

Das Web-Portal I

Projektierung Realisierung Plazierung

Lehrveranstaltung an der HBI

SS 2001

Claus Wagner

Usability Teil 1

Graphical User Interface

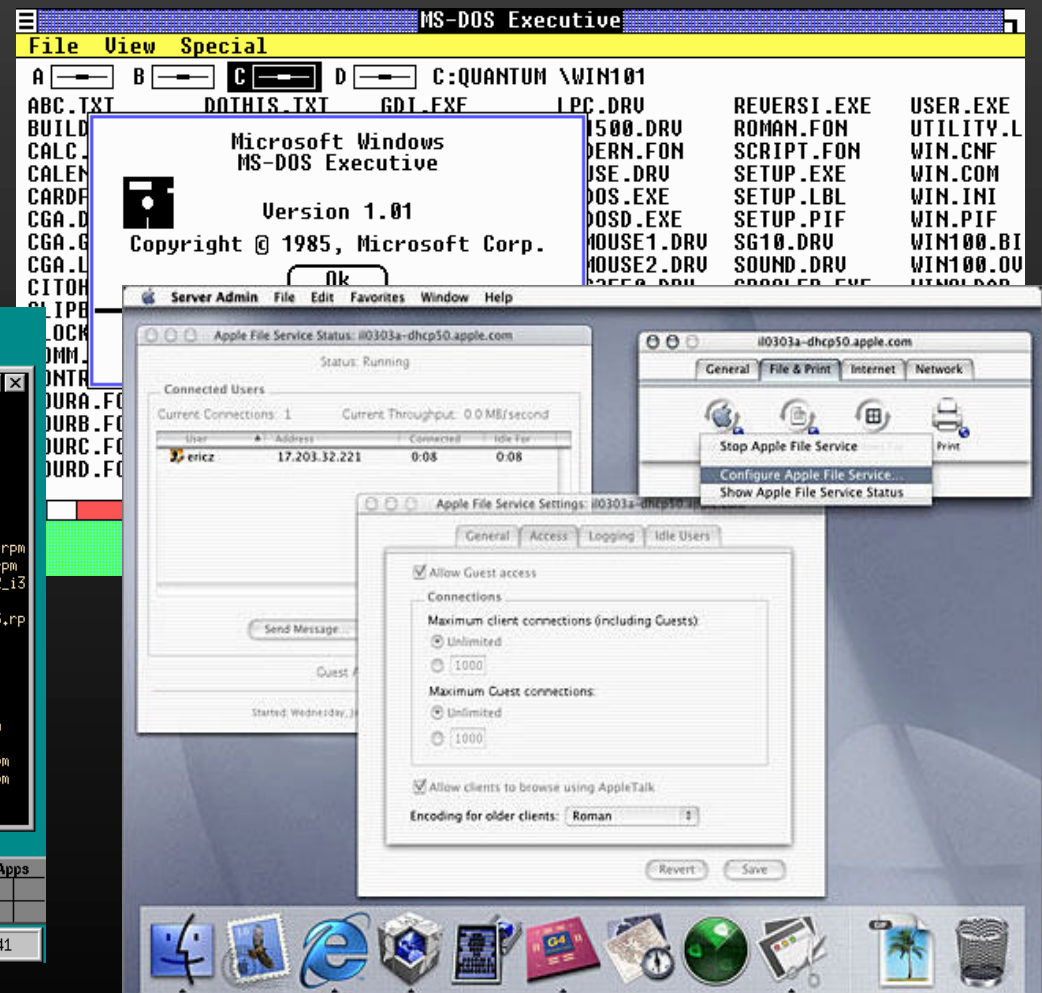
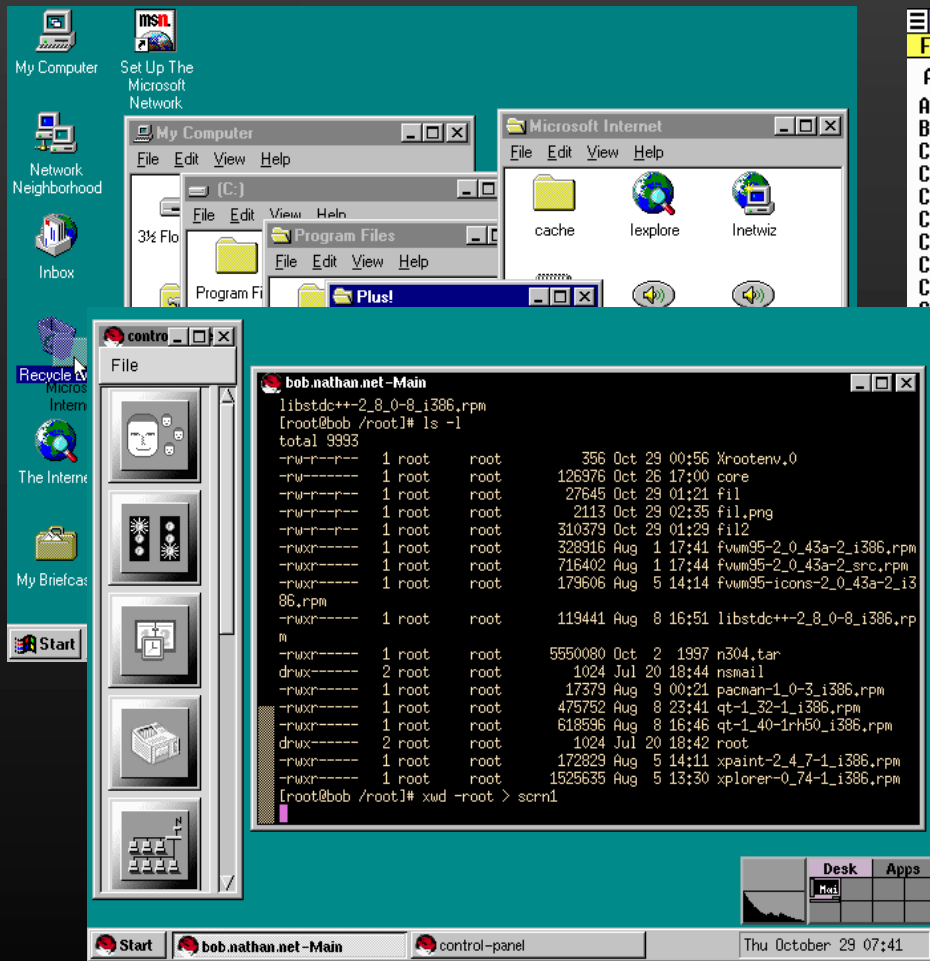
Die Benutzungsoberfläche wird allgemein als GUI (Graphical User Interface) bezeichnet. Sie ist das Werkzeug zur erfolgreichen User-Führung und Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Über sie wird die Anwendung nicht nur bedient, sondern sie verleiht dem Produkt sein Aussehen.

