

Mensch-Computer-Kommunikation

Aufgabe 1a

Was ist Usability?

Usability steht für die Benutzerfreundlichkeit. Sie wird durch verschiedene Kriterien bestimmt wie zum Beispiel Design, Ladezeiten, Intuition. Eine perfekte Oberfläche sollte den User also mit so wenig Aktion wie möglich zum Ziel bringen, in endbarer Zeit.

Was sind Beispiele für gute Usability?

1. Netflix

Sehr intuitiv zu bedienen, Filme können fortgesetzt werden, sogar aus der Profilauswahl heraus. So benötigt es nach dem einloggen genau einen Klick um die Serie des jeweiligen Profiles fortzusetzen.

2. Google

Auch für Lian sehr einfach zu bedienen. Landingpage besteht lediglich aus einem Textfeld. Beim Tippen wird gesucht. Fehler in der Eingabe werden korrigiert.

3. Whatsapp Web (Authentifizierung)

Zum Authentifizieren muss einfach ein QR-Code eingescannt werden. Die Schritte um den Code einzuscannen sind auf der Seite beschrieben.

Und Beispiele für schlechte Usability?

1. iTunes

Sehr unübersichtliche Oberfläche. Der Synchronisierungsvorgang funktioniert nicht wie erwartet. iTunes öffnet sich automatisch wenn ein iPhone angeschlossen wird und auf das Dateisystem des iPhones hat man ohne iTunes kein Zugriff.

2. PDAs

Anstatt der etablierten QWERTZ/QWERTY Tastatur wurde das Alphabet in drei Zeilen gebrochen. Der User erwartet (und wäre wesentlich effizienter) mit einer Standardtastatur.

3. Wikipedia API

Es gibt Standards zur Übermittlung von Daten zwischen verschiedenen Schnittstellen (JSON, XML). Wikipedia hat mit dem Wikipediascript eine ganz schreckliche Notation geschaffen.

Wonach wurde beurteilt (Klassen)?

Die oben stehenden Beispiele wurden nach unterschiedlichsten Punkten beurteilt. Ein großer Faktor ist die Übersichtlichkeit. Die Oberfläche sollte einen klaren CTA (Call to action) haben, wie bei Google das Textfeld.

Auch sehr wichtig ist die Gewohnheit. Ist ein Mensch etwas gewöhnt, weicht er sehr ungern davon ab.

Standards können helfen eine solche Lage zu vermeiden (Wikipedia, PDA).

Ladezeiten sind auch ein wichtiger Bestandteil zum Optimieren der UX. So sind Seiten wie Twitter vom vielseitigen Client-Side Rendering wieder auf Server-Side gewechselt. Im Web gibt es auch sehr gute Hybridlösungen wie z.B. React von Facebook.