**Methodischer Rahmen der Mensch-Computer-Interaktion**

Im Folgenden wird zuerst ein Design-Prinzip festgelegt, aufgrund dessen ein geeignetes Vorgehensmodell aus der Mensch-Computer-Interaktion ausgewählt wird, sodass eine angemessene Umsetzung für das Projekt sichergestellt werden kann.

**Design-Prinzipien**

Bei den Design-Prinzipien muss zwischen dem Design-Prinzip „User centered design“ und dem „Usage centered design“ entschieden werden.

Für das Projekt wird das Design-Prinzip „User centered design“ ausgewählt, da die Stakeholder hinsichtlich ihrer Eigenschaften bestimmte Anforderungen an das System stellen. Bezogen auf das Projekt ist es wichtig die Aufgaben, Ziele und den Nutzungskontext des Benutzers zu erfassen um die Gebrauchstauglichkeit des Systems für die Benutzer zu gewährleisten. Der Benutzer sollte bei dem Gebrauch des Systems intuitiv wissen wie er neue Thesen veröffentlichen kann, wie er die Begründungen der Kandidaten bewerten kann und wie er seine Ansichten mit den Positionen der Kandidaten vergleichen kann.

**Vorgehensmodell**

Nun wird ein Vorgehensmodell aus dem Bereich des „User centered design“ gewählt um den Arbeitsvorgang des Projekts an dessen Ansatz und Verlauf anzupassen. Das Vorgehensmodell Usability Engineering Lifecycle von Deborah Mayhew, konzentriert sich auf die Benutzer und ihre Anforderungen an das System. An erster Stelle in diesem Modell, sollen die relevanten Anforderungen analysiert und eine Zielgruppe ermittelt und festgelegt werden. Zu beachten gilt dass in der frühen Entwicklungsphase ein Fokus auf die Analyse und das Testen von Konkurrenzprodukten gelegt wird, um Vor- und Nachteile zu identifizieren und neue Ideen zu entdecken.

Im nächsten Schritt sollen Anforderungen und Eigenschaften für das Design bestimmt werden, hier haben die Begriffe Effizienz, Effektivität, Zufriedenstellung, Lernbarkeit, Erinnerbarkeit und Fehlerlosigkeit eine hohe Priorität. Die Benutzerschnittstelle soll in ihrem Aufbau und Design übereinstimmen, um dies zu inspizieren helfen die Heuristiken von Nielsen die lauten:

1. *Aestethic and minimalistic design*: Bei der Gestaltung der Benutzeroberfläche wird darauf geachtet Formen, Farben und verschiedene Informationsdarstellungen so zu verwenden das diese nicht überladen wirken und einen angemessenen Eindruck machen.
2. *Match between system and the real world:* Es soll für den Benutzer endsprechend eine Benutzerseitige Sprache gewählt werden die für ihn verständlich ist.
3. *Recognition rather than recall:* Verschiedene Elemente, Optionen und Aktionen sollen für den Benutzer schnell zu erfassen und für ihn verständlich sein.
4. *Consistency and standards:* In zueinander kongruenten Situationen soll das System sich konsistent verhalten und gegenüber dem Benutzer eine verständliche Dialogoberfläche besitzen.
5. *Visibility of system status:* Der Benutzer soll in einer geeigneten Zeit angemessenes Feedback und Statusinformationen vom System erhalten.
6. *User control and freedom:* Laufende Prozesse sollen anhand eines eindeutigen Hinweises nach Wunsch beendet oder abgebrochen werden können.
7. *Flexibility and efficiency of use:* Das System soll sowohl für Anfänger als auch für fortgeschrittene Benutzer adaptiv, produktiv und effizient sein.
8. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors:* Fehlermeldungen sollen das Problem erkenntlich darstellen und dem Benutzer dabei unterstützen mit diesem Problem umzugehen und Lösungswege anzubieten.
9. *Error prevention:* Es ist wichtig dass die Fehlerauftrittswahrscheinlichkeit gering bleibt. Fehlermeldungen reichen allein nicht aus, dem Benutzer kann z.B. die Möglichkeit gegeben werden durch Sicherheitsabfragen eine Aktion zu bestätigen.
10. *Help and documentation:* Für den Benutzer soll das System leicht zu handhaben sein ohne zusätzliche Hilfe. Jedoch wäre eine leicht verständliche Hilfeinformation während der Bearbeitung der Aufgaben zu empfehlen.

Zu Letzt geht es um die Erstellung einiger Prototypen, die solange iterativ entwickelt und evaluiert werden bis die Usability-Ziele erreicht worden sind. Als hilfreiche Unterstützung für weitere Optimierungen am System dient das Benutzerfeedback.

Quelle:

http://www.rn.inf.tu-dresden.de/uploads/Studentische\_Arbeiten/Belegarbeit\_Krasteva\_Polina.pdf