

Usability Engineering (SS2018)

2 Praktikum

Durch Prototyping besteht die Möglichkeit, Nutzer auch praktisch in die Entwicklung einer Anwendung einzubeziehen. Dazu werden Teile einer Anwendung in einem Prototype umgesetzt. Dabei werden möglichst komplette Arbeitsprozesse umgesetzt. Eine Reihe von Nutzern kann dann diesen Prototyp testen. Ein Prototype kann Teil einer implementierten Anwendung sein oder auch nur ein *Mock-Up*, eine Simulation.

Folgende Unterscheidung kann für einen Prototyp getroffen werden.

- Beschränkung auf die grafische Darstellung ohne Funktionalität
- Prototypen, die fortschreitend immer mehr Funktionalität umfassen

Die Wahl der Umsetzung kann anhand folgender Fragen bestimmt werden.

- Wie groß darf der Aufwand sein?
- Wie wichtig ist die Performance?
- Wie wichtig ist die Anbindung an reale existierende Systeme?
- Wie schnell und flexibel muss der Prototyp an wechselnde Anforderungen während des Tests angepasst werden?
- Wie wichtig ist das „Eintauchen“ der Versuchspersonen in die Arbeit mit dem Prototypen?

Ist der Prototyp Teil eines größeren Systems, so besteht die Gefahr, dass dieses System zu viel und oft geändert werden muss. Dies wirkt sich häufig negativ auf die Konsistenz und Stabilität aus. Die Entwicklung eines Mock-Up, der später weggeworfen wird, ist meistens mit weniger Aufwand verbunden.

Arbeiten Sie in Ihrer Gruppe an folgenden Aufgaben:

1. Diskutieren Sie in Ihrer Gruppen erneut ein konkretes Beispiel für eine Anwendung. Notieren Sie das Thema und in einem Absatz die Aufgaben der Anwendung.
2. Identifizieren Sie einen kompletten Arbeitsprozess, den Sie in einem Prototyp realisieren möchten. Beschreiben Sie diesen Arbeitsprozess.
3. Entscheiden Sie sich für einen funktionalen Prototyp oder für einen Mock-Up? Begründen Sie Ihre Wahl.

Abzugeben sind die Aufgaben über moodle als PDF. Notieren Sie bei der Abgabe auch die Namen der Gruppenmitglieder. Nur eine Person aus der Gruppe gibt bitte die PDF-Datei ab.