



XBox 360

Dashboard und Controller als BAK

SE BEDIEN- UND ANZEIGEKONZEPTE WS12/13

ANNA RYCHLA, ANNE SCHMIDTKE , JETTE BEIßER

DOZENT: PROF. HARTMUT WANDKE

Was wird untersucht?

2

- ▶ Xbox 360
- ▶ Controller und Dashboard
 - ▶ Zusammenhang zwischen Bedienelement und Menüführung

Dashboard

3



Controller

4



Zu Erledigende Aufgaben

5

- ▶ Orientierung im Dashboard
- ▶ Spiel auswählen
- ▶ Spiel starten
- ▶ Spiel verlassen
- ▶ zurück zum Dashboard

Relevante Eigenschaften der Benutzer

- ▶ Erstbenutzer, die nicht unbedingt eine Bedienungsanleitung lesen (wollen)
 - ▶ sollten sich intuitiv zurechtfinden können
- ▶ Vorkenntnisse in der Bedienung von Konsolen sollten nicht vorausgesetzt werden
- ▶ Voraussetzungen: Lesekenntnisse, Feinmotorik der Hände gegeben, mindestens durchschnittliche Sehfähigkeit

Technische Voraussetzungen

- ▶ Strom
- ▶ HD-fähiger Fernseher
- ▶ Xbox 360
- ▶ Controller

Randbedingungen der Systemnutzung

- ▶ Internetzugang
 - ▶ Chatmöglichkeiten und z.B. Spiele herunterladen
- ▶ Mehrspielernutzung möglich
- ▶ Spiele müssen gekauft werden
 - ▶ kostenfreie Nutzung nur von Demoverversionen möglich
- ▶ Abnutzung der Controller
 - ▶ erschwerte Bedienung einiger Elemente
- ▶ Helligkeit des Raumes nicht zu stark aber auch nicht zu gering
 - ▶ Blenden/ Spiegelungen abhängig von Anzeigemodalität
 - ▶ Sichtbarkeit der Tasten am Bedienelement

Norman'sche Designprinzipien

- ▶ Sichtbarkeit
 - ▶ bis auf Hauptknopf alle Knöpfe als solche ersichtlich
 - ▶ Funktionsbelegung der Knöpfe deutlich angezeigt
 - ▶ schwierige Sichtbarkeit im Reitermenü
- ▶ Mapping
 - ▶ gutes Mapping der Steuerknöpfe
 - ▶ Bewegung im Menü nach oben/unten/rechts/links
 - ▶ Farbkonsistenz der Bedienelemente und deren Anzeige

Norman'sche Designprinzipien

- ▶ Feedback
 - ▶ verschiedenes akustisches und direktes optisches Feedback
 - ▶ haptisches Feedback bei Verwendung des Steuerkreuzes und der Knöpfe
- ▶ konzeptuelles Modell
 - ▶ Grün=go, rot=stop
 - ▶ Controller dient dazu, etwas, das auf einem Bildschirm angezeigt wird, zu kontrollieren, verändern, bewegen → das kann er auch gut

Bereits identifizierte Nutzungsprobleme

- ▶ sind mehrere Controller angeschlossen, können beide das Menü bedienen
- ▶ Menüsteuerung nur über linke Knöpfe, rechte Hand kann nicht eingreifen
- ▶ Hauptmenüknopf nicht als solcher identifizierbar
- ▶ Überforderung durch Knöpfe, die für die Menüführung nicht verwendet werden
- ▶ Inkonsistenz der Beschriftung der Knöpfe (A ↔ Start)

Highlights des BAK

12

- ▶ Sehr gutes Handling des Controllers
 - ▶ ergonomisch geformt
 - ▶ alle Tasten und Hebel sind gut zu erreichen
- ▶ Anzeige ist sehr übersichtlich
 - ▶ aber viel Werbung
- ▶ schnelle Lernfortschritte
 - ▶ Anfängliche Verwirrung über viele Knöpfe
 - ▶ recht schnelles Zurechtfinden und zügiger Lernvorgang

Größtes Defizit

13

- ▶ nicht ersichtlicher Home-Button
 - ▶ Wichtigste Taste für die Nutzung des Dashboard
 - ▶ Ohne externen Hinweis (z.B. über Foren oder erfahrene Nutzer) fast nicht als solcher erkennbar