduhr oder ähnliches verwandeln und damit die Rückmeldung geben, dass das System beschäftigt ist. Sollte die systemseitige Verarbeitung der Eingabe länger als 10 Sekunden dauern ist es ratsam die Ladeanzeige durch eine konkrete Fortschrittsleiste zu ersetzen[\[Niel 95\]](#).

Mapping

Mapping bezeichnet die Beziehung zwischen Bedienelementen und den Effekten, den deren Aktivierung auslöst. Wenn der Effekt, den eine Nutzerinteraktion nach sich zieht, den Erwartungen des Nutzers entspricht, handelt es sich um gutes Mapping. Die ist beispielsweise bei einem elektronischen Fensterheber der Fall. Wird hier der Hebel nach oben bewegt, hebt sich das Fenster, bewegt man den Hebel nach unten senkt es sich. Gutes Mapping wird zum Großteil durch die Ähnlichkeit, das Verhalten oder der Bedeutung innerhalb eines Layouts erreicht. Entspricht beispielsweise das Layout von Herdplattenreglern der Anordnung der Platten wird gutes Mapping durch das Layout erzeugt und auch der bereits beschriebene Fensterheber arbeitet mit diesem Verhalten. Die Tatsache das ein Notfallknopf rot eingefärbt wird ist darauf zurückzuführen, dass die meisten Menschen rot mit Gefahr oder dem Stopplicht einer Ampel assoziieren. In jedem dieser Fälle macht die Ähnlichkeit es möglich den Effekt der Handlung vorherzusehen und vereinfacht dadurch die Bedienung für den Nutzer. Aktionsmöglichkeiten müssen so platziert werden, dass ihre Position und ihr Verhalten dem Layout und dem Verhalten der Anwendung angepasst sind. Außerdem sollte es vermieden werden durch eine identische Aktion verschiedene Reaktionen auszulösen[\[Lidw 10\]](#).

Einschränkungen

Einschränkungen in einem System limitieren die Interaktionsmöglichkeiten für den Nutzer. Wird beispielsweise ein Button ausgegraut, der im aktuellen Kontext ohnehin keine Aktion ausführen würde, wird der Nutzer rein optisch daran gehindert eine nicht zielführende Aktion auszuführen. Durchdachte Einschränkungen dieser Art machen ein Design einfacher nutzbar und reduziert deutlich die Wahrscheinlichkeit von Fehlschlägen während der Systeminteraktion [Lidw 10].

Physische Einschränkungen Physische Einschränkungen limitieren den Bereich in dem Aktionen ausgeführt werden können, indem sie Eingaben des Nutzers umwandeln oder umleiten. Eine Art der Einschränkungen ist das Konvertieren der Eingabe in lineare oder kurvenförmige Bewegung, wie es Beispielsweise bei der Interaktion mit einer Scrollbar der Fall ist. Mithilfe von Achsen können wirkende Kräfte in Rotationsbewegungen umgewandelt werden, was eine Kontrolloberfläche mit unendlicher Größe auf einem kleinen Feld erzeugt. Die ist am Beispiel einer Mauskugel einer früheren Computermaus gut zu erkennen, da deren dreidimensionale Drehbewegungen auch auf zwei Dimensionen übertragen werden. Die Letzte Form der Einschränkung passiert über Barrieren, die die Eingabe verlangsamen, komplett ausbremsen oder umleiten. Die Einfassung eines Computerbildschirms beschränkt beispielsweise physisch die Interaktionsfläche für den Nutzer. Allgemein sind Physische Einschränkungen nützlich um die Anzahl fehlerhafter Eingaben zu vermeiden, oder manche Eingaben erst gar nicht zu ermöglichen[Norm 16].

Psychologische Einschränkungen Psychologische Einschränkungen limitieren die Anzahl möglicher Aktionen durch Nutzung des Wissens über das Verhalten und die Denkweise der Nutzer. Dies passiert durch den Einsatz von Symbolen, das Nutzen bekannter Konventionen oder durch das bereits erwähnte Mapping. Symbole sind sinnvoll um Dinge zu benennen, zu erklären oder auch um Warnungen visuell, auditiv oder fühlbar darzustellen. Mit Konventionen macht man sich bekannte Interaktionsmöglichkeiten zunutze, weshalb sie sich gut eignen Systeme sowohl konsistent, als auch leicht benutzbar zu machen. Mappings sind, aus bereits erwähnten Gründen nützlich um dem Benutzer zu vermitteln welche Aktionen aufgrund der Sichtbarkeit, Position oder dem Aussehen der Elemente möglich sind[Norm 16].

Zusammenfassend sollten Einschränkungen im Allgemeinen verwendet werden um die Benutzbarkeit eines Systems zu vereinfachen und die Anzahl an Fehlern zu minimieren. Physische Einschränkungen dienen hierbei eher der Vermeidung ungewollter Eingaben oder gefährlicher Aktionen, Psychologische Einschränkungen sollen das Design eines Systems für den Nutzer klarer und intuitiver gestalten.

Vorteile für den Nutzer

Durch das Befolgen der soeben erläuterten Gestaltprinzipien bei dem Entwurf eines User Interfaces, ist es möglich sich die Art und Weise wie Nutzer visuelle Reize verarbeiten zunutze zu machen, um die Benutzerfreundlichkeit des Systems zu erhöhen. Das passiert vor allem dadurch, dass man die kognitive Last des Nutzers verringert während er sich mit dem Interface auseinandersetzt, indem man bereits bekannten Gestaltprinzipien nutzt. Das bedeutet, dass der Nutzer seine Energie nicht darauf verschwenden muss darüber nachzudenken wie mit den Bestandteilen des Interfaces interagiert werden kann, oder was deren Funktionen sein könnten, sondern die Aktionen intuitiv stattfinden können[[Knig 19](#)].

2.8. EB Guide Studio

Wie bereits in Abschnitt 1.2 erwähnt dient EB GUIDE der Entwicklung multimodaler HMIs. Um nicht nur das Design sondern auch das Verhalten von User Interfaces bestimmen zu können und eine Auslieferung auf das Zielsystem zu ermöglichen besteht die Produktlinie EB GUIDE aus den verschiedenen, in Abb. 2.3 aufgeführten, Komponenten. Hierbei wird zwischen jenen für das Graphical User Interface (GUI) und für die Sprachsteuerung unterschieden. Da die Sprachkomponenten jedoch für diese Arbeit nicht weiter relevant sind werden diese in den folgenden Kapiteln auch nicht genauer erläutert. Innerhalb des GUI Bereiches bildet EB GUIDE Studio das tatsächliche Modellierungstool, mit dem das Verhalten und Aussehen der Benutzeroberfläche definiert wird. Für das entwickelte Modell stellt das EB GUIDE Target Framework auf dem Zielsystem die Laufzeitumgebung bereit.[[Elekb](#)]

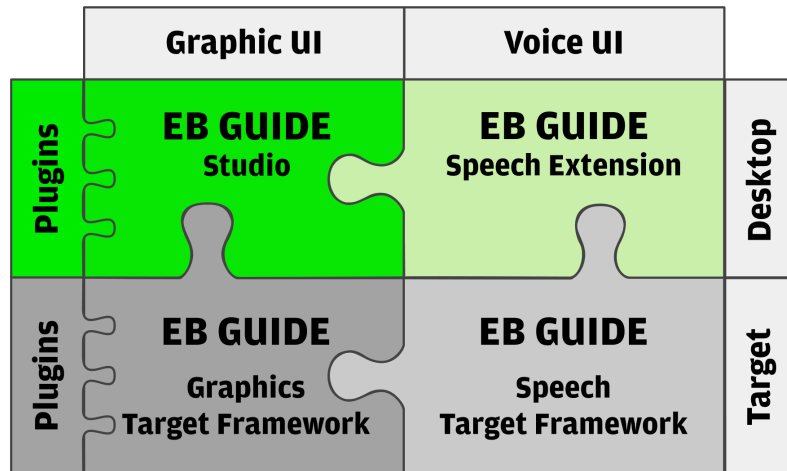


Abbildung 2.3.: Aufbau EB GUIDE

EB Guide Studio ist das Interface von EB Guide mit dem nach dem What-You-See-Is-What-You-Get (WYSIWYG) Prinzip User Interfaces modelliert werden. Durch das WYSIWYG Prinzip ist es während des Modellierens einer View bereits möglich das Endergebnis des Designs zu sehen. Das Verhalten des Interfaces hingegen wird mithilfe einer Zustandsmaschine, der sogenannten Statemachine modelliert, die auf dem UML-Prinzip aufbaut. Die Trennung der Logik und des Designs wird in EB GUIDE Studio grafisch durch zwei unterschiedliche Arbeitsoberflächen gestaltet, in welchen den Modellierern jeweils die entsprechenden Tools und Elemente zur Verfügung stehen.

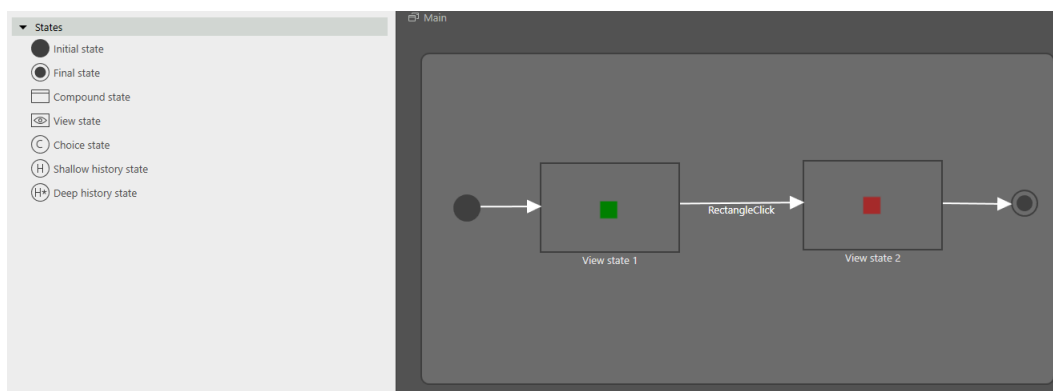


Abbildung 2.4.: EB Guide Studio Statemachine

In Abb. 2.4 ist die Statemachine für ein simples Beispiel zu sehen. Links neben der Arbeitsfläche befindet sich eine Toolbox, mit deren Inhalt per Drag and Drop auf der Arbeitsfläche die benötigte Logik definiert wird. Wie bei UML-Diagrammen gibt es einen Initial State der den Startpunkt angibt und einen Final State, der die Statemachine beendet. Die ebenfalls zu sehenden View States stehen für einen Screen im Endprodukt, dementsprechend wird in den View States auch das Aussehen der Interfaces definiert. Die Verbindungen zwischen den States werden als Transitionen bezeichnet und durch Events ausgelöst. Events stellen hierbei beliebige Ereignisse dar die durch Elemente in der View ausgelöst werden können. Der Auslöser für das Event wird mithilfe einer eigens für EB Guide entwickelten Skriptsprache als Trigger für dieses gesetzt. Die häufigsten Auslöser sind Benutzeraktionen mit Widgets, die in Abb. 2.5 zu sehen sind. Widgets sind Elemente, mit denen das Aussehen des Interfaces im sogenannten View Editor bestimmt wird und die sich in Basis- und 3D-Widgets einteilen lassen. Alle Basiswidgets verfügen über Basiseigenschaften wie Höhe, Breite und Farbe, sowie über spezifische Eigenschaften wie zum Beispiel „Touch-Released“ bei einem Button.[Elek] Beispielsweise wird das Event „RectangleClick“, was sich in Abb. 2.4 an der Transition zwischen View State 1 und View State 2 befindet, in diesem Fall durch das Klicken auf das grüne Rechteck in View State 1 ausgelöst. Ist die Benutzeraktion abgeschlossen, findet der Übergang von View State 1 zu View State 2 statt und der Nutzer sieht nun statt dem grünen ein rotes Rechteck. Damit diese Aktion erfolgreich ausgeführt wird, muss das grüne Rechteck die Eigenschaft „Touch-Released“ zugewiesen bekommen. Über die EB Guide Skriptsprache wird ihm dann mitgeteilt, das Event RectangleClick zu feuern sobald das grüne Rechteck berührt wurde. Da sich dieses Event in der Statemachine an der Transition zwischen den beiden States befindet, wird nun durch einen Klick auf das grüne Rechteck ein Bildschirmwechsel zwischen den beiden View States ausgelöst.

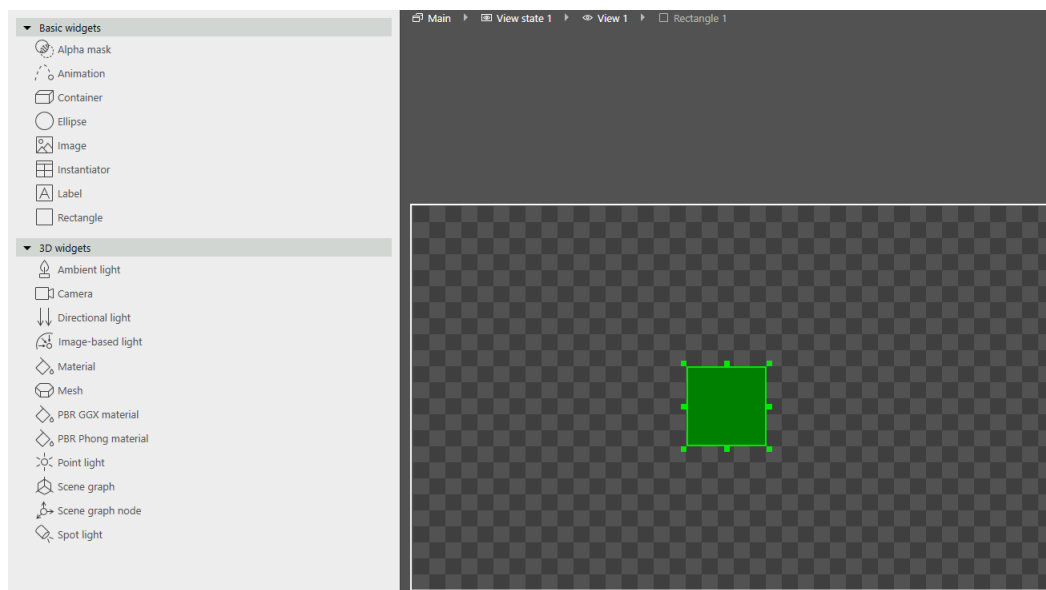


Abbildung 2.5.: EB Guide VIEW

Kapitel 3.

