

Einzel-Ersatzaufgabe für Präsenz 20.05. für Stefan Berger

Eine der Aufgaben müssen für den Ersatz der Präsenz abgegeben werden !!!

Usability-Analyse

1. Wähle ein Programm oder eine Webapplikation aus Deiner „Werkzeugkiste“ für diese Analyse.
2. Beschreibe kurz, an welchen Stellen Du Usability-Mängel wahrgenommen hast oder vermutest.
3. Führe einen Cognitive Walkthrough durch: Beschreibe zwei unterschiedliche Personas (fiktive Benutzer) und zwei nicht-triviale Szenarios (Anwendungsaufgaben). Bearbeite beide Szenarios aus der Sicht jeder der beiden Personas, und notiere dabei, wo es zu Verständnis- oder Handlungsschwierigkeiten kommen könnte. Zähle in jedem Fall auch die Anzahl der Klicks, Seitenwechsel und möglichen Fehlbedienungen.
4. Untersuche die Gestaltung nach allen Regeln, die Du im Laufe des Kurses gelernt hast: Beachte Minimalismus, Strukturierung, Nutzung von Farbe zur Codierung und zur Gliederung, Typografie und Affordanz, Chunking und Blickfeld, Menügestaltung und Anordnung von Checkboxes, Metaphern und Icons, und alles, was Du sonst an Kriterien ausmachen und anwenden kannst.
5. Untersuche die Benutzerschnittstelle auch auf ihre Barrierefreiheit, soweit es Dir möglich ist.
6. Schreibe alle Ergebnisse zu einer Usability-Analyse zusammen und formuliere ein abschließendes Urteil. Soweit möglich, nenne auch Verbesserungsvorschläge.

oder

UI-Konstruktion

1. Wähle ein Projekt oder ein Entwicklungsthema, das Du gut kennst und das Dich interessiert (vielleicht eine Klausurendatenbank?) und beschreibe es kurz.
2. Stelle eine Liste der erforderlichen Funktionen zusammen. Sie sollte nicht mehr als 10 Funktionen umfassen; streiche ggf. ganze Funktionszweige. Führe dann ein Card Sorting durch und bilde geeignete Kategorien, leite daraus eine Funktionsgliederung ab.
3. Erstelle 2 Hauptpersonas, an denen Du Deinen Entwurf ausrichten willst
4. Gehe dann in den Prototyping-Zyklus. Beginne unbedingt mit Papier-Prototypen!! Führe *nur einen* Evaluations-Zyklus durch, der dann zu einem neuen Prototypen führt. Es kann eine Heuristische Evaluation, oder ein Cognitive Walkthrough sein, es kann aber auch eine nicht-förmliche Diskussion von Schwachstellen sein.
5. Schreibe einen kurzen Bericht über den Prototyping-Zyklus, und erläutere die Qualitäten des letzten Prototyps aus formaler MCK-Sicht und aus der Sicht der Hauptpersonas.

Abgabe: Per Email an marcus@neskusyl.de bis 17.06.2017 !!!