

- das modifizierte Organisationsmodell bildet die Grundlage (Struktur und Organisation) der Interface-Architektur.
- die Interface-Architektur schließt auch Konventionen ein, die die Präsentation dieser Struktur umfassen (Design des Konzeptuellen Modells und Screen-Design-Standards)
- das Design konkreter Interfaces wird von der Interface-Architektur geleitet

 Was beinhaltet das Konzeptuelle Modell?

### Schrittweises Vorgehen

#### Schritt 1: Konzeptuelles Modell: produkt- oder prozess-orientiert

##### Exkurs:

Ein Produkt-Interface repräsentiert:

- 1) **Produkte**, die von den Nutzern erzeugt werden
- 2) **Tools**, die die Nutzer bei der Erzeugung der Produkte unterstützen
- 3) **Aktionen**, die die Nutzer bei der Erzeugung von Produkten verwenden

#### Primärprodukte, Sekundärprodukte

- Primärprodukte sind der eigentliche Zweck der Anwendung (also bspw. Tabellen). Sekundärprodukte sind von den Nutzern erzeugte Tools zur Produkterzeugung.

**Konvention:**

- Primärprodukte können als eigenständige Icons wiedergegeben werden, Sekundärprodukte werden in Menüeinträgen oder Dialogboxen aufgelistet
- die Beachtung dieser Konvention stellt sicher, dass das angestrebte Konzeptuelle Modell mit denen verbreiteter GUI-Plattformen einhergeht (mentales Modell)
- der Fokus soll auf das Primärprodukt gerichtet werden und die adäquaten Sekundärprodukte werden darum herum angeordnet

- Schritt 2: Bestimmung von Produkten oder Prozessen**
- Schritt 3: Darstellungsgrundsätze für Produkte und Prozesse**
- Schritt 4: Gestaltungsregeln für Fenster**
- Schritt 5: Festlegung der wichtigsten Fenster**
- Schritt 6: Definition und Design wichtiger Navigationspfade**
- Schritt 7: Dokumentation alternativer Konzeptueller Modelle in Skizzen und Erläuterungen**



- Einteilung in zwei Gruppen – empirische und analytische Methoden
  - Empirische Methoden:
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  - Analytische Methoden:

**Erhebungsmethoden im Usability-Test I**

- Videofeedback
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Eingabeprotokolle
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- Coaching Methode

### Erhebungsmethoden im Usability-Test II

- Lautes Denken
  
- Cognitive Walkthrough
  
- Konstruktive Interaction

- **Schnelles und frühes Feedback** über den Grad an Usability des Konzeptuellen Modells, dargestellt anhand der Mock-ups.

#### Testgruppen

- Vertreter der verschiedenen Nutzergruppen führen realistische Testaufgaben an ihrem Arbeitsplatz durch.
  
- Um auf **ease-of-learning** zu testen, erhalten die Nutzer nur ganz wenige Instruktionen (1-/2-seitiges „Handbuch“).
  
- Bei **ease-of-use** durchlaufen die Nutzer zunächst ein Training, damit sie mit dem erworbenen Wissen Expertenstatus reflektieren und dann die Testaufgaben durchführen.

**Durchführung der Tests**

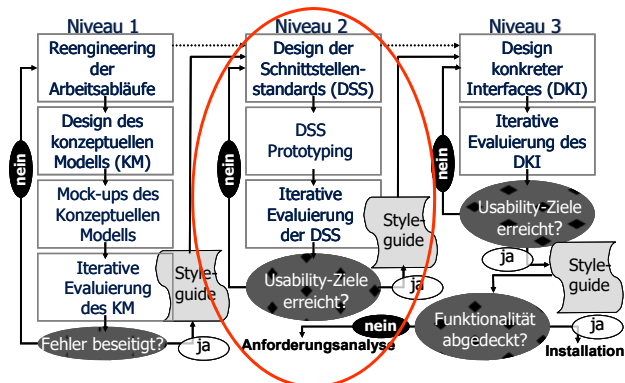
Schritt 1: Testdurchführung und Datensammlung

Schritt 2: Zusammenfassung der Daten

Schritt 3: Datenanalyse und –interpretation

Schritt 4: Schlussfolgerungen und Änderungsempfehlungen

Schritt 5: Dokumentation der Ergebnisse



**Niveau 2** beschäftigt sich mit der Entwicklung produkt-bezogener Standards.

**Aufgabe 1: Standards für das Design der Schnittstellen** (screen design standards)

**Aufgabe 2: Entwicklung von Prototypen für die Schnittstellenstandards** (screen design standards prototyping)

**Aufgabe 3: Iterative Evaluierung der Schnittstellenstandards** (iterative screen design standards evaluation)

**Aufgabe 4: Produkt-bezogener Styleguide** (style guide development)

Fortschreibung des Styleguides aus der Anforderungsanalyse.

- **Schnittstellen-Standards** (screen design standards) stellen Konsistenz und Einfachheit bei der späteren Gestaltung der konkreten Benutzeroberfläche sicher
- Konsistenz unterstützt dabei ease-of-learning und ease-of-use gleichermaßen

 Welche grundsätzlichen Eigenschaften haben Schnittstellen-Standards aus der Sicht der Usability?

**Standards beziehen sich auf:**

- Gestaltung von Steuerelementen
- Ort und Darstellung von Standard-Komponenten (Status-Zeile, Titelleiste, Navigationselementen etc.)
- Terminologie
- Einsatz von Farbe und Schriften
- Einsatz von Maus und Short-Cuts
- Gestaltung von Nachrichten

**Schritt 1** - Entwurf von Standards für Steuerelemente

**Schritt 2** - Entwurf von Standards für Fenster für Produkte/Prozesse.

**Schritt 3** - Entwurf von Standards für Dialogboxen

**Schritt 4** - Entwurf von Standards für Nachrichtenfenster

**Schritt 5** - Entwurf von Standards für Maus-und Keyboard-Interaktionen

**Schritt 6** - Entwurf von Standards für Systemmeldungen

**Schritt 7** - Dokumentation der entworfenen Standards