Analysen

Wie in Abschnitt 2.3 bereits erwähnt, liegt eine hohe Usability genau dann vor, wenn ein System von der für es bestimmten Zielgruppe effizient verwendet werden kann.[[Rich 16](#)] Um dies zu gewährleisten ist es vorab nötig diese Gruppe zu kennen, zu analysieren und eventuelle Schwierigkeiten in der Benutzung des Systems aufzudecken. Die Erkennung dieser Schwierigkeiten muss aus Gründen, die ebenfalls in Abschnitt 2.3 erläutert wurden, immer in Relation zu der aktuell ausgeführten Aufgabe geschehen. Aus diesem Grund werden im Folgenden zuerst die Ausgangssituation beschrieben, in der die Analysen durchgeführt wurden. Anschließend folgt ein Überblick über die Analysemethoden bevor abschließend die Ergebnisse dargestellt werden.

3.0.1. Ausgangssituation

Im ersten Schritt des Human-centered design process, zu sehen in Abb. 2.2 des vorherigen Kapitels, gilt es den Benutzungskontext zu verstehen. Aus all den möglichen Aufgaben, die der User Requirements Engineer in diesem Schritt des Prozesses bearbeiten soll, wird in dieser Arbeit auf die Nutzergruppe, deren tägliche Aufgaben und die Arbeitsumgebung genauer eingegangen.

Arbeitsumgebung Das Arbeitsumfeld bildet das in Abschnitt 2.8 bereits erwähnte EB Guide 6. Es ist hierbei situationsabhängig ob die Modellierer mit dem Speech Anteil von EB Guide arbeiten oder nicht. Für diese Arbeit werden die Interaktionen mit dem Speech Teil ignoriert und sich nur auf die Usability von EB Guide Studio konzentriert. Auch auf beide Target Frameworks wird im Folgenden nicht mehr weiter eingegangen, da die Nutzerinteraktion mit EB Guide über die Schnittstelle EB Guide Studio stattfindet.

Nutzergruppe Die Zielgruppe für die Analysen im Rahmen dieser Arbeit deckt sich mit der Nutzergruppe von EB Guide. Im Rahmen dieser Arbeit wurden nur Personen beobachtet und analysiert, die bei Elektrobot beschäftigt sind. Aus den getätigten Beobachtungen geht hervor, dass die Nutzer teilweise sehr routiniert und auch täglich mit der Software arbeiten,

andere benötigen diese hingegen nur sporadisch in ihrer Arbeit. Es werden also Experten und gelegentliche Nutzer in dieser Arbeit untersucht, Nutzer die noch nie mit der Software gearbeitet haben werden nicht beachtet. Wie in Abschnitt 2.3 dargestellt ergibt sich hieraus die Möglichkeit das System auf Effizienz, Wiedererkennungswert, Fehler und Zufriedenheit zu testen, welche jedoch im Folgenden noch eingegrenzt werden.

Arbeitsaufgaben Der Großteil der Modellierer arbeitet in laufenden Projekten von Elektrobitt und modelliert dort mithilfe von EB Guide 6 Human Machine Interfaces für die Automobilbranche. Ein anderer Teil der Zielgruppe arbeiten an Kundendemonstrationen mit deren Hilfe dargestellt wird, was mit der aktuellen Version von EB Guide 6 modelliert werden kann. Beide Gruppen setzen bei ihrer Arbeit Spezifikationen um, die nach den Wünschen des Kunden direkt von diesem oder von Designfirmen erstellt werden. Diese Spezifikationen bestehen meist aus einem schriftlichen Teil, der die Logik beschreibt nach der das Interface arbeiten muss, sowie aus einem grafischen Teil der die Anordnung von Icons und Texten darstellt.

3.0.2. Vorgehensweise

Nachdem nun der Benutzungskontext analysiert wurde, gilt es im zweiten Schritt des Prozesses die Benutzeranforderungen zu spezifizieren. Diese Benutzeranforderungen sind testbar, eindeutig, konsistent und beinhalten die Definition identifizierter Bedürfnisse der Nutzer. Zu unterscheiden sind qualitative und quantitative Benutzeranforderungen, wobei beide eine Basis für das Design des interaktiven Systems bieten und durch Evaluierung des Systems verifiziert werden können. Qualitative Anforderungen beziehen sich auf die Art und Weise wie das System genutzt wird, um das Ziel zu erreichen, quantitative Anforderungen hingegen setzen messbare Ziele für die Usability und User Experience.[\[Eleke\]](#)

Um repräsentative Benutzeranforderungen zu erhalten, ist es notwendig, dass die Bedürfnisse der Nutzer, aus denen die Anforderungen gebildet werden, tatsächlich auch den Bedürfnissen der Zielgruppe entsprechen. Diese Bedürfnisse erhält man beispielsweise durch Interviews oder Beobachtungen innerhalb der Zielgruppe. Diese Vorgehensweisen werden im Rahmen dieser Arbeit kombiniert angewendet. Die Nutzer werden bei ihrer täglichen Arbeit beobachtet und währenddessen aufgefordert ihre aktuellen Arbeitsschritte zu erklären, wodurch sie bei Bedarf auch automatisch Kritik am Interface äußern können. Zusätzlich können durch den Beobachter begleitend Fragen gestellt werden.

3.0.3. Ergebnisse

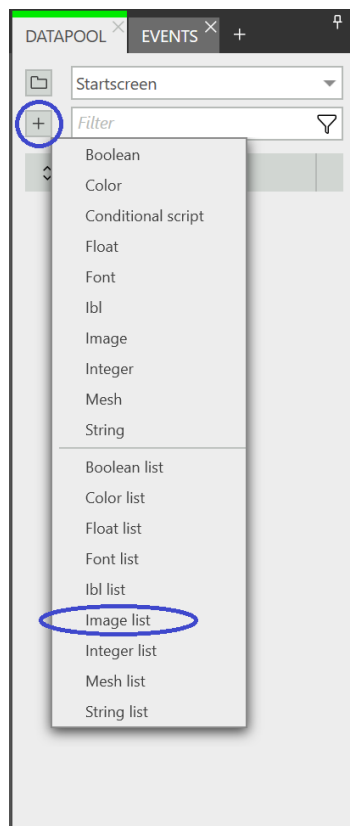
Bei der Durchführung der Beobachtungen fallen einige Dinge auf, die die Modellierer bei ihrer Arbeit behindern oder erheblich verlangsamen. Teilweise fällt den Nutzern das selbst auf und sie weisen den Beobachter darauf hin, teilweise haben sie sich bereits so an die Arbeitsschritte gewöhnt, dass die Behinderung nur einem Außenstehenden auffällt, den Nutzern selbst jedoch nicht mehr.

Im Folgenden werden zuerst Beobachtungen allgemein erläutert, bevor die Bedürfnisse der Nutzer formuliert werden, damit es abschließend möglich ist die qualitativen Benutzeranforderungen zu definieren. Die Quantitativen Anforderungen werden in Kapitel 5, im Rahmen des tatsächlichen Usability Tests aufgeführt.

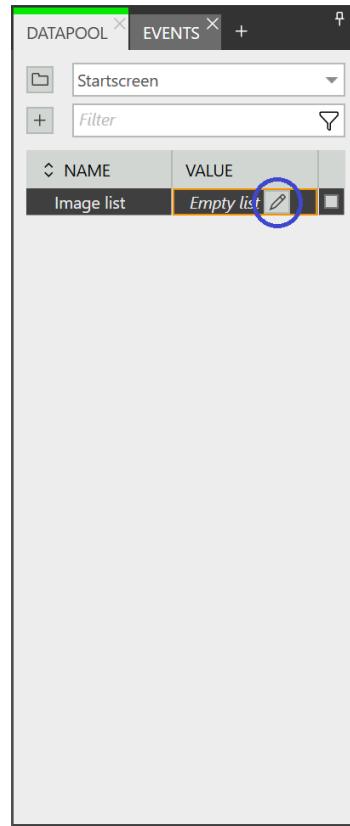
Image List Bei einer Image List handelt es sich um ein Datapool Item. Datapool Items sind Modelemente, die benutzt werden können, um Daten von der Applikation an das Interface zu senden, oder umgekehrt. Außerdem können damit Daten gespeichert werden, die entweder nur von Seiten des Interfaces genutzt werden, oder nur von der Applikationsseite[[Elekc](#)]. In Abb. 3.1 kann das Befüllen eines solchen Datapool items am Beispiel einer Image List nachvollzogen werden. In Abbildung b) initialisiert der Nutzer das Befüllen der Liste durch einen Klick auf den „Stift“ Button, wodurch sich das Pop Up in Abbildung c) öffnet. Die hier zu sehenden Platzhalter für Index und Value müssen einzeln durch einen Klick auf den „Add..“ Button hinzugefügt werden, und danach, wie in Abbildung d) markiert, mit dem gewünschten Image befüllt werden. Für die minimale Auswahl in diesem Beispiel ist der Aufwand noch überschaubar, es gilt jedoch zu bedenken, dass in tatsächlichen Projekten Image Lists mit mindestens 100 Images erstellt werden. Das bedeutet für den Nutzer mehrere Stunden Arbeit, die keinen wirklichen Mehrwert liefern und den Joy of Use deutlich mindern.

Resultierende Benutzeranforderung Nutzer, die eine Datapool Liste anlegen, müssen die Möglichkeit haben mehrere Images gleichzeitig zu dieser Liste hinzuzufügen.

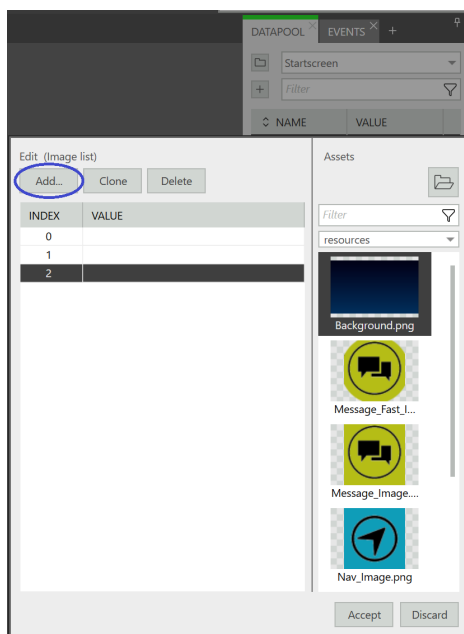
Navigation Soll ein neues Element in der View hinzugefügt werden, wird der WidgetTree in der Navigation, in Abb. 3.2 zu sehen, nicht automatisch ausgeklappt. Durch Beobachtung kann festgestellt werden, dass die Nutzer, nachdem sie ein neues Element eingefügt haben, dieses sofort umbenennen. Für diesen Vorgang muss das Element im WidgetTree erst gesucht werden, was in einigen Fällen sehr viele Klicks, und damit auch Zeit fordert. Sollte der Nutzer in Abb. 3.2 beispielsweise gerade das NavImage eingefügt haben, müssen erst vier Ebenen ausgeklappt werden, bevor das Umbenennen möglich ist.



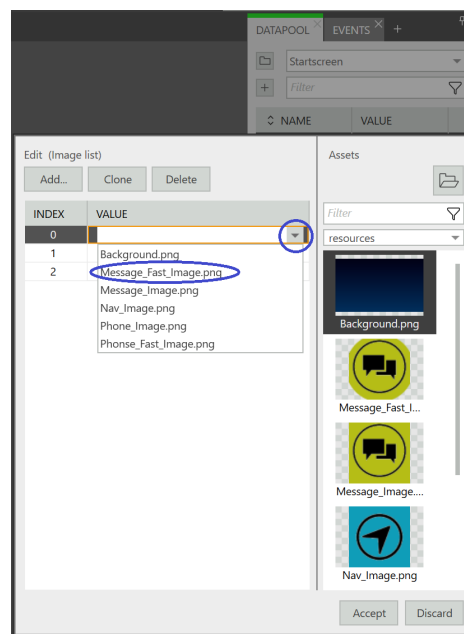
(a)



(b)



(c)



(d)

