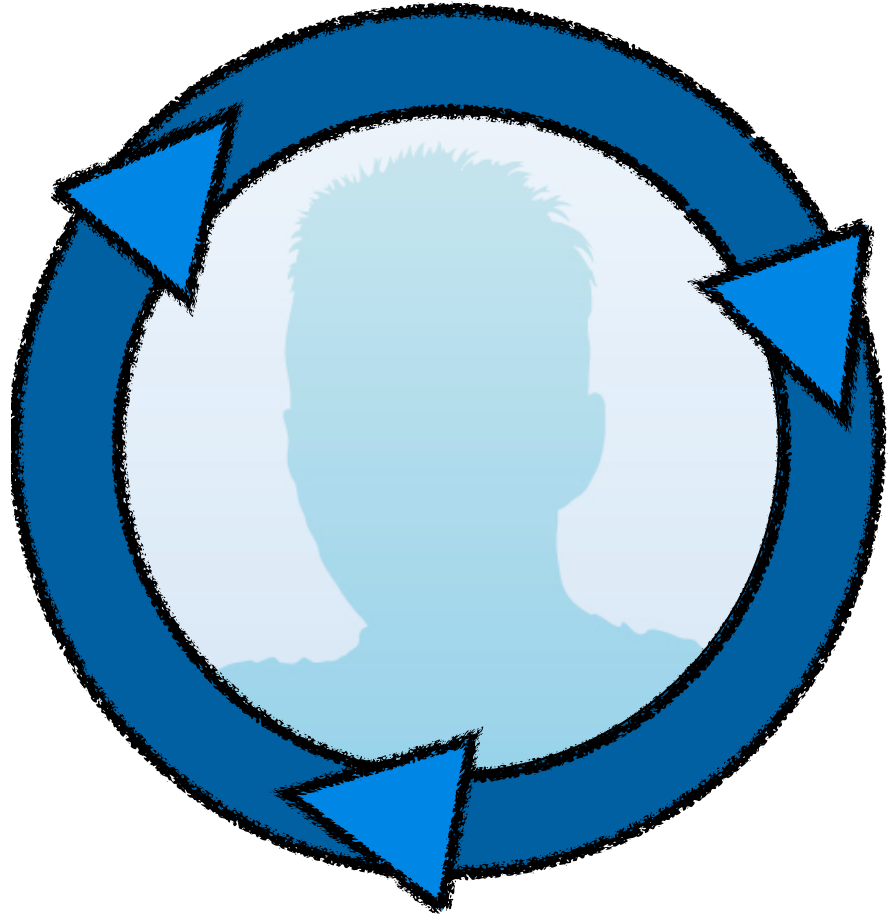




Ein Kurs des RWTH-Lehrstuhls Medieninformatik und Mensch-Computer-Interaktion

Marktvorteil Usability

Nicht erst seit Einführung des iPhones ist Usability, die einfache und elegante Benutzbarkeit von Softwareanwendungen und Geräten, ein weithin anerkannter Faktor für Marktvorteile, Kundenzufriedenheit und Kundenbindung.

Gerade unter den Produkten ingenieursorientierter Firmen können hier noch starke Alleinstellungsmerkmale etabliert werden, wenn ein Produkt konsequent auf optimale Benutzbarkeit hin entwickelt wird.

Lernziele

- Bedeutung guter Usability für Produkterfolg erklären können
- Benutzer-Zielgruppen und ihre Aufgaben (Tasks) richtig ermitteln
- Richtlinien aus der kognitiven Psychologie auf das Interface-Design anwenden
- Prototyping-Techniken für rasche Design-Iterationen einsetzen
- Produkte und Prototypen mit und ohne Benutzer kostengünstig evaluieren
- Usability in klassische und agile Entwicklungsprozesse integrieren

Vorkenntnisse

Der Kurs richtet sich an Softwareentwickler, Projektleiter und Verfasser technischer Dokumentation. Besondere Kenntnisse werden aber nicht vorausgesetzt, und andere Teilnehmer sind willkommen.

