

# Anwendung der Design – Prinzipien von Donald Norman am Beispiel der XBOX 360

## GRUNDAUFGABE DES SYSTEMS

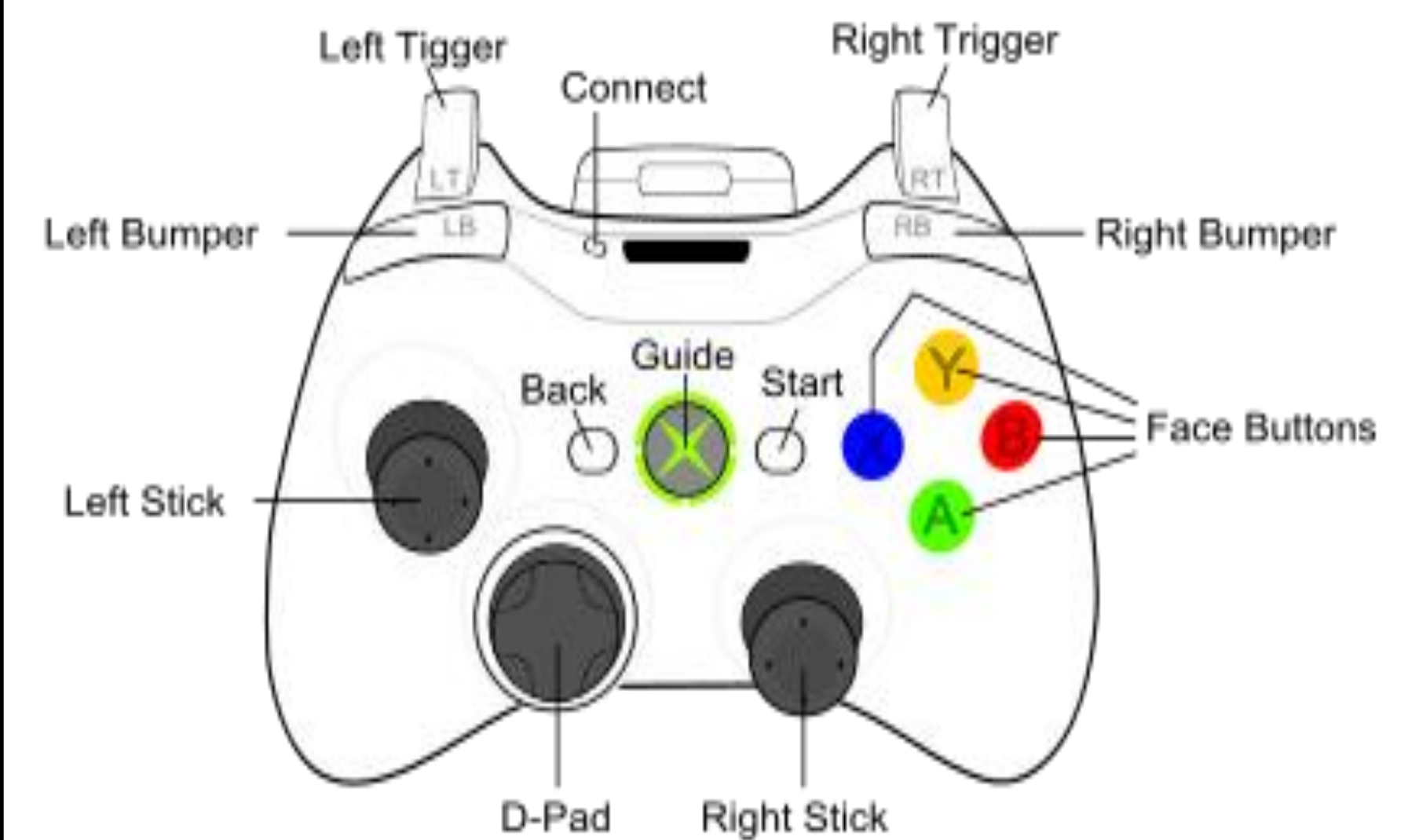
Die Xbox 360 ist eine von Microsoft entwickelte Spielkonsole, welche 2005 in Europa veröffentlicht wurde. Es können bis zu vier Controller über Kabel oder Funk angeschlossen werden. Mit der Xbox 360 können verschiedene Spiele gespielt, es kann aber auch im Internet gesurft werden. Über das Online Netzwerk Xbox Live kann jeder Nutzer ein eigenes Profil bearbeiten, Freundesliste und Nachrichten verwalten, Spiele und Inhalte wie Demos, Filme, Bilder, Musik herunterladen und ordnen. Das Dashboard (Instrumententafel) ist das zentrale Element der Benutzeroberfläche. Es erscheint nach dem Starten der Konsole und lässt sich auch über den Guide-Button erreichen.