Abbildung 3.1.: Usability - Schwäche Image List

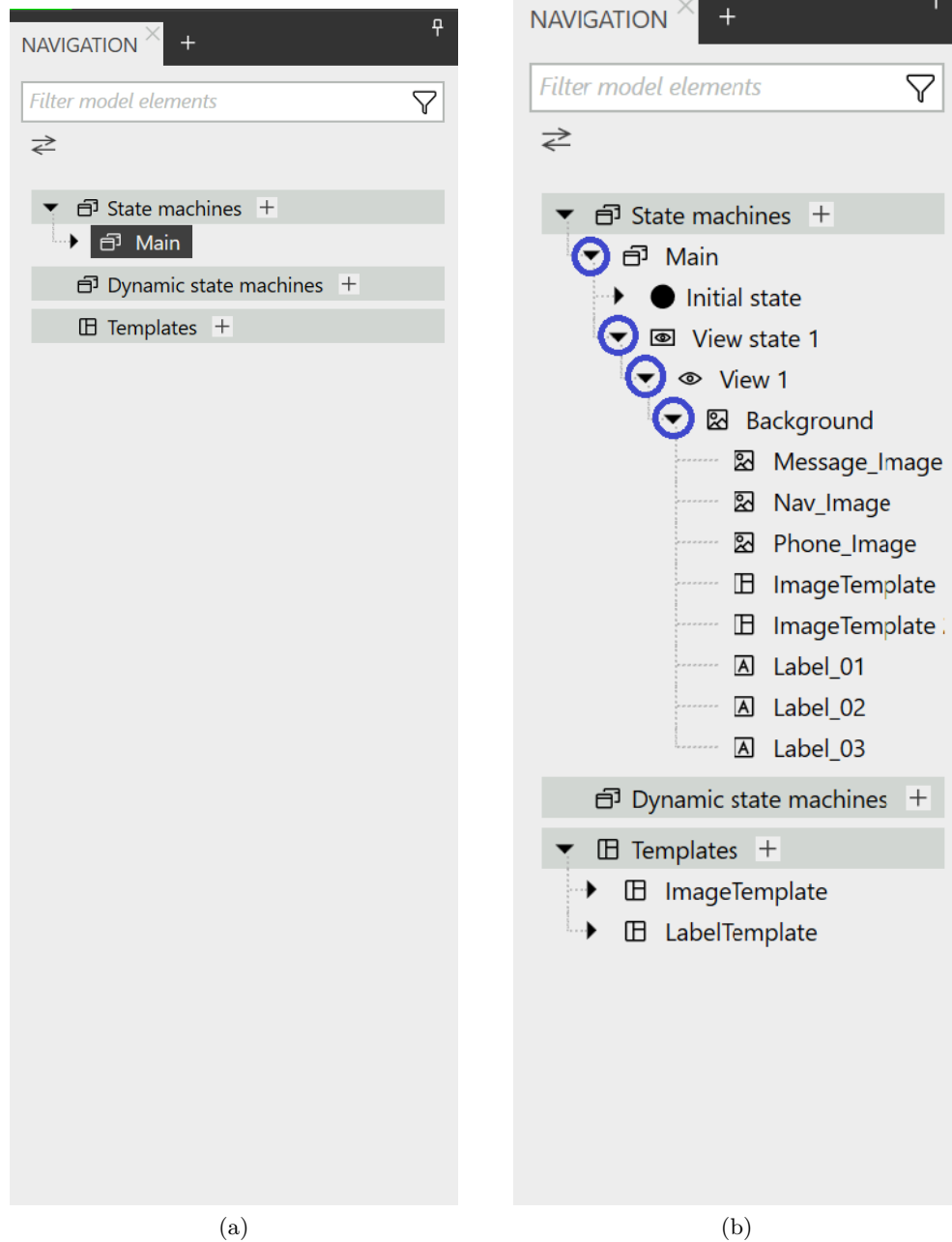


Abbildung 3.2.: Usability - Schwäche Navigation

Resultierende Benutzeranforderung Nutzer, die ein neues Element zu ihrer View hinzufügen, müssen die Position dieses Items sofort im WidgetTree nachvollziehen können.

Template Properties Ein Widget Template ermöglicht die Definition eines individuellen Widgets, welches beliebig oft in einem EB Guide Model benutzt werden kann. Es besteht die Möglichkeit Templates zu erstellen, die auf bereits existierenden Widgets aufbauen, oder von einem anderen Template abgeleitet sind. Nach der Erstellung kann das Template nach den eigenen Wünschen und Bedürfnissen angepasst werden, beispielsweise durch das Hinzufügen von Properties.

Ein Widget Template besitzt außerdem ein Template Interface, welches jene Properties des Templates beinhaltet, die für jede Instanz des Templates sichtbar und veränderbar sein sollen. Jede Instanz eines Templates erbt also die Properties des Template Interfaces. Diese werden Template Properties genannt.[\[Eleke\]](#)

In Abb. 3.3 ist zu sehen, wie die Funktion „publish to template interface“ ausgeführt wird. Hierfür ist zuerst ein Rechtsklick auf das Viereck hinter dem gewünschten Property nötig, bevor noch auf Add to template interface geklickt werden muss.

Während der Beobachtung wird deutlich, dass vor allem der Rechtsklick den Arbeitsablauf sehr beeinträchtigt, da dieser in EB Guide selten verwendet wird. Zum Großteil wird mit dem normalen Linksklick gearbeitet, weshalb das auch für diesen Fall wünschenswert wäre. In Teil b) von Abb. 3.3 sieht man, dass das verlinkte Property nun einen blauen, statt einem weißen Kreis aufweist. Alle anderen Optionen, wie „Add link to widget property“ wirken sich nach ihrer Anwendung farblich auf das eben angeklickte Quadrat und nicht auf den Kreis aus. Es wäre also denkbar die Funktion „publish to template interface“ einfach durch einen Linksklick auf den Kreis zu aktivieren.

Resultierende Benutzeranforderung Nutzer, die für ein Property die Funktion „publish to template interface“ ausführen möchten, müssen dies auf eine intuitive und direkte Art und Weise tun können.

Widget Feature Properties Neben den Default Widget Properties wie Breite und Höhe, die jede Widgetinstanz besitzt, existieren noch die so genannten Widget Feature Properties. Diese Features fügen weitere anpassbare Funktionen für das Aussehen und Verhalten der Widgets hinzu. Wie in Abb. 3.4 zu sehen, sind die Features in Kategorien unterteilt, die grafisch in Form eines Dropdownmenüs dargestellt sind.

Bei der Beobachtung der Nutzer fällt auf, dass viele genau wissen welches Feature sie hinzufügen wollen, jedoch häufig die zugehörige Kategorie nicht präsent haben. Dies führt dazu,

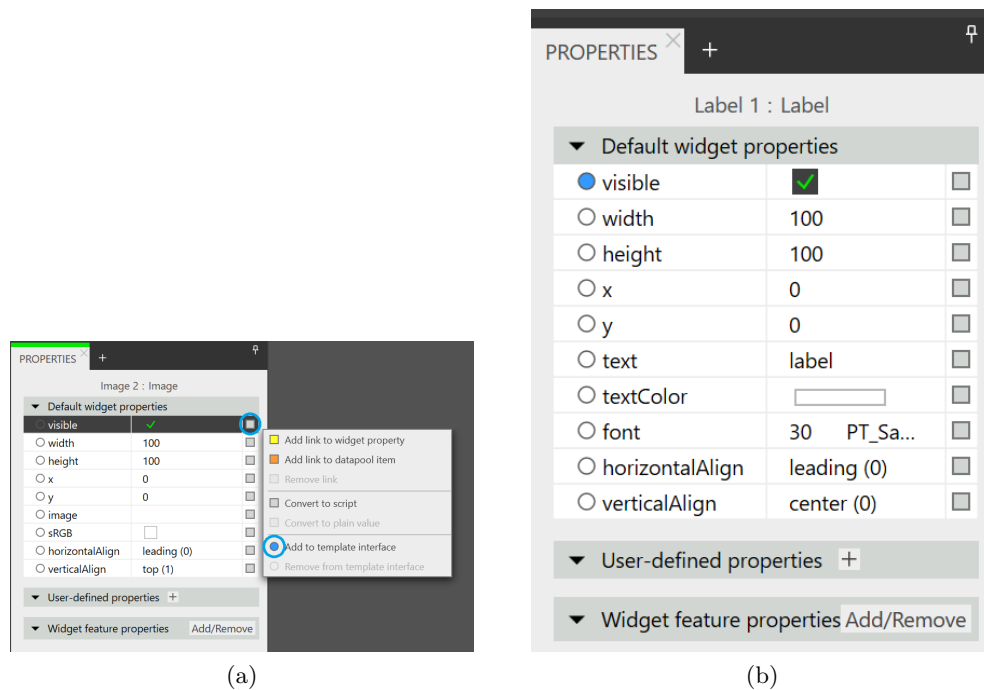


Abbildung 3.3.: Usability - Schwäche Template Properties

dass jedes Dropdownmenü aufgeklappt wird, bis das gewünschte Feature gefunden wird. Dieser Problematik könnte mit einer Filtermöglichkeit entgegengewirkt werden

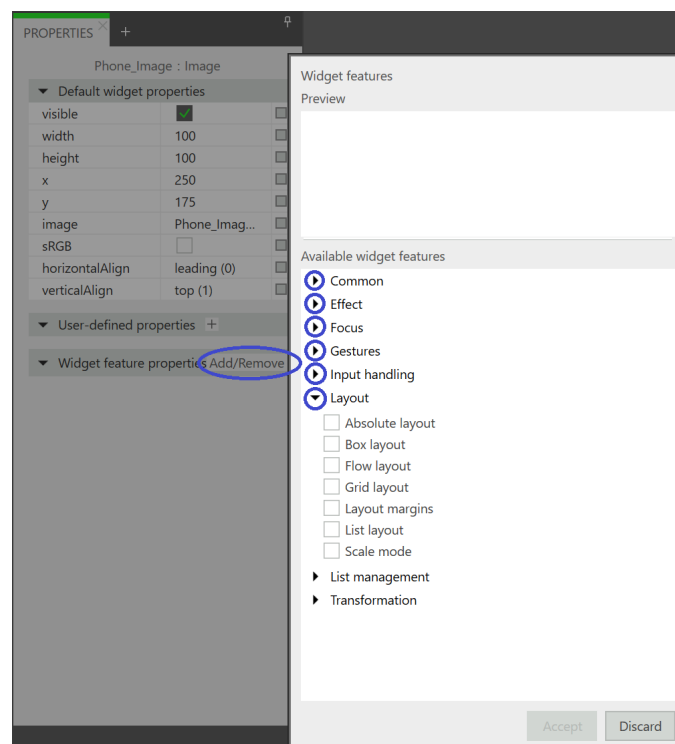


Abbildung 3.4.: Usability - Schwäche Widget Feature Properties

Resultierende Benutzeranforderung Nutzer, die den Namen eines gewünschten Features wissen, müssen die Möglichkeit haben dieses Feature aus allen Vorhandenen herauszufiltern.

Mehrfachselektion Falls bei mehreren Objekten ein Property auf den gleichen Wert gesetzt werden muss, ist es naheliegend für den Nutzer dies durch die zeitgleiche Selektion der betroffenen Elemente zu lösen. Aktuell bietet EB Guide jedoch noch keine Unterstützung für Multiselektion. Sind zwei Elemente ausgewählt lassen sich diese lediglich gemeinsam mit der Maus bewegen, die Properties sind wie in Abb. 3.5 erkennbar, für den Nutzer nicht sichtbar.

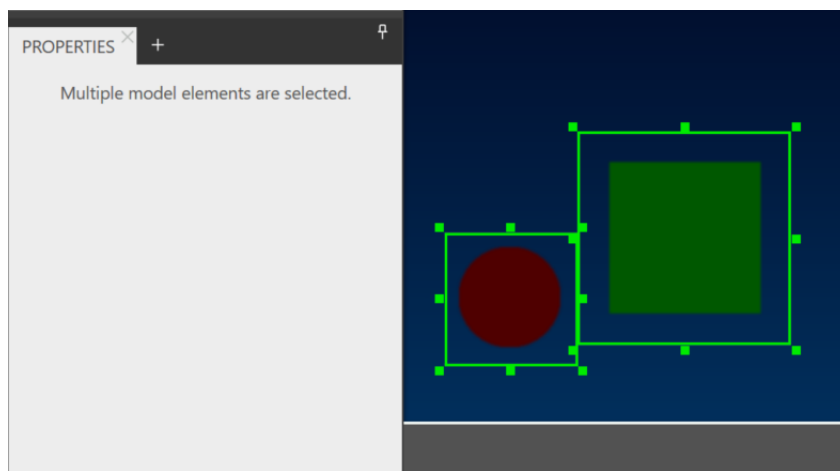


Abbildung 3.5.: Usability - Schwäche Mehrfachselektion

Resultierende Benutzeranforderung Nutzer, die mehrere Objekte gleichzeitig selektiert haben, müssen die Möglichkeit haben deren Properties nach ihren Wünschen zu ändern.

3.1. Verbesserungen

Aufgrund der zeitlichen Einschränkungen dieser Arbeit ist es nicht möglich alle aufgeführten Schwächen weiter zu analysieren. Im Folgenden wird erläutert auf welchen Grundlagen die Auswahlkriterien festgelegt werden. Daraufaufgehend wird jede Verbesserung anhand dieser Kriterien eingestuft, bevor abschließend das angestrebte Design für die Verbesserungen erläutert wird. In diesem Abschnitt wird bereits der dritte Iterationspunkt des Designprozesses angeschnitten, indem hier der Styleguide für den, im Folgenden erstellten Prototypen, festgelegt wird. Dies geschieht auf Grundlage der bereits erläuterten Gestaltprinzipien der Usability.

3.1.1. Auswahlkriterien

Da innerhalb dieser Arbeit nur eine Iteration des Human-centered design process durchgeführt werden kann, ist es wichtig sich auf Schwächen zu fokussieren die gewissen Kriterien gerecht werden. Zum einen sollte bei einem Teil dieser Schwächen die Möglichkeit bestehen innerhalb einer Iteration bereits verwertbare Ergebnisse zu erhalten. Um jedoch auch einen längerfristigen Mehrwert für Elektrobit zu schaffen, sollte ein anderer Teil auch Verbesserungen beinhalten die höchstwahrscheinlich weiterer Iterationen zum Ausreifen benötigen. In Anbetracht dieser Angabe und des zeitlichen Rahmens ist es also wünschenswert eine Mischung aus ein bis zwei kleineren und einer aufwändigeren Anpassung zu finden, die sich einem zusammengehörigen Test vereinbaren lassen. Die aufwändigere soll hierbei Stoff für weitere Analysen, nach Abschluss dieser Arbeit liefern, die kleineren sollen nach einer Iteration schon zu konkreteren Ergebnissen führen.