Format

Der Kurs findet an zwei aufeinanderfolgenden Tagen ganztätig statt. Vortrags- und praktische Übungssegmente anhand konkreter Beispiele ergänzen einander.



Der Lehrstuhl Medieninformatik und Mensch-Computer-Interaktion von Prof. Dr. Jan Borchers an der RWTH Aachen ist Deutschlands bestpublizierte Forschergruppe auf der internationalen Usability-Topkonferenz und hat in zahlreichen Projekten erfolgreiche interaktive Systeme für Kunden in Industrie und öffentlicher Hand entwickelt. Mit dieser Erfahrung vermitteln wir Usability fundiert und praxisnah.

Programm

Der Kurs gliedert sich in drei Teile.

Im ersten Teil *Der Mensch* lernen Sie allgemeine Eigenschaften des Menschen kennen – wie wir interaktive Produkte wahrnehmen und nutzen, und welche kognitiven Gesetzmäßigkeiten diese Interaktion bestimmen.

Der zweite Teil *Kontext* zeigt, wie Sie mehr über die spezifischen Benutzer, Aufgaben und Kontexte herausfinden, in denen ein konkretes Produkt benutzt werden soll.

Der dritte Teil *Prozesse* vermittelt Ihnen die nötigen Prozesse und Techniken für das iterative Design eines User Interfaces.

Erster Tag

Der Mensch I

Affordances und Constraints
Gestaltgesetze und Sichtbarkeit
Natürliche Abbildungen

Der Mensch II

Wahrnehmung und Gedächtnis
Fitts' Law
Irren ist menschlich: Fehlerbehandlung

Kontext I

Interviews
Personas
Scenarios

Kontext II

Wie Software die Arbeit verändert
Zeichenkurs für Ingenieure
Storyboards

Zweiter Tag

Prozesse I

Iteratives Design
DIA Cycle:
Design, Implementierung, Analyse
DIA Cycle und Agile Entwicklung

Prozesse II

Design: Brainstorming
Design: Concept Maps
Design: Six Hats

Prozesse III

Implementierung: Papierprototypen
Implementierung: Softwareprototypen
Implementierung: Hardwareprototypen
Implementierung: Wizard of Oz
Implementierung: Notationen

Prozesse IV

Analyse: Cognitive Walkthrough
Analyse: Think-Aloud
Analyse: Heuristische Evaluierung
Goldene Regeln, Patterns, Styleguides

Prof. Dr. Jan Borchers



Jan Borchers leitet den Lehrstuhl Medieninformatik und Mensch-Computer-Interaktion an der RWTH seit 2003. Er lehrte zuvor in Stanford und an der ETH. Er studierte und

promovierte in Informatik mit Fokus Mensch-Computer-Interaktion an der Universität Karlsruhe, dem Imperial College London und der TU Darmstadt.

Mit Usability befasst er sich seit über 15 Jahren in Forschung, Lehre, Training, Consulting und Entwicklung für Kunden wie Airbus, Bayer, EXPO 2010, das Children's Museum Boston und das Haus Der Musik Wien. Er ist regelmäßiger Keynote Speaker auf Veranstaltungen für Apple, Handelsblatt, Scout24, Telekom und die TEDx-Konferenz. 2010 wurde er an der RWTH für die Auszeichnung zum Informatiklehrer des Jahres nominiert.

Dipl.-Inform. Thorsten Karrer



Thorsten Karrer ist langjähriger wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl Medieninformatik und Mensch-Computer-Interaktion, nachdem er dort sein Informatik-

studium mit Auszeichnung abschloss. In seiner Dissertation entwickelt er neue Verfahren für die Interaktion mit Audio und Video.

Er leitet seit über 5 Jahren Forschungs- und industrielle Entwicklungsprojekte im Bereich der Usability und hat in zahlreichen Kursen und Veranstaltungen an der Universität und in der Industrie das Thema Usability unterrichtet.

Kontakt:

<http://hci.rwth-aachen.de>

