

Prozessmethoden

Von Idee zu intuitivem Interface

ISO 9241

Start ↓

1. Nutzungskontextanalyse
2. Anforderungsspezifikation
3. Entwicklung Prototypen
4. Evaluation (intuitiv zu bedienendes Produkt)
5. Nutzungskontextanalyse

Wichtig dabei:

- Nutzer werden einbezogen (1. Nutzungskontextanalyse, 4. Evaluation)
- Iterativ
- Einfache Projektintegration

Iteration hilft damit man sich nicht in Details verkrampft, denn man kann beginnen und Details iterativ ausarbeiten.

Projektintegration

- Projektdefinition
- Konzeption
- Planung
- Herstellung
- Betrieb

Produktanpassungen und Kosten

- Je früher Usability-Methoden eingesetzt werden, desto niedriger die Kosten allgemein

Grundlegende Methoden bei Informationsbeschaffung

Beobachtung

- aus Soziologie
- machen wir täglich
- für valide Ergebniss aber viel Übung benötigt

Befragung

- aus psychologischen Wissenschaften
- (siehe Kapitel Benutzerbefragung)

Nutzungskontextanalyse

- Vergleichbar mit Requirementanalysen
- Fokus aber auf Interaktion (BAK)
- BAK-Analyse

Benutzeranalyse

- demografische Daten der Benutzer
- sind Vorkenntnisse vorhanden?
- Eigenarten der Benutzer
- Möglichkeit zur Ableitung zu Personas

Aufgabenanalyse

- Welche Aufgabe hat Benutzer zu bewältigen?
- Prioritäten der Aufgaben
- zeitliche Abhängigkeiten
- Möglichkeit der Ableitung von Szenarien

Kontextanalyse

- In welchem Kontext wird System bedient
- Welchen Einfluss hat Kontext auf Bedienung
- organisatorische Beeinflussungen
- Möglichkeit der Ableitung von Szenarien

Benutzerbefragung

Benutzer direkt ansprechen:

- Interview & Contextual Inquiry
- Fokusgruppen
- Fragebogen

Anforderungsspezifikation

Folgendes wird entwickelt:

- Personas / Szenarien
- Informationsarchitektur
- Normen (Richtlinien, Checklisten und Vorgehensweisen)
- Guidelines, Designguides (Leitplanken)
- Styleguides (Designhilfen, Richtlinien für Aussehen)
- Designpatterns (Bibliotheken mit Designhilfen/Entwurfsmuster)

Prototyping

- Lo-Fi: Paper, Pencil
- Hi-Fi: Ppt, Html, Code
- Flache Prototypen: viele Funktionen ohne Detail
- Tiefe Prototypen: ein Use Case, viel Detail

Evaluation

- Bei Produktentwicklung wird man betriebsblind (frischer Blick)
- Durch Evaluation bekommt man frischen Blick zurück
- Expert Review: Hypothesenbildung
- Usability-Test: Hypothesenprüfung

Usability-Testing

Benutzer mit System beobachten

- Walkthrough: Zwischenfragen möglich
- Labortest: Testaufgaben vorgegeben
- Feldtest: Meistens Echtsituation

Heuristic Evaluation / Expert Review

- geschulte Auge sieht alles

- Erfahrene / Ausgebildete beurteilen System
- Mit Checklisten System überprüfen
- Meist Expert Review vor Usability-Test

Andere Vorgehensweise

- Elements of User Experience
- Usability Engineering Lifecycle
- Goal-Directed Design (Testen mit Benutzer fehlt, schlecht hä!)