Um die Anpassungen in einem Test überprüfen zu können, ist es notwendig sich auf zwei Prinzipien der Usability zu beschränken die gemessen werden, da der Umfang des abschließenden Testes sonst zu umfangreich werden würde. Wie in Abschnitt 3.3.1 erläutert, ergeben sich aufgrund der Zielgruppe aktuell die Möglichkeiten einer Überprüfung auf Effizienz, Wiedererkennungswert, Fehler und Zufriedenheit. Wie bereits erwähnt findet die Evaluierung der Zufriedenheit meist mit Fragebögen statt, die jedoch bei der Untersuchung der anderen Prinzipien nicht anwendbar sind, weshalb die objektive Zufriedenheit in dieser Arbeit nicht untersucht wird. Die Untersuchung des Wiedererkennungswertes wäre ebenfalls möglich. Da es sich bei der ausgewählten Gruppe jedoch um eine Mischung aus Experten und Gelegenheitsnutzern handelt wären hier getrennte Testaufgaben für die Gelegenheitsnutzer nötig, da der Wiedererkennungswert nur bei diesem Teil der Zielgruppe untersucht werden kann. Außerdem ist bei den im vorherigen analysierten Schwächen keine aufgetreten, die direkt mit diesem Prinzip in Verbindung gebracht werden könnte.

Was bei den Analysen jedoch deutlich auffällt, ist die Verringerung der Effizienz bei der gesamten Zielgruppe, nicht nur bei den Experten. Da für eine Messung dieses Attributes ohnehin eine Zeitmessung nötig ist, kann man währenddessen auch gut die vom System auftretenden Fehler und deren Auswirkungen auf den weiteren Arbeitsverlauf festhalten. Die ausgewählten Verbesserungen müssen also hauptsächlich auf Effizienz und gegebenenfalls noch auf auftretende Fehler untersuchbar sein.

Zusätzlich zu den bereits genannten Kriterien, wird darauf geachtet vor allem solche Verbesserungen zuerst zu berücksichtigen, die dem Nutzer, nach objektiven Meinungen, aktuell den größten Mehrwert liefern.

3.1.2. Auswahl nach Auswahlkriterien

Image List Die Anpassung der Befüllung der Image List ist als eine umfangreiche, aufwändige Anpassung einzuordnen. Allerdings ist hier bereits absehbar, dass eine Anpassung die Effizienz deutlich steigern würde, da ein gruppiertes Einfügen auf jeden Fall eine Zeiterparnis mit sich bringt. Darüber hinaus haben sich, für die Lösung dieses Problems einige Teams bereits Plug-Ins implementiert, die genau dieses Problem beheben. Diese sind zwar nicht Bestandteil des offiziellen Tools, werden jedoch von den internen Teams bereits routiniert benutzt, weshalb diese Anpassung auf kurze Sicht keinen Mehrwert liefern würde, sondern dies erst für neu startende Projekte der Fall wäre.

Die Anpassung der Image List würde also zum einen nicht das Kriterium erfüllen für weitere Analysen geeignet zu sein, da der Mehrwert der Anpassung bereits sehr deutlich ist. Zum anderen existiert bereits eine temporäre Lösung für dieses Problem.

Navigation Bei der Anpassung der Navigation würde es sich um eine kleinere Anpassung handeln. Allerdings gibt es für diese Problematik ebenfalls bereits eine Lösung die in Abb. 3.6 zu sehen ist. Es handelt sich hierbei um ein Panel in EB Guide Studio, welches sich Standardmäßig unterhalb des Navigationspanels befindet. Greift man noch einmal das Beispiel aus Abb. 3.2 auf, sieht die Lösung in EB Guide Studio für dieses Problem aktuell so aus, dass für jedes ausgewählte Objekt dessen Umgebung in der Outline angezeigt wird. Dies funktioniert auch gut für neu eingefügte Elemente, da diese defaultmäßig nach dem Einfügen ausgewählt werden.

Während der Beobachtung der Nutzer fällt jedoch auf, dass keiner der Nutzer diesen Outliner zu benutzen scheint, sondern lieber direkt im Widget Tree arbeitet. An diesem Punkt wären also weitere Analysen nötig, ob manche Nutzer eventuell nichts von der Existenz dieser Funktion wissen oder ob ihnen die Nutzung zu unhandlich ist. Aufgrund dieser ausstehenden Analysen ist diese Schwäche jedoch auch nicht für eine Überarbeitung in dieser Bachelorarbeit geeignet.

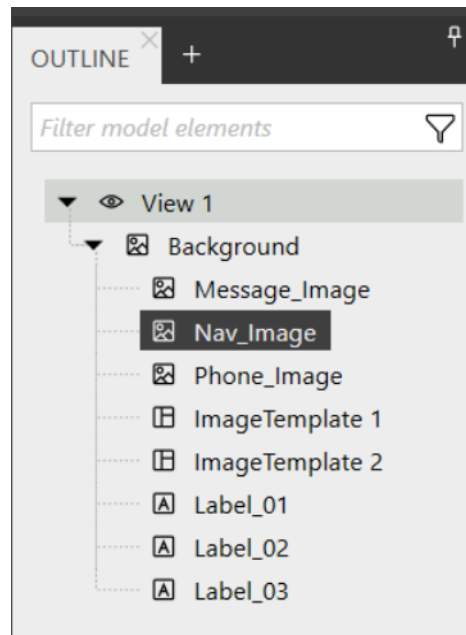


Abbildung 3.6.: Ergänzung zur Navigation in Form einer Outline

Template Properties Die Verlagerung des Hotspots für die Funktion „publish to template interface“, kann ebenfalls als eine kleine Änderung betrachtet werden. Für diese Anpassung lässt sich mit einer Gegenüberstellung des alten und neuen Interfaces gut die benötigte Zeit der Nutzer messen, außerdem kann man hier gut herausfinden, ob die Verlagerung für die Nutzer intuitiv ist oder ob doch die alte Variante bevorzugt genutzt wird. Es werden also bereits nach der ersten Iteration Ergebnisse auftreten, die eine konkrete Beurteilung des Vorgehens zulassen, weshalb sich diese Anpassung für den Test eignet.

Widget Feature Properties Bei dem Filter für die Widget Feature Properties handelt es sich um eine kleine bis mittelgroße Anpassung. Der Mehrwert ist hier allerdings, vor allem für Experten, die die Namen der Features kennen, bereits absehbar. Trotzdem eignet sich diese Anpassung ebenfalls gut für die Untersuchung der Effizienz. Dass es eine Steigerung der Benutzerfreundlichkeit gibt, ist stark zu erwarten, ob es den Nutzern jedoch tatsächlich auch zu einem schnelleren Arbeitsablauf verhilft ist unklar. Zudem ist es hier interessant, ob eine komplette, neue Ergänzung im Interface von den Nutzern überhaupt selbstständig erkannt wird. Diese Anpassung kann also als zweite kleinere Anpassung neben der Anpassung der Template Properties untersucht werden.

Mehrfachselektion Bei der Anpassung für die Mehrfachselektion, besteht die Besonderheit, das EB Guide hierfür im Gegensatz zu den anderen aufgeführten Schwächen, noch keinerlei Implementierung bietet. Es ist aktuell lediglich möglich mehrere Elemente gleichzeitig auszuwählen und in der View zu bewegen, es existiert jedoch kein Panel welches die

aktuellen Properties. Dadurch ist es sehr wahrscheinlich, dass mehrere Iterationen nötig sind um die Funktionen zufriedenstellend für den Nutzer darzustellen. Ebenfalls ist eine Untersuchung auf Effizienz sehr gut möglich, da ein direkter Vergleich des entstehenden Zeitaufwandes mit und ohne Multiselektion getätigt werden kann. Wegen dieser Merkmale eignet sich die Multiselektion also sehr gut als große Anpassung in dieser Arbeit.

3.1.3. Design der Verbesserungen

Template Properties Wie in Abb. 3.7 zu sehen ist für diese Änderung keine tatsächliche Abwandlung des Designs notwendig, das sich lediglich der Hotspot verlagert. Trotzdem werden hier einige Gestaltprinzipien der Usability berücksichtigt. Die nötige Rückmeldung an den Nutzer geschieht durch die Änderung der Farbe des Kreises. Dieses Verhalten ist bereits vorhanden, allerdings wird durch die bisherige Lösung eine minimale Verletzung des Mappings verursacht, da durch eine Interaktion mit dem Quadrat eine Rückmeldung mithilfe des Kreises erzeugt wurde. Das Mapping wird also durch das hier vorgestellte Design verbessert.

Im Gegensatz dazu wird jedoch durch die Anpassung die interne Konsistenz verletzt, da die Interaktion mit den Template Properties auch noch an anderen Stellen möglich ist, wo die Anpassung zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht integriert werden kann. Diese Verletzung kann jedoch nach Validierung durch den Usability Test im Nachhinein angepasst werden, oder der Hotspot auf dem Kreis könnte als zusätzliche Ergänzung für Expertennutzer existieren.

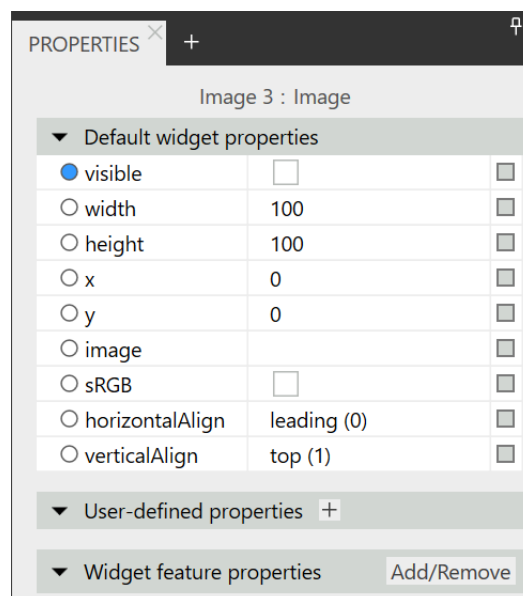


Abbildung 3.7.: Verbesserung Template Properties

Widget Feature Properties Für das Hinzufügen einer Filterfunktion ist das Einfügen einer Filterleiste in das Interface, wie in Abb. 3.8 zu sehen, nötig.

Als Gestaltprinzip der Usability wird hier, zum einen die ästhetische, funktionale und interne Konsistenz des Designs, zum anderen Such- und Filterfunktionen, die in der Benutzeroberfläche von EB Guide Verwendung finden gewahrt. Dadurch ergibt sich automatisch eine externe Konsistenz, da das bereits bestehende Design dieser Leisten von Elektrobit an das Design bereits bekannter Suchleisten angelehnt wurde.

Aktuell wird die in Abschnitt 2.7 erwähnte Problematik der Sichtbarkeit in komplexen Systemen durch die ausklappbaren Menüs gelöst. Dies führt jedoch in diesem konkreten Fall häufig dazu, dass all diese Menüs, während der Suche nach dem richtigen Feature, aufgeklappt werden müssen. Der geplante Filter soll die Nutzer insofern unterstützen, dass sie die Sichtbarkeit der Features nach ihren eigenen Bedingungen anpassen können, wenn sie wissen nach welchem Feature sie suchen.

Das Gestaltprinzip der Affordanz wird durch den ausgegrauten Text in der Filterleiste berücksichtigt, da der Nutzer durch den Text „Filter Widget features“ die direkte Aufforderung erhält was hier getan werden kann. Zum anderen bekommt er durch den grauen Text suggeriert, dass hier etwas anklickbar ist und eine Eingabe getätigt werden kann.

Die Rückmeldung, die für den Nutzer sehr wichtig ist, erfolgt durch die Tatsache, dass der Filter live auf die Änderungen des Nutzers reagiert, es also eine sehr schnelle Anpassung der Liste der Features gibt.

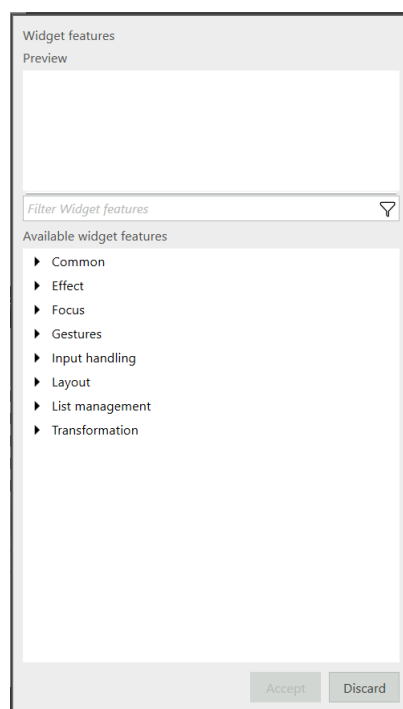


Abbildung 3.8.: Verbesserung Feature Property Properties

Mehrfachselektion Um die Anpassung der Properties bei Mehrfachselektion zu ermöglichen ist es nötig ein Propertiespanel anzuzeigen, wie in Abb. 3.9 zu sehen. Wie bei der normalen Auswahl eines Elementes werden dort Properties wie width/height und die Koordinaten angezeigt, zusätzlich ist es mit den neuen Alignment Actions noch möglich die ausgewählten Elemente aneinander auszurichten. Diese Funktion gibt es bisher in EB Guide Studio noch nicht, erschien jedoch im Kontext der Mehrfachselektion eine geeignete Ergänzung zu sein.

Auch hier wird die ästhetische, funktionale und interne Konsistenz bei den Textfeldern der Properties gewahrt, da sie exakt so aussehen, wie die bereits Bekannten bei der Auswahl eines Elements. Externe Konsistenz wird durch die Striche gewahrt, die als Platzhalter bei den Values der Properties fungieren, wenn die ausgewählten Elemente zum Beispiel bei der x-Koordinate unterschiedliche Werte aufweisen.

