

# Übung 4.4: Erklären können

Hier sind die Erklärungen zu den geforderten Begriffen.

## 1. Fehler, Zusammenhang zwischen Fehlertaxonomie und Handlungsebenen

- Ein **Fehler** ist eine Handlung, die von einem beabsichtigten Ziel oder einem korrekten Vorgehen abweicht.
- Der **Zusammenhang** besteht darin, dass Fehler nicht alle gleich sind. Eine **Fehlertaxonomie** klassifiziert Fehler danach, *warum* sie passieren. Sie ordnet sie verschiedenen **Handlungsebenen** (den Ebenen der menschlichen Verhaltenssteuerung) zu:
  - **Wissensbasierte Ebene (Intellektuelle Regulationsebene):** Fehler passieren hier beim Planen und Problemlösen (z.B. **Denkfehler**).
  - **Regelbasierte Ebene (Ebene der flexiblen Handlungsmuster):** Fehler passieren bei Routinen (z.B. **Unterlassensfehler**).
  - **Fähigkeitsbasierte Ebene (Sensomotorische Regulationsebene):** Fehler passieren bei automatisierten, körperlichen Aktionen (z.B. **Bewegungsfehler** wie ein Tippfehler).

## 2. Affordance und Signifier

- **Affordance (Angebotscharakter):** Beschreibt die *Handlungsmöglichkeiten*, die ein Objekt einem Nutzer aufgrund seiner (wahrnehmbaren) Eigenschaften *anbietet*. Es ist die *Beziehung* zwischen Nutzer und Objekt.
- **Signifier (Signalgeber):** Ist ein *Hinweis*, der die Affordance kommuniziert und dem Nutzer signalisiert, *wo* und *wie* die Handlung ausgeführt werden kann.
  - **Beispiel:** Eine flache Metallplatte an einer Tür bietet an, gedrückt zu werden (Affordance). Das Wort "PUSH" auf der Platte ist der **Signifier**, der diese Affordance offensichtlich macht.

## 3. Konsistenz und Erwartungskonformität

- **Konsistenz (Consistency):** Bedeutet Einheitlichkeit. Ähnliche Dinge sollten ähnlich aussehen und sich ähnlich verhalten.
  - *Intern:* Ein "OK"-Button sollte innerhalb derselben Anwendung immer gleich aussehen und an derselben Stelle sein.
  - *Extern:* Das "Speichern"-Symbol ist (fast) immer eine Diskette, egal welches Programm man nutzt.
- **Erwartungskonformität (Conformity with Expectations):** Bedeutet, dass sich ein System so verhält, wie der Nutzer es (aufgrund von Vorerfahrung, Konsistenz oder Alltags-Metaphern) erwartet. Konsistenz ist ein wichtiges Mittel, um Erwartungskonformität zu erreichen.