

### **visibility of system status**

Der Benutzer soll das System untersuchen und zu jeder Zeit in der Lage sein, zu erkennen, was gerade im System geschieht. Er sollte deshalb auch in der Lage sein, zu jeder Zeit wiedergeben zu können, wo er sich im System bzw. in welchem Systemstatus er sich befindet.

### **aesthetic and minimalist design**

Das Design des Systems sollte für die Wahrnehmbarkeit des Benutzers auf die nötigsten Informationen beschränkt werden. Das System soll keine irrelevanten Informationen enthalten. Diese Heuristik lässt sich beim Anlegen eines neuen Schlags gut testen.

### **user control and freedom**

Dem Benutzer wird ein Systemstatus vorgelegt, in dem er sich nicht befinden soll. Er muss diesen Fehler registrieren und durch bestimmte Interaktionen in den richtigen Systemstatus gelangen.

### **consistency and standards**

Der Benutzer soll durch die Untersuchung des Systems auf Begriffe, Symbole und Aktionen achten und wiedergeben können, ob Konsistenz gewahrt wurde und Konventionen eingehalten wurden sind. Er sollte sich nicht fragen, ob verschiedene Begriffe oder Symbole dasselbe bedeuten.

### **error prevention**

Hier wird verlangt, dass durch ein sorgfältiges Design, Fehler \grqq{}verhütet\grqq{} werden und gar nicht auftreten sollten. Das Verhalten des Benutzers sollte beim Untersuchen des Systems beobachtet werden. Wo treten bei ihm oft Fehler auf? Welche Fehler lassen sich durch Überarbeitung des Designs vermeiden?

### **recognition rather than recall**

Der Benutzer sollte zwischen verschiedenen Screens keine Informationen merken müssen. Da in unserem System beim Anlegen und Bearbeiten der Schlag-Daten mit den meisten Informationen gearbeitet wird, sollte hier getestet werden, inwieweit das Design vom Benutzer verlangt, sich Informationen merken zu müssen.

### **flexibility and efficiency of use**

Das System sollte für Anfänger, aber auch für Experten gestaltet werden. Daher ist es wichtig, mögliche Interaktionsschritte bspw. durch Shortcuts zu beschleunigen. Da das System als eine mobile Anwendung realisiert werden soll, können auf mobilen Endgeräte keine Shortcuts genutzt werden. Während der Evaluation sollte beobachtet werden, wie der Benutzer sich durch das System navigiert. Dadurch könnten Erkenntnisse gewonnen werden, ob und welche Interaktionsschritte verbessert werden können.

### **recognition, diagnosis and recovery from errors**

Aufgrund der Tatsache, dass der UI-Prototyp in Form eines paperbased Prototyps erstellt wurde, ist es nicht möglich, detaillierte Fehlermeldungen zu erzeugen und zu testen,

inwieweit sie dem Benutzer helfen. Deshalb kann für die Evaluation keine Aufgabe zu dieser Heuristik gestellt werden.

### **help and documentation**

Jede Information der Hilfe oder Dokumentation sollte leicht zu finden sein, auf die Aufgabe abgestimmt sein und die konkreten Schritte zur Lösung auflisten.[\cite{3540413715}] Im Rahmen der Evaluation ist noch keine Dokumentation bzw. Hilfestellung fertiggestellt, weshalb diese noch nicht getestet werden kann.

### **match between system and real world**

Der Benutzer soll anhand der \grqq{}Schlag-Interfaces\grqq{} wiedergeben können, ob die verwendeten Begriffe seiner Sprache entsprechen. Es sollen keine systemorientierte Terminologie benutzt werden, sondern Worte, Phrasen und Konzepte, mit denen der Benutzer vertraut ist.