In EB Guide ist es allgemein so, dass nur die Properties sichtbar sind, die für die aktuell ausgewählten Elemente relevant und veränderbar sind. Diese Einschränkung der Sichtbarkeit ist dementsprechend auch bei der Multiselektion zu beachten. Wenn also beispielsweise ein Bild und ein Text gleichzeitig ausgewählt sind, ist es nicht nötig eine Textproperty bereitzustellen, da diese nicht bei beiden Elementen anpassbar wäre.

Das Prinzip der Affordanz wird bei den Buttons für die Alignment Actions berücksichtigt, indem diese einen Schatten bekommen um sie klickbar erscheinen zu lassen. Ebenfalls wird es wieder bei den Textfeldern neben den Buttons berücksichtigt, wie es auch bei der Filterfunktion bereits der Fall ist.

Eine Rückmeldung an den Nutzer, dass seine Eingaben erfolgreich waren, erfolgt durch die sofortige Veränderung der Elemente im View, entweder durch Änderungen der Position, oder der Breite und Höhe.

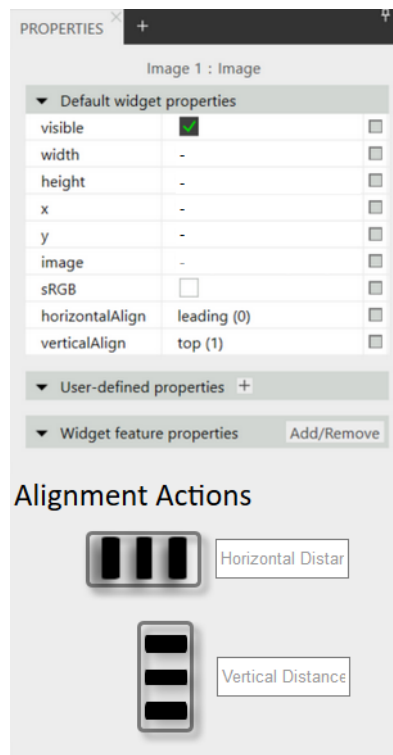


Abbildung 3.9.: Verbesserung Mehrfachselektion

Zusätzlich dazu soll es noch möglich sein Bilder in Templates über Multiselektion einzufügen. Das Design hierfür ist in Abb. 3.10 zu sehen. Die Design Prinzipien werden hier auf die gleiche Art und Weise berücksichtigt wie es bei den Buttons für die Alignment Actions bereits erläutert wurde. In diesem Fall ist jedoch kein Textfeld nötig, da hier kein Abstand oder ähnliches angegeben muss. Bei einem Klick auf den Button wird ein ausgewähltes Bild in ein gleichzeitig ausgewähltes Template eingefügt.

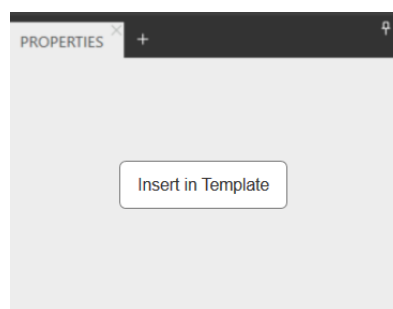


Abbildung 3.10.: Verbesserung Mehrfachselektion Einfügen in Template

Kapitel 4.

Umsetzung

Nach dem Abschluss der Spezifizierung der Benutzeranforderungen wird nun in den dritten Schritt des Human-centered design process übergegangen. Hier gilt es, dass UX Design zu erstellen, wobei der Style Guide bereits im Ende des letzten Artikels fertiggestellt wurde. In den folgenden Abschnitten werden noch die benötigten Interaktionsmöglichkeiten definiert und ein, auf diesen Erkenntnissen aufbauender Prototyp erstellt.

Der Großteil der Anpassungen wird in Form eines Prototypen umgesetzt, um weiterer Evaluierungen leichter durchführen zu können und um eventuelle Anpassungen innerhalb kommender Iterationen leichter umsetzen zu können. Konkret werden die große Anpassungen der Multiselektion und die kleine Änderungen für die Template Properties innerhalb des Prototypen umgesetzt und untersucht, der Filter für die Widget Feature Properties hingegen wird direkt implementiert. Dies hat den Hintergrund, dass es bei der Multiselektion absehbar ist, dass hier noch einige Anpassungen nötig sein werden, bis das Design und die Funktionalität an die Bedürfnisse des Nutzer angepasst sein wird, da hier noch keinerlei Grundlagen in EB Guide vorhanden sind, auf denen aufgebaut werden kann. Bei den Template Properties hat die Umsetzung innerhalb des Prototypen den Hintergrund, dass hier nicht sicher gesagt werden kann, ob die Verlagerung der Funktion „publish to template interface“ von den Nutzern tatsächlich angenommen oder überhaupt an der neuen Stelle intuitiv erwartet wird. Es ist hier auch sehr wahrscheinlich, dass an der Darstellung, Position und der Kombination mit der alten Position noch einige Anpassungen stattfinden müssen. Daher macht es Sinn, sich bei diesen beiden Anpassungen strikt an den Human-centered design process zu halten und innerhalb dessen Iterationen solange das UX design zu verbessern, bis es sicher den Benutzeranforderungen entspricht. Ansonsten würde hoher Entwicklungsaufwand in Anpassungen fließen, die noch häufig angepasst oder komplett verworfen werden müssen. Die Anpassung des Prototypen kann in diesen Fällen schneller, minimalistischer und mit kleinerem Aufwand erfolgen.

Im Gegensatz dazu ergibt es Sinn, die Filterfunktion direkt in EB Guide zu implementieren. Aus den bereits durchgeführten Analysen geht hervor, dass dieser Filter einen großen Mehrwert für die Nutzer bieten würde. Im Gegensatz zu den beiden anderen Änderungen ist auch am Design dieser Änderungen kein großer Spielraum mehr für Anpassungen, da

sich das Design hier an den bereits bestehenden Filter und Suchfunktionen innerhalb von EB Guide orientiert. Die einzige eventuelle Änderungen die hier noch auftreten könnte wäre eine Änderung der Position. Ob diese Anpassungen jedoch innerhalb eines Prototypen oder im XAML Code stattfindet macht, betrachtet man den zeitlichen Aufwand, keinen Unterschied. Daher ist es für diese Änderung in diesem Fall effizienter die Änderungen direkt zu implementieren und das Verhalten nicht zuerst innerhalb eines Prototypen zu simulieren.

4.1. Prototyp Multiselektion und Template Properties

In den folgenden Abschnitten wird alles Relevante in Bezug, auf die im Prototyp umgesetzten Änderungen erläutert. Zuerst gibt es keine kurze Begründung für die Wahl des Prototyping Tools. Da für diese Arbeit eine Einarbeitung in dieses Tool notwendig war wird dieses darauf folgend in seinen verstandenen Grundfunktionen erläutert. Dies ist auch notwendig um die abschließend erklärte Vorgehensweise zur Erstellung des Prototyps zu verstehen. Danach werden die nötigen Interaktionsmöglichkeiten definiert, die dem Nutzer für einen erfolgreichen Umgang mit dem Prototypen simuliert werden müssen, bevor letztlich die Vorgehensweise beschrieben wird um diese Anforderungen umzusetzen.

4.1.1. Axure RP

Axure RP ist eine Software die es ermöglicht Wireframes, Prototypen, Dokumentationen und Spezifikationen für Web-, Mobil- oder Desktopanwendungen zu erstellen. Dies wird durch Drag und Drop Aktionen, Skalierung und Formatierung von Widgets ermöglicht, mit deren Hilfe man das gewünschte Endprodukt erstellen kann. Für diese Arbeit ist vor allem die Möglichkeit einen Prototypen zu erstellen wichtig. Ausschlaggebend für die Wahl dieser Software war, dass AXURE RP 9 die Möglichkeit bietet dynamische Inhalte zu erstellen und logische Bedingungen in den Prototypen einzubinden. Da es sich bei EB Guide Studio um ein Modellierungstool handelt ist ein rein statischer Prototyp nicht ausreichend. Ebenfalls reicht es nicht aus feste Hotspots zu haben bei deren Klick etwas passiert, sondern es ist notwendig die in EB Guide herrschenden Einschränkungen für den Nutzer simulieren zu können.

Ein weiterer Grund sich für diese Software zu entscheiden war es, das die UX Designer bei Elektrobit ebenfalls mit AXURE RP arbeitet. So war es zum einen gewährleistet das bei den Usabilitytest keine Schwierigkeiten mit der verwendeten Software auftreten würde, zum anderen war dadurch gleichzeitig ein Ansprechpartner bei auftretenden Problemen vorhanden.

In Abb. 4.1 ist das Standardprojekt von AXURE RP zu sehen, welches die Grundlage eines jeden neuen Projektes bildet.

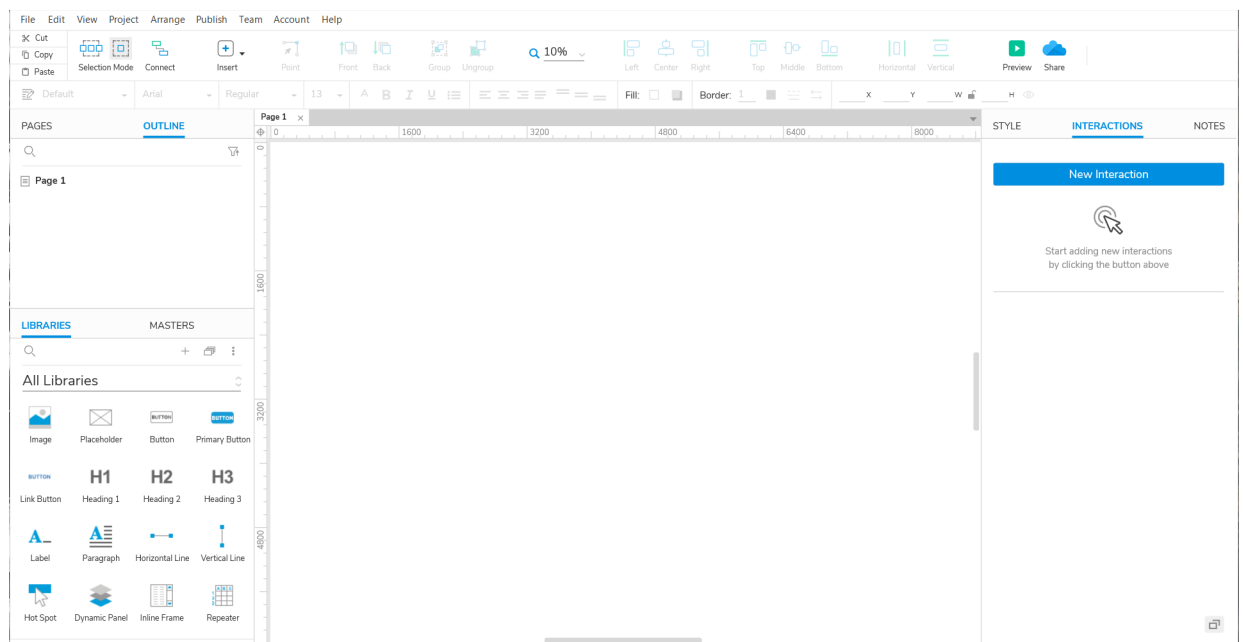


Abbildung 4.1.: Axure RP 9

In den mittig platzierten Workspace können Elemente aus den Libraries links oder eigene, externe Elemente eingefügt werden. Zieht man nun beispielsweise eine Droplist und drei Kreiselemente aus den Libraries links in den Workspace passt sich die Outline wie in Abb. 4.2 zu sehen entsprechend an. Mithilfe dieser Outline kann man innerhalb des Projektes navigieren, was vor allem praktisch ist wenn sich mehrere Elemente, wie auch in diesem Beispiel zu sehen, überlagern. Elemente lassen sich auch zu Dynamic Panels gruppieren, was vor allem dann nötig ist wenn man ein Drag und Drop Verhalten simulieren möchte, da dies die einzigen Widgets sind die dieses Verhalten unterstützen.

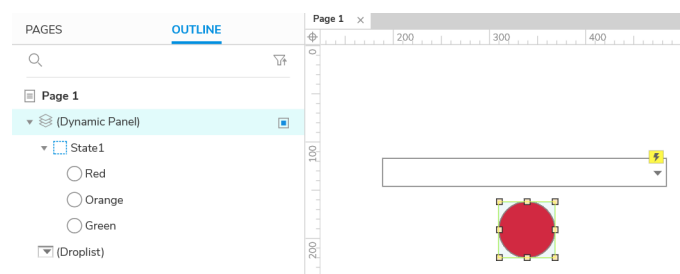


Abbildung 4.2.: Axure RP 9 Outline

Um den drei eingefügten Kreisen unterschiedliche Farben zuzuweisen ist es nötig deren Properties zu bearbeiten. Die ist in AXURE RP über das Stlye Panel möglich, welches in Abb. 4.3 zu sehen ist. Hier ist es beispielsweise ebenfalls möglich Skalierungen vorzunehmen, oder Umrandungen und Schatten hinzuzufügen.

