

# Usability

## Leitsatz / Grundfrage

---

- Man soll ein Interface aus Sicht des Nutzers entwerfen.
- Was wollen die Benutzer mit dem System/Produkt tun?

## Definition Usability

---

Ausmass, zu welchem ein Benutzer ein bestimmtes Produkt in einem spezifischen Umfeld zur effizienten Erledigung seiner Aufgabe nutzen kann.

Bei der Gestaltung eines Produkts definieren,

- Benutzer
- Kontext
- Aufgabe

wie das System aussehen soll.

## Was bedeutet Usability für ein System?

---

- leichter lernbar

## Was sind die 5 E's nach Whitney Quesenbery?

---

- Effective
- Efficient
- Engaging
- Error Tolerant
- Easy to Learn

## Begriffe Effektivität, Effizienz und Zufriedenheit

---

- Effektivität:
- Effizienz:
- Zufriedenheit:

# Usability Engineering?

---

- Qualifizierung durch Menschen, eine Aufgabe an ihr... // TODO

## Begriffe Ergonomie und ... ?

---

// TODO

## Wie wird Acceptability gemessen?

---

- Utility
- Usability
- Likeability
- Accessibility

muss im Gleichgewicht mit

- Cost

stehen um Entscheidung zu treffen über

- Acceptability zu treffen

## Wirtschaftlicher Fokus von Usability

---

- Support-/Servicekosten reduzieren
- Schulungskosten reduzieren
- Kosten/Aufwand reduzieren
- Vermeidung teurer Verzögerungen (Vor-Markt-Tests)
- Einfachere Dokumentation/Schulung
- Marketing-wirksame Produktbeschreibung der Leistung
- Absatz von Produkten erhöhen
- Verkauf anderer Produkte
- Reputation eines Unternehmens verbessern

## Usability und Qualität

---

- Benutzer bestimmt Qualität eines Produkts
- Gute Usability → hohe Qualität
- Benutzer wird bei Entstehung des Produkts miteinbezogen

# User Experience

---

refers to a person's emotions and attitudes about using a particular product, system or service. It includes the practical, experiential, affective, meaningful and valuable aspects of human–computer interaction and product ownership

- Antizipierte Nutzung (vor Nutzung)
- Wahrgenommene Nutzung (während)
- Verarbeitete Nutzung (nach)