

Handeln (Teil 3)

Anatomie, Physiologie, Psychologie

Einführung

Erfolg / Misserfolg bei Nutzung:

1. **Situation** (Umfeld/Kontext)

- Extrinsische Motivation
- Sozialer Kontext

2. **Aktion** (Handeln, Nutzungsvariablen)

- Cognitive Load
- User Control
- Selective Scanning
- Elaboration

3. **Resultat** (Erfolg, Misserfolg)

Benutzer

Eigenschaften einer Person definieren Handlungsmuster

- **Situationsmerkmale** (States)

- intrinsische Motivation (Ich will das)
- Aufmerksamkeit
- kognitives Involvement (Denkaufwand)
- Flow

- **Personenmerkmale** (Traits)

- Expertise
- Nutzungshäufigkeit
- Selbstwirksamkeitserwartung
- bevorzugte / gelernte Nutzungsmuster
- Alter, Bildung, Geschlecht

System

Nutzer handelt nur soweit, wie System es zulässt

- **Generell**
 - Bedienphilosophie
 - Navigation
 - Hilfen Visualisierungsgrad
- **Suchinterfaces**
 - Operatoren
 - Darstellung Suchresultate

Aufgabe

Meine Aufgabe treibt Handeln an.

- Schwierigkeit
- Häufigkeit
- Daten
- Konkretes Ziel

Entscheidungstheorie

Theorien

- **Kosten/Nutzen** (Je wichtiger die Entscheidung, desto höher der Aufwand)
- **Heuristiken** (Auslassen Infos zur Komplexitätsreduktion)
- **Adaptivität** (Wahl der geeigneten Heuristik aus einem Repertoire)
- **Kompensatorisches Verhalten** (Kognitiven Aufwand dort investieren, wo man Stärken hat)

Konsequenzen

- Jede Bedienaktion = Folge einer Entscheidung
- Konsequenzen einer Bedienaktion oft gering
- Entscheidungsrelevante Infos
- Dort wo es Sinn macht, investieren Nutzer Aufwand

→ Nutzer wollen kleinsten Aufwand

Erwartungskonformität

Mentale Modelle

Erwartungen, wie etwas funktioniert.

- Je mehr das mentale Modell z.B. in einer GUI getroffen wird, desto besser.
- nicht-endliche Netzwerke implizit zusammenhängender subjektiver Konzepte
- durch Interaktion mit Umwelt → ständig aktiviert, erweitert, weiterentwickelt
- repräsentiert Wissenstand, Meinungen, Erfahrungen, Pläne
- Zusammenhang von Konzepten ändert über Zeit → beeinflusst Wahrnehmung, Imagination, Wünsche