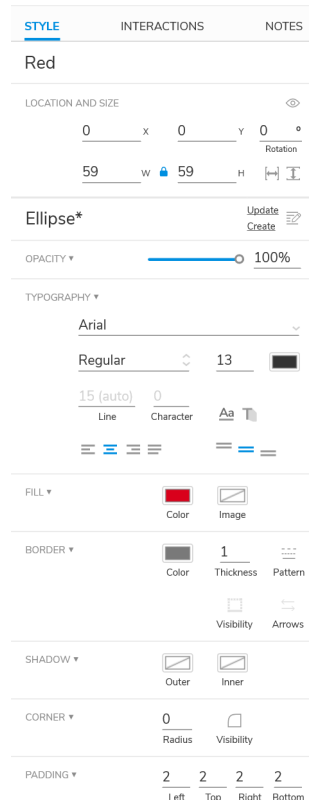


Abbildung 4.3.: Axure RP 9 Style Properties

Wenn man nun erreichen möchte, dass die Farbe des sichtbaren Kreises sich an der Auswahl innerhalb der Droplist orientiert muss Logik zu dem Prototypen hinzugefügt werden. Zuerst ist es, wie in Teil a von Abb. 4.4 zu sehen, nötig Optionen innerhalb der Droplist hinzuzufügen. Innerhalb des Interactionpanels besteht dann die Möglichkeit, über IF Conditions abzufragen, welche Option aktuell ausgewählt ist und die Visibility der Kreise entsprechend zu regulieren.

Hat man die Modellierung abgeschlossen, oder möchte etwas überprüfen, bietet AXURE RP die Möglichkeit einer lokalen Preview. Diese verhält sich exakt so, wie sich der abgeschlossene Prototyp ebenfalls verhalten wird und eignet sich deshalb gut für selbständige Validierung der bisherigen Umsetzung. Testet man das soeben modellierte Beispiel in der Preview sieht man in Abb. 4.4, dass sich die Farbe des Kreises, wie gewünscht, immer an die Auswahl der Droplist anpasst.

Ist die Modellierungsarbeit beendet bietet AXURE RP die Möglichkeit, dass Projekt in die AXURE CLOUD zu laden. Hier können andere Mitarbeiter über einen generierten Link auf das funktionale Endprodukt zugreifen, ohne das eigentliche Projekt sehen oder bearbeiten zu können. Dadurch ist es nun einerseits möglich andere UX Designer Funktionalitäten des Prototypen testen zu lassen, wobei sie auch an den entsprechenden Stellen Kommentare

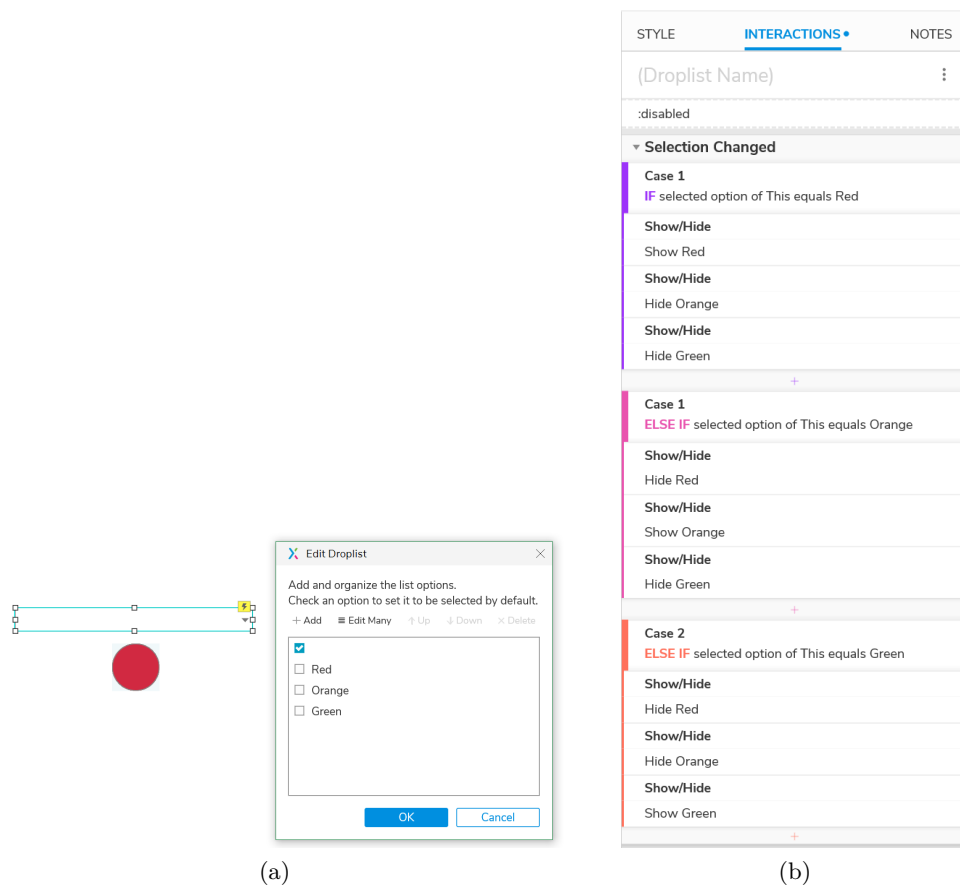


Abbildung 4.4.: Axure RP Droplist und Conditions



Abbildung 4.5.: Axure RP Preview

und TODO's hinterlassen können. Außerdem besteht durch den Link die Möglichkeit den Prototypen für die Testpersonen im Rahmen des Usability Tests zugänglich zu machen.

4.1.2. Interaktionsmöglichkeiten

Im dritten Schritt des Human-centered design process ist es die Aufgabe des Interaction Designers die Interaktionsmöglichkeiten, die der Prototyp bieten muss, zu spezifizieren. Dies ist deshalb notwendig, da es gerade bei Prototypen die ein komplexes System simulieren sollen, nicht möglich oder nötig ist alle Funktionen des Systems zu simulieren. Daher wird vor der Erstellung des Prototyps festgelegt welche Interaktionen von den Nutzern durchführbar sein müssen um die geplanten Verbesserungen validieren zu können.

Für die Überprüfung der Usability der Ergänzungen ist es jedoch nicht ausreichend nur die neuen oder ergänzten Funktionen zu simulieren. Um diese Ergänzungen überhaupt anwenden zu können muss der Nutzer einen gewissen Punkt innerhalb des Modellierungsprozesses erreicht haben. Um an diesen Punkt zu gelangen ist es unbedingt notwendig, dass dem Nutzer gewissen Grundfunktionen von EB Guide zur Verfügung stehen. Das bedeutet für den konkreten Fall dieser Bachelorarbeit, dass es für den Nutzer möglich sein muss wie gewohnt Elemente per Drag and Drop in den View zu ziehen, und diese dort auch frei bewegen zu können. Ebenfalls müssen die Properties aller Widgets frei anpassbar sein und die Elemente müssen wie gewohnt auf die Eingaben des Nutzers reagieren. Das sich die Funktionen „publish to template interface“ innerhalb der Templates befindet, muss auch die Möglichkeit bestehen Templates anzulegen.

Darauf aufbauend müssen noch die neuen oder veränderten Funktionen in den Prototypen integriert werden. Dazu zählt konkret, dass die Funktion „publish to template interface“ verlagert wird und die alte Möglichkeit dafür vorerst nicht simuliert werden muss. Zusätzlich muss es nun möglich sein mehrere Elemente gleichzeitig auszuwählen und hierfür ein Propertypanel einzublenden. Die Anpassung der Properties müssen sich in diesem Fall auch auf alle ausgewählten Elemente auswirken, und diese müssen auch gemeinsam im View bewegt werden können. Zusätzlich müssen noch die neuen Alignment Actions, sowie die Funktion Insert in Template angezeigt werden und ausführbar sein.

Da sehr viele unterschiedliche Widget- und Templatetypen in EB Guide existieren, ist es an dieser Stelle des Prozesses auch sinnvoll sich bereits grobe Gedanken über den abschließenden Usability Test zu machen, und die Funktionen des Prototypen entsprechend einzuschränken. Da die Modellierer bei Elektrobit hauptsächlich HMIs für den Fahrzeuginnenraum mit EB GUIDE umsetzen, erscheint es sinnvoll für den Usability Test einen minimalistischen Startscreen eines solchen Interfaces modellieren zu lassen. Da diese, wenn man die Interaktionslogik außen vor lässt, nur aus Images und Labels bestehen ist es ausreichend diese beiden Widgets funktionsfähig zu machen. Zusätzlich dazu ist es noch notwendig die Menge

an verfügbaren Templates einzuschränken. Für den soeben erläuterten Use Case ist es hier ebenfalls ausreichend nur Image Templates erstellen zu können. Genauere Erläuterungen zu den Aufgaben innerhalb des Usability Test folgen entsprechend in Kapitel 5 dieser Arbeit.

4.1.3. Vorgehensweise

Im folgenden werden die grundlegenden Vorgehensweisen erläutert die angewandt wurden um den Prototypen zu erstellen. Es ist im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich alle exakten Anpassungen zu erläutern die getätigt werden mussten. Es werden jedoch alle maßgeblichen Konzepte und Funktionen aufgeführt die in Zusammenhang mit den eingebauten Neuerungen stehen. Alle nicht ausführlich erklärten Änderungen wurde auf ähnliche Art und Weise umgesetzt, wie solche die in den nächsten Abschnitten erläutert werden.

Grundlage Vor allem bei Expertennutzern ist es wichtig, das der Prototyp sich nicht nur verhält wie die gewohnte Software, sondern sich auch optisch an ihr orientiert. Von daher war der Ansatz zur Modellierung des Prototypen einen Screenshot von der aktuellen Version von EB GUIDE Studio zu machen und diesen als statischen Hintergrund, wie in Abb. 4.6 zu sehen, für das weitere Vorgehen zu benutzen. Darauf aufbauend können nach und nach Interaktionsmöglichkeiten innerhalb des Prototypen platziert werden.

