
Uni HCI Notes

Notes for the Human Computer Interaction (HCI) course
at HdM Stuttgart

Felicitas Pojtinger

2022-02-01

Contents

1	Definition Usability	4
2	Definition User Experience	4
3	Definition Geste	4
4	Definition Accessibility	4
5	Definition Universal Design	4
6	Definition Behinderung	4
7	Medientypen	5
8	Folgen schlechter Usability	5
9	Regulationsebenen nach Winfried Hacker	5
10	7 Handlungsschritte nach D. Norman	5
11	GOMS-Modell	6
12	4 Grundprinzipien des Barrierefreien Designs	6
13	7 Dialogprinzipien	6
14	Methoden, um Usability zu maximieren	7
15	Typen von Touchscreens	7
16	Ziele der Software-Ergonomie	7
17	Grundlagen-Wissenschaften der Software-Ergonomie	7
18	Anforderungen des Anwenders	7
19	Grundlagenwissenschaften für Usability	8
20	Richtlinien zur Barrierefreiheit	8
21	ACT-Modell (Adaptive Control of Thought)	8
22	WIMP	8

23 Codierungsformen	9
24 Möglichkeiten, 3D-Informationen darzustellen	9
25 Mittel der Realitätserweiterung	9
26 Interaktionssystemtypen	9
27 Augen-Subsysteme	10
28 Fitt's Law	10
29 Hick's Law	10
30 Gestentypen	10

These study materials are heavily based on [professor Zimmermann's "Human-Computer Interaction" lecture at HdM Stuttgart](#) and prior work of fellow students.

1 Definition Usability

“Extend to which a system, product or service can be used by **specified users** to achieve **specified goals** with *effectiveness, efficiency and satisfaction* in a **specified context of use**”

2 Definition User Experience

“Person's **perceptions and responses** resulting from the user and/or anticipated use of a product, system or service” (auf den ganzen Lebenszyklus bezogen)

3 Definition Geste

“**Movement or posture** of the **whole body or parts** of the body”

4 Definition Accessibility

“Extent to which products, systems, services, environments and facilities can be used by people from a population with the **widest range of user needs, characteristics and capabilities** to achieve **identified goals** in **identified contexts of use**”

5 Definition Universal Design

“Universal design is the design of different products and environments to be usable by **all people**, to the **greatest extent** possible **without** the need for **adaption** or **specialized design**”

6 Definition Behinderung

Produkt aus ...

- Körperlichen Behinderungen
- Tätigkeit
- Sozialem Umfeld
- Umgebung

7 Medientypen

- Dynamische Medien: Ändern sich mit der Zeit
- Statische Medien: Ändern sich nicht mit der Zeit
- Multimedia: Kombination aus dynamischen & statischen Medien, steuerbar

8 Folgen schlechter Usability

- Frustration & Unzufriedenheit
- Belastung
- Umsatz- und Imageverlust

9 Regulationsebenen nach Winfried Hacker

- Intellektuelle Regulationsebene (Formular ausfüllen)
- Ebene der flexiblen Handlungsmuster (Zähneputzen)
- Sensomotorische Regulationsebene (Aufschrecken nach lautem Ton)

10 7 Handlungsschritte nach D. Norman

- Gulf of Execution
 - Formulieren (Man weiß nicht was Licht ist)
 - Planen (Man weiß nicht wie man den Lichtschalter bedient)
 - Ausführen (Der Lichtschalter ist nicht erreichbar)
- Einwirkung & Reaktion
- Gulf of Evaluation
 - Wahrnehmen (Nach dem Kauf keine Bestätigung)
 - Interpretieren (Nach dem Kauf wird man auf die Home-Seite geleitet)
 - Vergleichen (Auf Zustand “aus” folgt Zustand “500 Kartoffeln”)

11 GOMS-Modell

- Goals (Ziel)
- Operation (Operation, mit welcher das Ziel erreicht wird)
- Methods (Benannte Folge von Operationen)
- Selection Rules (Regeln zur Auswahl von Operatoren oder Methoden)

Operator	t (in s)
Keying	0,2
Pointing	1,1
Homing	0,4
Mentally prepare	1,35
Responding	n

12 4 Grundprinzipien des Barrierefreien Designs

Das Produkt muss für alle Menschen ...

WBVK:

- Wahrnehmbar sein (Wahrnehmbarkeit; z.B. auch für Blinde)
- Bedienbar sein (Bedienbarkeit; z.B. Navigierbarkeit)
- Verständlich sein (Verständlichkeit; z.B. einfache Sprache)
- Kompatibel sein (Kompatibilität; mit allen Hilfsmitteln kompatibel)

13 7 Dialogprinzipien

ASSELI:

- Aufgabenangemessenheit (Formular: Nicht nach Hobbies fragen beim Sign-Up)
- Selbstbeschreibungsfähigkeit (Keine FAQ notwendig; sollte "intuitiv" sein)
- Steuerbarkeit (Man muss auch "zurückgehen" können)
- Erwartungskonformität (Signal sollte sich wie WhatsApp etc. bedienen lassen)
- Lernförderlichkeit (Passiv-Lernen beim Bedienen; z.B. Tooltips oder Konzepte lernen)
- Fehlertoleranz (Bluescreen sollte Fehlergrund beinhalten)
- Individualisierbarkeit (Toolbars anordnen)

