

usability & ästhetik

prof. dr. hans-knud arndt

sommersemester 2021

begriffe

prof. dr. hans-knud arndt

sommersemester 2021

geschmack

- „Etwas schmecken“
- Fähigkeit zu ästhetischem Werturteil

ästhetik

- Wissenschaft bezüglich Probleme der Kunst und speziell des Schönen
- Bei Informations- und Kommunikationstechnik enger Zusammenhang mit (visuellem) Design

design

- Gestaltung von Gegenständen aller Art
- Nach Kriterien von Funktionalität und Ästhetik

ergonomie

- Teilwissenschaft der Arbeitswissenschaften
- Anpassung der Arbeit an den Menschen

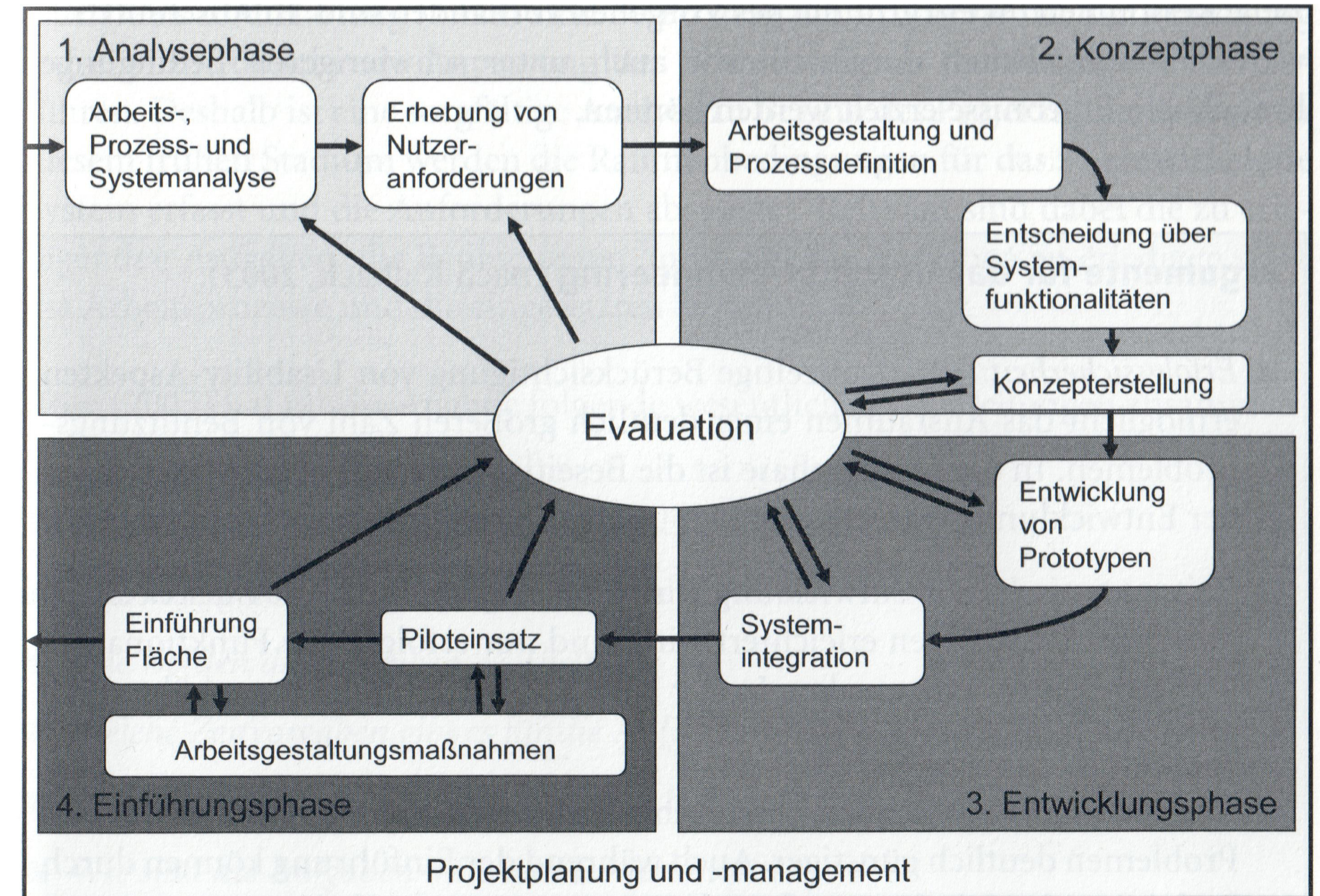
gebrauchstauglichkeit / usability

- DIN EN ISO Norm 9241-210 „Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2010)“
- Definition:
„Ausmaß, in dem ein System, ein Produkt oder eine Dienstleistung durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen“

begriffe (3)

usability engineering

- Methodischer Weg zur Erzeugung der Eigenschaft Usability
- Teilprozess der Entwicklung und Gestaltung technischer Systeme
- Ergänzt das klassische Engineering, beispielweise Software-Engineering, um ergonomische Perspektiven
- Phasen:
 - Analysephase (1)
 - Konzeptphase (2)
 - Entwicklungsphase (3)
 - Einführungsphase (4)
 - Evaluation
 - Projektplanung und -management
- Schwierigkeiten einer solchen ingenieurtechnischen Vorgehensweise



Quelle: Sardonic, Florian/Brau, Henning: Methoden der Usability Evaluation: Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendungen, 3. Aufl., Verlag Hofgrebe, Bern, 2016, S. 91

benutzererlebnis / user experience

- DIN EN ISO Norm 9241-210 „Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2010)“
- Definition:
„Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen und/oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren (...) User Experience umfasst sämtliche Emotionen, Vorstellungen, Vorlieben, Wahrnehmungen, physiologischen und psychologischen Reaktionen, Verhaltensweisen und Leistungen, die sich vor, während und nach der Nutzung ergeben“