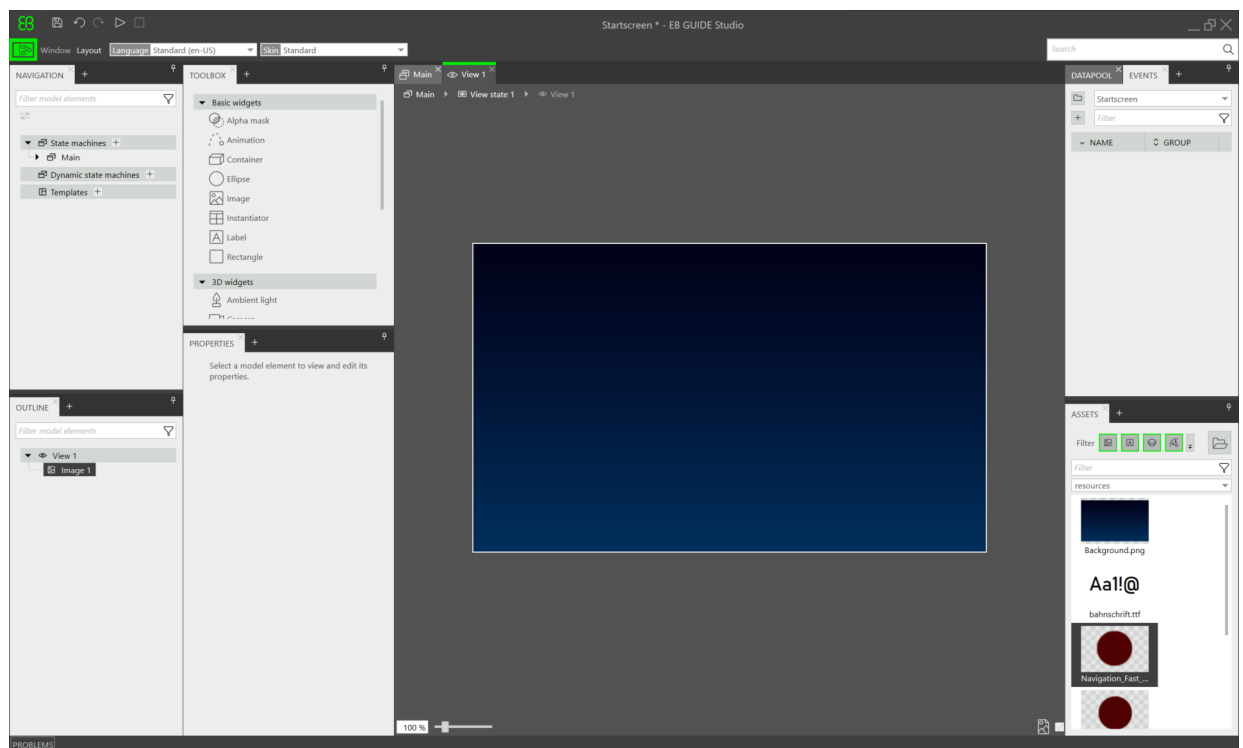


Abbildung 4.6.: Grundlage des Prototyps

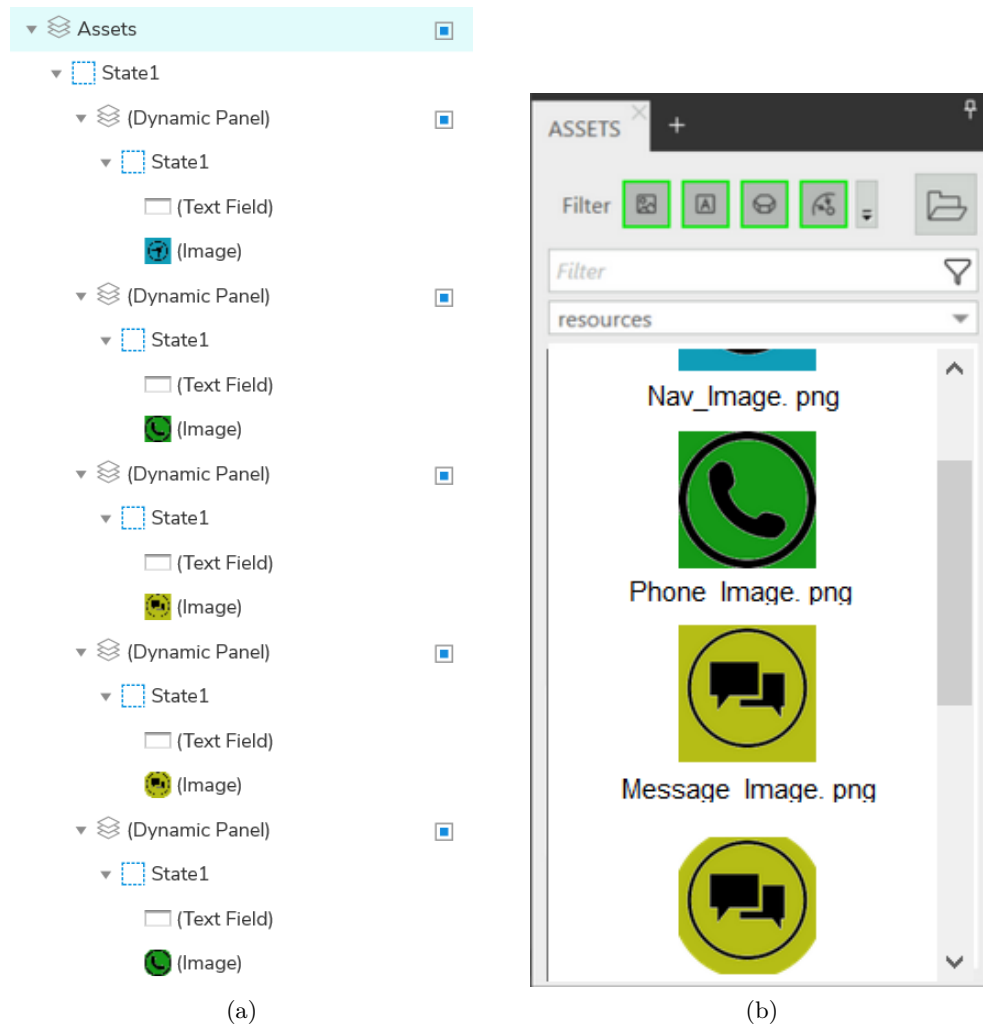


Abbildung 4.7.: Scrollbar für Assets

Assets und Toolbox Die Assets und die Toolbox sind wichtige Interaktionsmöglichkeiten für den Nutzer, da von hier aus alle zur Verfügung stehenden Widgets oder Ressourcen in den View gezogen werden. Für beide Elemente wird eine Scrollbar benötigt, da die Nutzer dies zum einen an dieser Stelle gewohnt sind, zum anderen bestünde sonst keine Möglichkeit alle Widgets und Elemente anzuzeigen. In AXURE ist es hierfür nötig ein Dynamic Panel zu erstellen und es mit allen benötigten Elementen zu befüllen die in der Scrollbar vorhanden sein sollen. Für ein Dynamic Panel ist es möglich eine feste Größe anzulegen, sollten dessen Elemente in der vorgegebenen Dimension nicht alle Platz finden hat man nun die Möglichkeit Vertikales oder Horizontales Scrolling zu aktivieren. In Abb. 4.7 sieht man beispielhaft die Umsetzung für das Assetspanel. Teil a) zeigt die Implementierung mithilfe von ineinander geschachtelter Dynamic Panels, in Teil b) ist das entsprechende Ergebnis im Prototypen zu sehen.

Der Grund dafür das jedes einzelne Bild in den Assets ebenfalls ein Dynamic Panel ist, ist der Tatsache geschuldet das dies die einzigen Widgets sind die Drag und Drop unterstützen. Sie bieten die einzigartigen Interactions „Drag Started“, „Dragged“ und „Drag Dropped“ über welche gesteuert werden kann wie sich die Items während des Vorgangs verhalten. Hier erweist es sich vor allem als praktisch „Drag Dropped“ mit einer If Bedingung zu versehen, damit das Element nur über dem dafür vorgesehenen View abgelegt werden kann, und nicht zum Beispiel im Bereich der Datapoolitems.

Widget Tree Sobald etwas in den View hinzugefügt wird, muss dies für den Nutzer ebenfalls im Widgettree sichtbar werden. Dies ist ebenfalls mithilfe eines Screenshots gelöst und man sieht in Abb. 4.8, dass sich hier noch mehr Elemente im Widget Tree befinden, die vorläufig überdeckt wurden. Fügt der Nutzer nun das entsprechende Element zum View hinzu, wird die Abdeckung entfernt und er kann das Objekt nun auch über den Widget Tree auswählen. Die Interaktionsmöglichkeit wird innerhalb von AXURE mit den gelben Blitzen gekennzeichnet und ist ebenfalls wieder mit logischen Bedingungen umgesetzt.

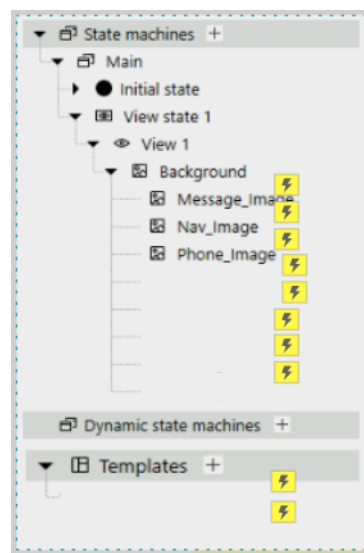


Abbildung 4.8.: Widget Tree

Properties Um die Interaktion mit allen eingefügten Elementen möglich zu machen, hat jedes Element sein eigenes Propertiespanel erhalten, welches in Abb. 4.9 zu sehen ist. Damit dem Nutzer immer klar ist welches Element aktuell ausgewählt ist, wurde auch hier das Verhalten von EB GUIDE nachgebaut, indem jedes ausgewählte Element einen grünen Rahmen erhält. Die Auswahl hierfür muss über das Element selbst oder den Widget Tree möglich sein.

Ist das Objekt aktuell ausgewählt erscheint ein entsprechendes Propertiespanel welches ebenfalls wieder einen Screenshot beinhaltet der mit Textfeldern überlagert wird. Diese

Felder sind mit globalen Variablen verknüpft, welche wiederum die Properties der Bilder im Workspace von AXURE anpassen. Dadurch wird es ermöglicht, dass Eingaben in das Textfeld das Objekt verändern und umgekehrt, Bewegungen des Objektes die Werte in den Textfeldern aktualisieren. Damit wird für den Nutzer das exakt gleiche Verhalten nachmodelliert welches in EB GUIDE existiert. Ein identisches Verhalten ist für die Texte modelliert, nur haben diese statt eines Image Properties ein Text Property.

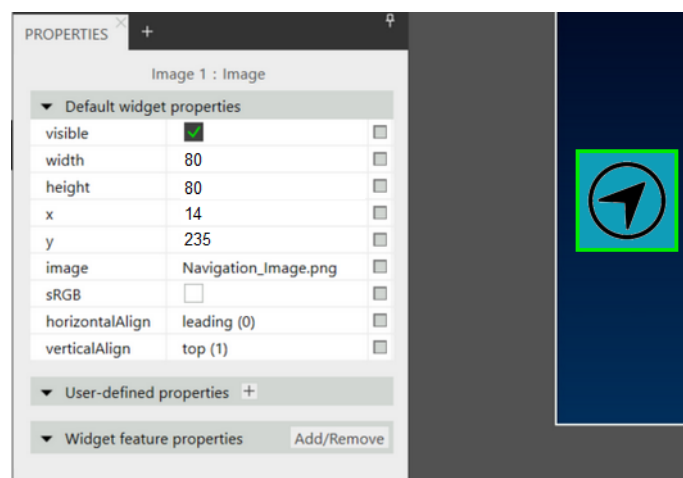


Abbildung 4.9.: Properties Panel

Multiselektion Ist nur ein Objekt ausgewählt wird der Wert der globalen Variable im entsprechenden Textfeld angezeigt. Da dieser Wert bei der Multiselektion jedoch nur angezeigt werden soll wenn er für alle ausgewählten Objekte identisch ist, und ansonsten ein Strich sichtbar sein soll, ist es hier notwendig die Properties der ausgewählten Objekte zu vergleichen. Hierfür muss zuerst abgefragt werden welche Objekte ausgewählt sind, um dann deren Properties zu vergleichen. Da AXURE bei den logischen Bedingungen nur „Match Any“ oder „Match All“ unterstützt ist keine Kombination von AND und OR Bedingungen möglich. Deshalb wird an diesem Punkt nur mit AND Bedingungen in den Abfragen gearbeitet, da jedoch für alle möglichen Kombination der drei zur Verfügung stehende Bildern jede Property einzeln abgefragt und angepasst werden muss ergibt das eine Anzahl von 36 Abfragen.

CASE NAME								Match All	
Phone/Nav/Mess_x									
is selected of	Phone_Image	equals	value	true					
is selected of	Nav_Image	equals	value	true					
is selected of	Message_Image	equals	value	true					
value of variable	STRG_Down	equals	value	true	fx				
value of variable	x_Phone	equals	value	[[x_Navigation]]	fx				
value of variable	x_Phone	equals	value	[[x_Message]]	fx				

Abbildung 4.10.: Beispielbedingung Multiselektion

Der gleiche Aufwand wird ebenfalls noch für die verfügbaren Texte betrieben. Aufgrund der Performance des Prototyps und der Fehleranfälligkeit wurde auf diese Anpassung bei der gleichzeitigen Auswahl von Texten und Bildern verzichtet. Es ist hier möglich die Properties anzupassen, es wird jedoch nicht verglichen ob deren Variablen den gleichen Wert aufweisen, sondern es wird immer ein Strich angezeigt. In Abb. 4.10 ist beispielhaft die logische Bedingung für den Fall zu sehen das alle drei Bilder gleichzeitig ausgewählt sind und deren x-Koordinate jeweils identisch ist.

Zeitgleich mit den Properties werden bei der Mehrfachselektion die Alignment Actions angezeigt. Hier wird im Prototypen die Umsetzung in Bezug auf den Testcase eingeschränkt. Da ein Startscreen modelliert werden soll reicht die Möglichkeit die Bilder Horizontal aneinander auszurichten, die Vertikale Ausrichtung ist von Texten an Bildern möglich. In Abb. 4.11 ist die Umsetzung im Prototyp zu sehen, wobei Teil a) bei zwei ausgewählten Bildern und Teil b) bei der gleichzeitigen Auswahl von Bild und Label sichtbar ist. Die Alignment Actions liegen bei der Auswahl von zwei Objekten des gleichen Typs absichtlich unten, und bei der Auswahl von zwei unterschiedlichen oben. Bei letzterem Fall kann eher davon ausgegangen werden das keine Properties gemeinsam angepasst werden müssen, sondern die zwei unterschiedlichen Objekte eher aneinander ausgerichtet werden sollen. Die tatsächliche Ausrichtung passiert durch Klick auf den Button, indem der eingegebene Abstand auf den Variablenwert des weiter links oder weiter oben liegende Objektes aufaddiert wird und der globalen Variable des zweiten Items zugewiesen wird. Dadurch verschiebt sich das zweite Objekt und der Abstand der zwei Objekte entspricht dem eingegebenem Wert.

Templates Das Anlegen von Templates wird ebenfalls mit Screenshots simuliert die mit Hotspots versehen werden. Zusätzlich besteht hier noch die Notwendigkeit einen Imagetab neben dem View anzulegen, da das Erstellen der Templates in einem anderen Bereich stattfindet. In diesem Tab existiert ebenfalls ein Propertiespanel, die Funktion „publish to template interface“ geschieht wie geplant über einen Klick auf den Kreis, der sich nach der

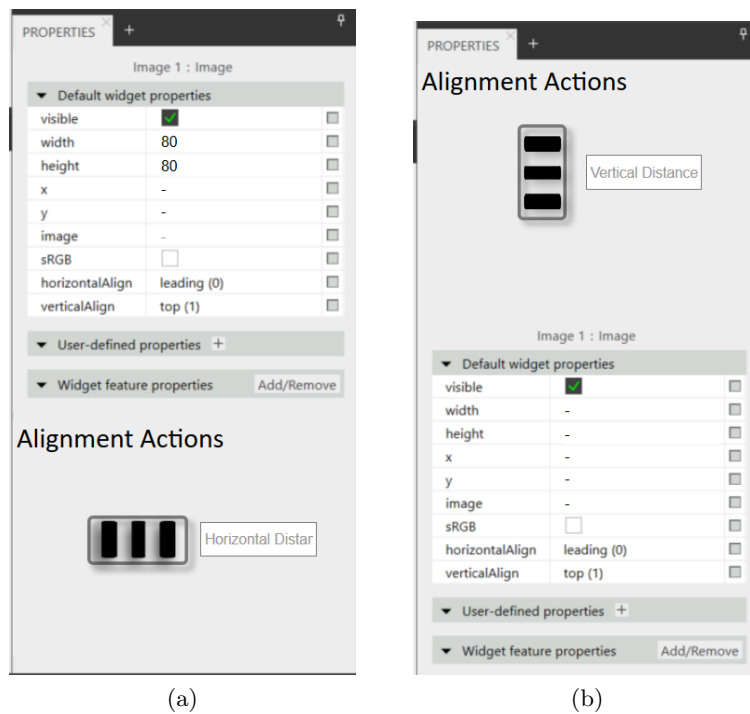


Abbildung 4.11.: Alignment Actions

Auswahl blau einfärbt. Wird hier ein Wert angepasst wirkt sich das über eine globale Variable auch auf das Template Interface aus, eine Änderung im Template Interface darf jedoch nie ein Property des Templates anpassen. Deshalb wurden hier zwei getrennte Sets von globalen Variablen angelegt, welche nur in eine Richtung synchronisieren.