Usability Teil 1

Usability

Bezeichnet die Nutzbarkeit einer Anwendung, einer Software. Mit Usability wird allgemein auch die Nutzbarkeit bewertet (Usability Tests/ Matrix)

Usability Teil 1



Usability Teil 1

Bestandteile der GUI

- Icons (Symbole)
 - Keine Innovation (siehe Verkehrsschilder)
- Menues, textbasierte Menues
 - Keine Innovation
- Graphische Oberfläche
 - Keine Innovation
- Human Factor Concepts
 - Keine Innovation

Usability Teil 1

Bestandteile der GUI

- Icons (Symbole)
- Menues, textbasierte Menues
- Graphische Oberfläche
- Human Factor Concepts

**XEROX
1970 (PARC)**

Usability Teil 1

Geschichte der GUI

Die Wurzeln reichen bis 1950. Wurde aber bis in die 70er Jahre nicht weiterverfolgt.

1970 Entwicklung des ALTO im PARC (Palo Alto Research Center) durch ein Team von Xerox – erster GUI basierter Computer.

1979 besuchte Steve Jobs PARC und sah in der Art des ALTO die Zukunft des „personal computing“

Usability Teil 1

Geschichte der GUI

Apple (Mac/ Lisa) entwickelt für seine Computer das GUI weiter. Entwickelt Begriffe wie Folder, Finder, Windowing und ähnliches.

Grundlegend wird die Verwendung von Tastatur und Maus als Eingabegeräte.

Apple holt sich Unterstützung von PARC:

Bruce Horn & Jef Raskin (Beispiel)

Usability Teil 1

Geschichte der GUI

Unterschied Xerox zu Apple:

Xerox betrieb Forschungen für einen wissenschaftlichen Computer in den Ausmaßen eines Schreibtisches.

Apple wollte einen „easy to use“ Computer in kleinen Ausmaßen auf den Markt bringen (Apple II, Apple Iie)

Usability Teil 1

Geschichte der GUI

Randbemerkung: Noch heute wird darüber gestritten, wer die GUI erfunden hat. Und wer bei wem gestohlen hat. Fest steht, dass das GUI eine Entwicklung von PARC (Xerox) ist, die von Apple weiterentwickelt und auf seine Zwecke angepaßt wurde. Microsoft, die ursprünglich für Apple Applikationen programmierte lehnte sich an das GUI von Apple an und kopierte erfolgreiche Konzepte (Gerichtsverfahren und Klagen von Apple waren die Folge).