14 Methoden, um Usability zu maximieren

- Empirisch: Tests mit Benutzern
- Analytisch-heuristisch: Standards und Richtlinien
- Deduktiv: Auf der Basis von menschlichen Verhalten
- Unsystematisch: Intuition

15 Typen von Touchscreens

- Resistiv (Widerstandsdrähte)
- Kapazitiv (Kapazitätsänderung durch Finger)
- Oberflächenwellen (Finger schwächt Wellen ab)
- Infrarot (auf Entfernung schon Eingabe)

16 Ziele der Software-Ergonomie

- Effektivität (Kann erreichen)
- Effizienz (Schnell erreichen)
- Zufriedenheit (Man hat Spaß beim bedienen)

17 Grundlagen-Wissenschaften der Software-Ergonomie

- Hardware-Ergonomie
- Arbeitswissenschaft
- Physiologie und Psychologie

18 Anforderungen des Anwenders

Erwartete ...

- Funktionalität
- Vorkenntnisse
- Lernbereitschaft des Anwenders
- Organisatorische Randbedingungen
- Soziales Gefüge

19 Grundlagenwissenschaften für Usability

- Arbeitswissenschaften
- Informatik
- Design
- Geistes- und Naturwissenschaften
- Anwender

20 Richtlinien zur Barrierefreiheit

- UN/CRPD (Conventions on the rights of persons with disabilities): Usability ist ein Recht
- EU/WAD (Web Accessibility Directive): Web- und Mobile-Apps von öffentlichen Einrichtungen, Verweis auf HEN 301 549
- EU/EAC (European Accessibility Act): Betriebssysteme, Öffentliche Terminals usw.
- DE/Artikel 3: Niemand darf wg. seiner Behinderung benachteiligt werden
- DE/BGG (Behinderten-Gleichstellungs-Gesetz): Freiwillig; unabhängig von IT
- DE/BITV (Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung): WCAG erweitert um DGS und Leichte Sprache für Web-Apps und Mobile-Apps im Inter- und Intranet (AAA/AA)

21 ACT-Modell (Adaptive Control of Thought)

Zahnbürste:

- Knoten: Elektrische Zahnbürste
- Kanten: Benutzt man zum ..., ist eine ...
- Bildsystem und andere Sensorik-Speicher: Zähneputzen, Zahnbürste

22 WIMP

GIMP auf GNOME 2:

- Window (Hauptfenster: Canvas, Nichtmodale Dialoge: Werkzeugkasten)
- Icon (Radiergummi)
- Menu (File, Edit-Menu etc.)
- Pointing Device (Wii-Controller)

23 Codierungsformen

- Symbole Beliebig
- Bildliche Form 10
- Position 9
- Winkel 8
- Farbton 6
- Schriftgröße 3

24 Möglichkeiten, 3D-Informationen darzustellen

- Shutterbrille (aktiv)
- Polarisierte Brille (passiv)
- Farbanaglyphenbild-Brillen (Farbinfos gehen verloren)
- 3D-Monitor (Blickwinkel ist relevant)
- Phantom Device
- CAVE

25 Mittel der Realitätserweiterung

- GUI (Bruch)
- VR (Nur virtuell)
- Ubiquitous Computers (eingebettet)
- AR (Erweitert)

26 Interaktionssystemtypen

- Kommandosystem: Effizient für Experten, aber ineffizient für Anfänger
- Menü-Masken-System: Linearer Aufbau, aber für Anfänger einfacher
- Hypermedia-Systeme: Kein starrer Aufbau
- GUI: Ständige Visualisierung & direkte Manipulation, aber für Experten potentiell langsamer
- VR: Komplett immersiv (Vor- und Nachteil), Cyber-Sickness, teuer
- AR: Bezug zur realen Welt ist immer noch da, aber noch ein Device notwendig
- Tangible Media: Echte direkte Manipulation, aber extrem teuer und schwer

27 Augen-Subsysteme

- Stäbchen: Graustufen
- Zapfen: Farben
- Macula: Zapfen in der Mitte
- Fovea: Stäbchen in der Mitte, Ort der größten Sehschärfe

28 Fitt's Law

Formel für die Positionierzeit.

$$t_p = a + b * \log_2\left(\frac{D}{W} + 1\right)$$

a : 50

b : 150

D : Distanz vom Mauszeiger zur Mitte des Ziels

W : Durchmesser des Ziels entlang der Bewegungsrichtung des Mauszeigers

29 Hick's Law

Formel für die Auswahlzeit.

$$t_a = a + b * \log_2(n + 1)$$

a : 50

b : 150

n : Anzahl der Auswahlmöglichkeiten (z.B. Menüpunkte)

30 Gestentypen

- Kopfgesten (Erkennung von Zustimmung im Indischen Raum, Ashish Kapoor)
- Handgesten (Öffnen des Startmenüs der Hololens)
- Fingergesten (Touchscreen)
- 3D-Gesten (Wii)