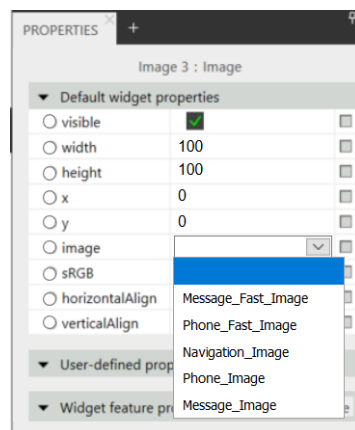


Abbildung 4.12.: Droplist für Images

Die Zuweisung der Bilder im Template findet über ein Droplist statt, welche in Abb. 4.12 zu sehen ist. Die Vorgehensweise, wie der sichtbare Inhalt eines Dynamic Panels mithilfe einer Droplist angepasst werden kann wurde bereits in Abschnitt 4.1.1 erklärt. Anstatt der bunten Kreise befindet sich in diesem Fall jeweils eine Ausführung aller Bilder in den

Dynamic Panels welche je nach Auswahl aus der Droplist sichtbar oder unsichtbar geschaltet werden. Die Alternative Vorgehensweise „Insert in Template“ funktioniert nach dem gleichen Prinzip. Nur wird hier nicht aus der Droplist abgefragt, sondern welches Bild gleichzeitig mit dem Template ausgewählt ist. Dieses wird dann nach einem Klick auf den Button entsprechend angezeigt.

4.2. Implementierung Filter

Nach der Fertigstellung des Prototyps ist es nun noch nötig den Filter zu implementieren. Da hier eine direkte Umsetzung im Sourcecode von EB GUIDE geplant ist gibt es im Folgenden, nach der Formulierung der Zielsetzung, einen groben Überblick über den Aufbau des Projektes. Wie bei der Erstellung des Prototypen im vorherigen Kapitel wird abschließend noch aufgezeigt mit welchem Vorgehen diese Zielsetzung umgesetzt wurde.

4.2.1. Zielsetzung

Das Ziel dieses Arbeitsabschnittes ist die Umsetzung des in Abschnitt 3.1.3 definierten optischen und funktionalen Designs. Da es sich um eine Implementierung handelt ist hier keine Einarbeitung in ein Tool wie AXURE RP notwendig, vielmehr muss der Aufbau des bereits bestehenden Projektes verstanden werden. Konkret muss für die Umsetzung des Designs eine Filterfunktion implementiert werden, die die bereits vorhandenen Widget Feature Properties nach den Wünschen des Nutzers filtert. Hierfür wird für den Nutzer eine Eingabemöglichkeit benötigt, mit der er interagieren kann, wie er es von den Filterfunktionen anderer Anwendungen gewohnt ist. Zusätzlich sollen bei der Nutzereingabe die aktuell bestehenden Kategorien verschwinden und in Echtzeit nur die passenden Features ohne zugehörige Kategorie angezeigt werden.

4.2.2. Projektaufbau

Programmiersprachen und Entwicklungsumgebung EB GUIDE Studio wird als WPF Anwendung umgesetzt und ist somit in C# geschrieben. WPF ist Teil des .NET-Frameworks 3.0, durch dessen Basis dem Entwickler eine große objektorientierte Klassenbibliothek zur Verfügung steht. Innerhalb dieser Klassenbibliothek ist auch C# zu finden, welche eine typischere, objektorientierte Allzweck-Programmiersprache ist. Für die Deklaration der Elemente des User Interfaces benutzt WPF die Sprache XAML, welche auf XML basiert.

Da das Projekt Firmenintern als eine Visual Studio Solution vorliegt, werden auch sämtliche Implementierungen im Rahmen dieser Arbeit innerhalb dieser Entwicklungsumgebung umgesetzt.

Design Pattern In der Projektentwicklung wird das Model-View-ViewModel (MVVM) Design Pattern angewandt. Bei der früheren Entwicklung von User Interfaces, haben Entwickler häufig eine grafische View erstellt und im Nachhinein die Logik hinzugefügt. Dies geschieht meist in Form von Eventhandlern, Initialisierungen oder Datenmodellen im Code Behind, was zu einer starken gegenseitigen Abhängigkeit von Interface und der dahinter liegenden Logik führt. Dadurch entstehen Problematiken wie die Tatsache, dass nicht mehrere Entwickler gleichzeitig an der gleichen View arbeiten können, oder ein Entwickler durch seine Änderungen den Code eines anderen Entwickler unbrauchbar macht. Logik und Aussehen eines Interface an einer Stelle zu bündeln führt also zu schlechter Wartbarkeit, Erweiterbarkeit und ist kaum testbar[[Unde](#)]. Die aufgeführten Probleme entstehen also durch die starke Abhängigkeit der Folgenden Komponenten.

- View (User Interface)
- Model (Im User Interface angezeigte Daten)
- Zusammenfügender Code (Eventhandling, Abhängigkeiten, Logik)

Innerhalb des MVVM Pattern wird dieser Zusammenfügende Code als das View Model bezeichnet. Dessen grundlegende Aufgabe ist es, eine Trennung der View und des Models zu arrangieren und dadurch die Erstellung der Struktur und die Wartung einer Anwendung zu vereinfachen.

Sobald sich ein Wert innerhalb des View Models ändert, wird der neue Wert, mithilfe von data binding und Benachrichtigungen, automatisch im View aktualisiert. Wenn der Nutzer hingegen mit dem View interagiert, zum Beispiel einen Button drückt, wird eine, sich im View Model befindende Command ausgelöst, die die gewollte Aktion ausführt. Während dieses Prozesses modifiziert das View Model die Daten des Models, die View selbst führt nie eine direkte Änderung auf dem Model aus. Tatsächlich weiß die View nicht von der Existenz der Model Klasse, während das Model nicht weiß das die View existiert.

Das Pattern umfasst also die drei Hauptbestandteile:

- View (User Interface)
- Model (Datenzugriffe, Modelklassen)
- ViewModel (Vermittler zwischen View und Model)

Wie in Abb. 4.13 zu sehen, fungiert das ViewModel als Schnittstelle zwischen dem Model und der View. Es stellt ein Data binding zwischen den beiden Instanzen bereit und verarbeitet über Commands alle Eingaben des Nutzers. Die View bindet ihre Kontrollwerte an Properties des ViewModels, welche im Gegenzug die Daten der Modelobjekte bereitstellen.

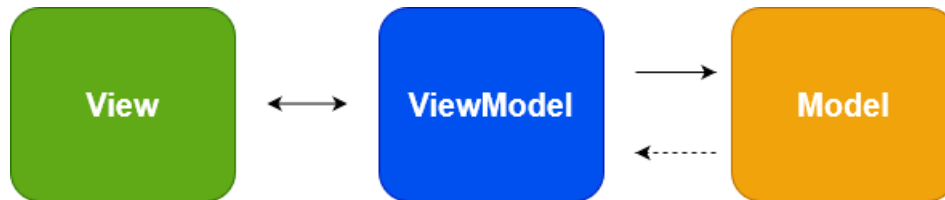


Abbildung 4.13.: Model-View-ViewModel (MVVM) Design Pattern

CollectionViewSource Die zu filternden Elemente liegen innerhalb des Projektes aktuell in Form einer `CollectionViewSource` vor. [bota]

4.2.3. Vorgehensweise

`ICollectionView` ist das Model `public class WidgetFeaturesOverlayViewModel : OverlayDialogViewModel` ist `ViewModel` (mit Konstruktor für Filtertext) `WidgetFeaturesOverlayViewModel.xaml` ist der View

`CollectionViewSource.Filter` [botb]

```

1 // Filter for WidgetFeatureProperties
2 private void FilterSource(object sender, FilterEventArgs e)
3 {
4     if (string.IsNullOrEmpty(FilterText))
5     {
6         e.Accepted = true;
7         return;
8     }
9
10    var widgetFeature = e.Item as FeatureViewModel;
11
12    if
13    (widgetFeature != null &&
14     widgetFeature.Name.ToUpper().Contains(_filtertext.ToUpper()))
15    {
16        e.Accepted = true;

```

```

17     }
18     else
19     {
20         e.Accepted = false;
21     }
22 }

```

Listing 4.1: Widget Properties Filter

```

1  // Constructor for Filter
2  public string FilterText
3  {
4      get => _filtertext;
5      set
6      {
7          _filtertext = value;
8          AvailableWidgetFeatures.Refresh();
9          OnPropertyChanged("AvailableWidgetFeatures");
10     }
11 }

```

Listing 4.2: Filter Constructor

```

1  public ICollectionView AvailableWidgetFeatures
2  {
3      get
4      {
5          if (_availableWidgetFeatures == null ||
6              _filtertext != null)
7          {
8              var viewSource = new CollectionViewSource();
9              if (string.IsNullOrEmpty(FilterText))
10             {
11                 viewSource.GroupDescriptions
12                     .Add(new PropertyGroupDescription("Category"));
13             }
14
15             viewSource.SortDescriptions
16                 .Add(new SortDescription
17                     ("Category", ListSortDirection.Ascending));
18             viewSource.SortDescriptions
19                 .Add(new SortDescription

```



```

20         ("Name", ListSortDirection.Ascending));
21     viewSource.Source = WidgetFeatures;
22     viewSource
23         .Filter += new FilterEventHandler(FilterSource);
24     viewSource.View.Refresh();
25     _availableWidgetFeatures = viewSource.View;
26 }
27
28     return _availableWidgetFeatures;
29 }
30 }

```

Listing 4.3: CollectionViewSource()

```

1  <!-- Widget Properties Filter -->
2  <DockPanel Grid.Row="2">
3      <guide:SearchBox
4          Name=" AvailableFeaturesFilter "
5          HintText=" Filter □ Widget □ features "
6          Text="{ Binding □ Path=FilterText , □ Mode=TwoWay,
7  □ □ □ □ □ □ □ □ UpdateSourceTrigger=PropertyChanged , □ Delay=100} " />
8  </DockPanel>

```

Listing 4.4: Filterpanel in xaml

Kapitel 5.

Usability - Test

Quantitative Nutzeranforderungen formulieren.

5.1. Lookback

5.2. Remote Usability - Test

5.3. Arbeitsaufgaben

5.4. Ergebnisse altes Interface

5.5. Ergebnisse überarbeitetes Interface

5.6. Vergleich

Kapitel 6.

Fazit

6.1. Ergebnisse

6.2. Ausblick

Anhang A.

Supplemental Information

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Das hier ist der zweite Absatz. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Und nun folgt – ob man es glaubt oder nicht – der dritte Absatz. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Nach diesem vierten Absatz beginnen wir eine neue Zählung. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Abbildungsverzeichnis

2.1.	Zusammenhang Usability und User Experience (nach [Saro 16])	7
2.2.	Human - Centered - Design - Process bei Elektrobot	8
2.3.	Aufbau EB GUIDE	15
2.4.	EB Guide Studio Statemachine	15
2.5.	EB Guide VIEW	16
3.1.	Usability - Schwäche Image List	20
3.2.	Usability - Schwäche Navigation	21
3.3.	Usability - Schwäche Template Properties	23
3.4.	Usability - Schwäche Widget Feature Properties	23
3.5.	Usability - Schwäche Mehrfachselektion	24
3.6.	Ergänzung zur Navigation in Form einer Outline	27
3.7.	Verbesserung Template Properties	28
3.8.	Verbesserung Feature Property Properties	29
3.9.	Verbesserung Mehrfachselektion	31
3.10.	Verbesserung Mehrfachselektion Einfügen in Template	31
4.1.	Axure RP 9	35
4.2.	Axure RP 9 Outline	35
4.3.	Axure RP 9 Style Properties	36
4.4.	Axure RP Droplist und Conditions	37
4.5.	Axure RP Preview	37
4.6.	Grundlage des Prototyps	39
4.7.	Scrollbar für Assets	40
4.8.	Widget Tree	41
4.9.	Properties Panel	42
4.10.	Beispielbedingung Multiselektion	43
4.11.	Alignment Actions	44
4.12.	Droplist für Images	44
4.13.	Model-View-ViewModel (MVVM) Design Pattern	47

Tabellenverzeichnis

List of Listings

4.1. Widget Properties Filter	47
4.2. Filter Constructor	48
4.3. CollectionViewSource()	48
4.4. Filterpanel in xaml	49

Literaturverzeichnis

- [bota] dotnet bot. "CollectionViewSource Klasse (System.Windows.Data)".
- [botb] dotnet bot. "CollectionViewSource.Filter Ereignis (System.Windows.Data)".
- [DIN] "DIN EN ISO 9241-210 Ergonomie der Mensch-System-Interaktion - Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2010)".
- [Eleka] Elektrobit Automotive GmbH. "About Elektrobit (EB) - Elektrobit".
- [Elekb] Elektrobit Automotive GmbH. "EB GUIDE Home".
- [Elekc] Elektrobit Automotive GmbH. "EB GUIDE Studio - User guide".
- [Elekd] Elektrobit Automotive GmbH. "User Experience Engineering".
- [Eleke] Elektrobit Automotive GmbH. "User requirements".
- [Ergo 14] "Ergonomie - was ist das eigentlich? Definitionen und Forschungsrichtungen". 2014.
- [Huma] "Human Machine Interaction".
- [Knig 19] W. Knight. *UX for Developers*. Apress, Berkeley, CA, 2019.
- [Lidw 10] W. Lidwell, K. Holden, and J. Butler. *Universal principles of design: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design / William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler*. Rockport, Beverly, Mass., [rev. and updated] ed. Ed., 2010.
- [Niel95] J. Nielsen. *Usability engineering*. AP Professional, Boston and London, [new ed.] Ed., 1995?
- [Norm 16] D. A. Norman. *The design of everyday things*. Verlag Franz Vahlen, München, überarbeitete und erweiterte auflage Ed., 2016.
- [Rich 16] M. Richter. *Usability und UX kompakt [electronic resource]: Produkte für Menschen. IT kompakt*, Springer Vieweg, Berlin, 4. auflage Ed., 2016.

- [Saro 16] F. Sarodnick and H. Brau. *Methoden der Usability Evaluation: Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung*. Hogrefe, Bern, 3., unveränderte auflage Ed., 2016.
- [Unde] “Understanding the basics of MVVM design pattern – Microsoft Gulf Technical Community”.