## ZU ANALYSIERENDE AUFGABE

Unser Nutzer sollte folgende Aufgaben erfüllen. Für deren Bearbeitung sollten keinerlei Vorkenntnisse in Bezug auf Spielkonsolen von Nöten sein:

- Spiel auf Dashboard wählen
- Spiel starten
- Pause einlegen & weiter spielen
- Spiel beenden
- zum Menü (Dashboard) zurück gehen



## PRINZIPIEN GUTEN DESIGNS

### Sichtbarkeit

- Sehr übersichtlich angeordnete Knöpfe & Felder auf Dashboard
- Start- und Pausenknopf auf Controller gut erkennbar
- Wenn der Akku schwach wird, blinkt das X des Guide Buttons



### Einschränkungen

- Schwierigkeiten in das Dashboard zurück zu finden (über den Guide Button), → dieser ist jedoch nicht als Knopf erkennbar, sieht aus wie ein Logo
- Werbung auf dem Dashboard irritiert etwas → schwierig, das Spiel von Spielwerbung zu unterscheiden, man findet das Spiel aber relativ schnell

### Fehlhandlungen

- einmalige Fehlhandlungen möglich, Spielstart/-ende und Spielwechsel verzögert sich → wenn die Funktion des Knopfes erst einmal bekannt ist gibt es keine Einschränkungen mehr

### Feedback

- optisch → Reiter blinken auf Dashboard, vergrößern sich
- haptisch → Controller vibriert bei Aktion
- akustisch → Ton z.B. bei Richtungswechsel der Reiter

### Einschränkungen

- Reiterbeleuchtung auf ersten Blick nicht so gut sichtbar

### Fehlhandlungen

- Verwirrung im Reitermenü

### Kluft der Ausführung

- der letzte Aufgabenschritt, in das Menü zurück gehen, ist ohne Funktionswissen des Guide Button nicht möglich
- Scheitern ist abhängig vom Wissensstand → Aktionsplanung und -ausführung nicht möglich

### Mapping

- Knöpfe (a b c d, Start, Back) auf Dashboard auffindbar, Richtungen (↶↷↸↹) über Joysticks & D-Pad bedienbar

### Einschränkungen

- um das Spiel zu beenden soll in das Hauptmenü gewechselt werden, dazu ist kein Button angegeben – man muss wissen, dass dies mit dem Guide Button geschieht

### Fehlhandlungen

- Schwierigkeiten das Spiel zu beenden/ Menü aufzurufen

### Kluft der Evaluation

- letzter Aufgabenschritt (Rückkehr zum Menü) nicht möglich
- eigenes Unvermögen als Interpretation oder Controller/System fehlerhaft → Resignation als Folge

## ABLEITUNG VON GESTALTUNGSVORSCHLÄGEN

### Benennung

- Guide Button als Knopf stärker sichtbar machen
- Aktionshinweis im Menü geben (z.B. zurück mit Guide Button)
- evtl. andere Knöpfe währenddessen deaktivieren



### Begründung

- Guide Button im Vergleich zu anderen Knöpfen nicht als solcher erkennbar
- Funktion des Guide Button nicht erkennbar
- Menge an Knöpfen erschwert die Durchführung