Usability Teil 1

Geschichte der GUI

Bill Gates:

No, Steve, I think its more like we both have a rich neighbor named Xerox, and you broke in to steal the TV set, and you found out I'd been first, and you said. „Hey that's no fair! I wanted to steal the TV set!“

Usability Teil 1

Fakt:

Das GUI verbindet die Funktionalität der Applikation mit der Bedienweise des Users und macht es so möglich, dass komplizierte Bedienungen und Vorkenntnisse nicht notwendig sind. Diese Art der Nutzung wird als Usability bezeichnet.

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

Die Software Development Industrie ist relativ jung, wächst schnell und überraschend wenig ist automatisiert und standardisiert.

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„Design ist Luxus!“

Design ist das, was den Kunden befriedigt oder enttäuscht!

Die Frage ist nicht, ob Design stattfinden soll oder nicht, Design findet automatisch statt. Egal ob beabsichtigt oder nicht.

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„GUI Design ist Teamwork!“

Solange Team-Mitglieder unterschiedliche Ziele verfolgen (Programmierern, Marketing, etc.) ist ein Teamwork unmöglich. Das Produkt muss von einem Gesamtverantwortlichen geführt werden, der den Erfahrungen und dem Wissen der jeweiligen Experten vertraut.

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„Userfeedback ist GUI-Standard!“

Diskussionen über einzelne User-Feedbacks zehren an Geld- und Zeitressourcen.

„Common Amateurs Opinion is customers law! But no strategic target!“

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„GUI genießen hohen Stellenwert!“

Solange sich der Mythos der „Killer Application“ hält und das Motto „Form folgt Funktion“ nicht ausstirbt, werden Unternehmen den Stellenwert eines GUI nie erkennen!

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„Usability und Funktionalität sind wie Hund und Katz““

Beide erfüllen die Anforderungen der User. Daher gehen Sie einher. Die Auffassung, das GUI sei „nur“ der Puffer zwischen Technik und Benutzer führt in die falsche Richtung!

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„User sollen das GUI bestimmen!“

User sind die besseren Nörgler. Aber wissen nicht, was Sie zu welcher Aktion animiert hat. Eine analytische Herangehensweise ist so nicht möglich. Das individuelle steht vor der allgemeinen Usability.

„GUI design means to design, to present, get feedback and then redesign!“

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„GUIs sollten mit einem Beispiel User zusammen entwickelt werden“

Ein einzelner User repräsentiert nicht die allgemeine Art der Nutzung der Applikation. Aufwand und Benefit stehen nicht in der Relation. Ebenso besteht die Gefahr, in eine Sackgasse zu geraten, da es sich um eine einzelne individuelle Meinung handelt.

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„Innovative GUIs sind erfolgreicher!“

„Not innovate, imitate (as long as you stay out of jail!)“
Menschen sind Gewohnheitstiere. Daher verwirrt
ungewohntes, zu Neues und läßt den Erfolgseffekt
vermissen.

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„GUI Designer müssen beides können – designen und programmieren!“

Es stimmt, ein Programmierer sollte ein GUI schätzen und ein Usability Experte sollte um die Programmierung wissen. Aber jeder sollte ein Fachmann in seinem Gebiet sein und sich auf dieses spezialisieren und konzentrieren.

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„Wenn zwei User das gleiche sagen, muss das Design geändert werden!“

Die Frage ist, warum sie das gleiche sagen? Nur ein Experte kann herausfinden, wie wurde gefragt? Was wurde kommuniziert? Welche Informationen wurden vorausgesetzt?

Usability Teil 1

Mythen des GUI-Designs:

„Im Web braucht man kein GUI!“

Wenn einer einen Fehler macht, müssen dann alle den gleichen Fehler begehen? Da die Hürde einer Implementierung im Web geringer ist als in einem herkömmlichen Software Produkt und jeder sich im Web verewigen kann, ist viel „Spreu“ im WWW zu entdecken.

Usability Teil 1

„Luckily Boo.com died because of ist many sins against usability!“

Jakob Nielsen

Usability Teil 1

Eigenschaften des Usability Experten*

- Technisches Verständnis
- Hohes Abstraktionsvermögen
- Kombinationsfähigkeit
- Rollendenken
- Sehr gute Allgemeinbildung
- Wissen um Usability in Standard-Programmen
- Gute Menschenkenntnis

**stark vereinfacht, ungeachtet der akademischen Ausbildung*

Usability Teil 1

Web Designers have to know what the user ist looking for!*

Oder

Der Konzeptionierer ist der Anwalt des Nutzer!

**Jakob Nielsen*