

Einführung in das Usability-Engineering für den Praktiker

Citation for published version (APA):

Krueger, H., & Rauterberg, G. W. M. (1996). Einführung in das Usability-Engineering für den Praktiker. In *Gesellschaft für Arbeitswissenschaft e.V. : Jahresdokumentation 1996* (pp. 9-). (Dokumentation Arbeitswissenschaft; Vol. 39). Dr. Otto Schmidt KG.

Document status and date:

Gepubliceerd: 01/01/1996

Document Version:

Uitgevers PDF, ook bekend als Version of Record

Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

www.tue.nl/taverne

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

openaccess@tue.nl

providing details and we will investigate your claim.

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.