

Tutorials

H. Krueger, M. Rauterberg, Zürich

Einführung in das Usability-Engineering für den Praktiker

Ziele: Dieses Tutorial wird in die bewährtesten, kosten-effektiven Methoden zur Analyse, Bewertung und Gestaltung der Benutzungsfreundlichkeit von interaktiven Systemen einführen. Diese Methoden lassen sich besonders in den frühen Phasen der Systementwicklung einsetzen; dort, wo ein Redesign noch am kostengünstigsten durchgeführt werden kann. Die Teilnehmer werden ausreichend Erfahrung zur Beurteilung und zum Einsatz der verschiedenen Methoden mitnehmen.

Inhalte: Es werden drei Methoden zur partizipativen Entwicklung von interaktiven Systemen vorgestellt: (1.) heuristische Evaluation, (2.) Evaluation mittels Checklisten und Fragebogen und (3.) Usability Tests. Durch Usability-Tests ist es möglich, unter Verwendung von konkreten Aufgaben das zu bewertende interaktive System durch ausgewählte Benutzer in einem professionellen Usability-Labor zu testen.

Ganz allgemein lässt sich die Methode der Usability-Tests zur Aufdeckung von Schwachstellen und zur Gewinnung von Gestaltungsvorschlägen bei der Entwicklung neuer Systeme einsetzen (induktive Usability-Tests, bzw. 'formative evaluation'). Wenn bereits verschiedene Systemalternativen, bzw. Prototypen zur Verfügung stehen, kann man zwischen diesen Alternativen durch Usability-Tests sinnvolle Entscheidungen herbeiführen (deduktive Usability-Tests, bzw. 'summative evaluation'). Zusätzlich können deduktive Usability-Tests zur Überprüfung von getroffenen Designentscheidungen im Rahmen der verschiedenen Entwicklungszyklen eingesetzt werden.

Im Tutorial werden die Vorgehensweisen der einzelnen Methoden an konkreten Beispielen vorgestellt und detailliert erläutert. Im Rahmen des sechs stündigen Tutorials werden die Teilnehmer die Gelegenheit haben, einfache Varianten der jeweiligen Methoden kennenzulernen.

Adressaten: Dieser Einführungskurs richtet sich primär an alle Ingenieure und Arbeitswissenschaftler, die an praktikablen Methoden für die Evaluation der Benutzbarkeit interaktiver Systeme interessiert sind. Ebenso können Manager, die für die mögliche Einführung dieser Methoden in ihren Unternehmen verantwortlich sind, entscheidungsrelevantes Wissen erwerben.