

A1:

K1+K2: Ich definiere für mein Projekt die Ergonomievorgaben und begründe sie

6 Grundsätze:

Aufgabenangemessenheit:

Die Funktion des Programmes im Auge behalten, keine starken Abweichungen welche den Sinn des Programmes in Frage stellen. Zweckmässige Dialoge und relevante Infos leicht erreichbar machen.

Begründung:

Der User sollte nicht überladen werden. Alle Schritte sind in Einzelteile gegliedert und werden dem User zielführend und nachvollziehbar erklärt.

Steuerbarkeit:

Dem Benutzer kontrolliert genügend Spielraum geben in der Anzeige und der Benutzung des Programmes. (Sortierung, Filterung, Grafiken, ...)

Begründung:

Meiner Meinung nach ist es wichtig, dem User ein gewissen Grad an Freiheit zu geben, dies verbessert die Zufriedenheit des Benutzers.

Erwartungskonformität:

Das Programm soll die Erwartungen des Benutzers entsprechen und konventionelle Strukturen im Ablauf beibehalten. Keine unerwarteten Ereignisse bei der Interaktion mit Steuerelementen. (Links sind unterstrichen, Rot = beenden (falsch etc..), ...)

Begründung:

Es ist wichtig, dass der Benutzer sich schnell und gut zurechtfindet, ohne grosse Komplikationen und unerwarteten Ereignisse. Dies verbessert die Zufriedenheit des Benutzers.

Selbstbeschreibungsfähigkeit:

Dem Benutzer genügend Bedienungshinweise bieten und Ihn nicht verwirren lassen, ein begleitendes Erlebnis kreieren. (Übersichtlich, genügend Hinweise, ...)

Begründung:

Es ist wichtig, dem User ein visuelles Feedback zu internen Prozessen zu geben. So kann der User bestätigen, dass seine Intention auch wirklich durchgeführt wurde.

Dem Benutzer sollte zum Beispiel bei Ladezeiten mit einem Spinner gezeigt werden, dass im Moment ein Speicher- bzw. Ladevorgang durchgeführt wird. So ist dem Benutzer dann auch bewusst, dass die Applikation/Funktionalität noch nicht bereit ist, um gebraucht zu werden.

Individualisierbarkeit:

Dem Benutzer ausreichende Gestaltungsmöglichkeiten bieten für ein angenehmeres Erlebnis. (Skalierung, Farben, Formate)

Begründung:

Eine Applikation sollte möglichst individualisierbar sein, da jeder Benutzer andere Präferenzen und Gewohnheiten hat. Änderungen der Steuerelementen, Themen oder der Tastenkombinationen sorgt für ein angenehmeres Erlebnis.

Fehlertoleranz:

Auf Fehler und Unstimmigkeiten wird benutzerfreundlich reagiert und durch simple Sprache und grafischen Inputs darauf hingewiesen. Der Benutzer wird durch seine «Fehler» nicht bestraft, kann sie ohne Verluste korrigieren. Wichtig ist, dass der Benutzer keine Programmabstürze kreieren kann.

Begründung:

«Bestrafungen» schrecken ab. Der Benutzer sollte immer korrekt auf Fehler hingewiesen und somit eine angenehmere Erfahrung zu erhalten.

Reflexion:**K1 K2:**

Es ist sehr wichtig, dass man in Projekten unter anderen den Ergonomie-Aspekt im Auge behält, da man oftmals nicht alleine entwickelt und das Endprodukt schlussendlich für den Kunden zu Nutzen sein soll.

Mir ist schon oft aufgefallen, dass ein GUI nicht userfreundlich gestaltet war. Durch dieses Arbeitsblatt kenne ich nun die Begriffe für das, was vorher nur ein «Gefühl» war (Ergonomie und Unterbegriffe). Ich habe neue Aspekte kennengelernt, die wichtig sind für meine zukünftige Arbeit in der Softwareentwicklung.