

DIN SPEC 91328:2016-02 (D)

Ressourcenschonende Anwendung von Methoden und Werkzeugen zur menschenzentrierten Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver IT-Systeme

Inhalt	Seite
Vorwort	5
Einleitung	6
1 Anwendungsbereich.....	7
2 Normative Verweisungen	7
3 Begriffe	7
4 Anwendungsszenarien	8
4.1 Allgemeines.....	8
4.2 Unternehmen, die interaktive IT-Systeme anwenden	9
4.3 Unternehmen, die interaktive IT-Systeme herstellen und vertreiben	9
4.4 Unternehmen, die interaktive IT-Systeme herstellen und selbst nutzen	10
4.5 Kombination der Anwendungsszenarien.....	10
5 Ressourcenschonende Anwendung ausgewählter Usability- und Gestaltungsmethoden.....	11
5.1 Überblick.....	11
5.2 Verstehen	13
5.2.1 Anforderungsanalyse.....	13
5.2.2 Aufgabenanalyse	14
5.2.3 Beobachtung	15
5.2.4 Card Sorting.....	16
5.2.5 Contextual Inquiry: Kontextuelles Interview.....	18
5.2.6 Contextual Inquiry: Shadowing	20
5.2.7 Critical Incident Technique.....	21
5.2.8 Fokusgruppe	23
5.2.9 Fragebogen.....	25
5.2.10 Informationsarchitektur.....	27
5.2.11 Interview.....	27
5.2.12 Nutzungsszenario (Use Case)	29
5.2.13 Persona.....	29
5.3 Spezifizieren	30
5.3.1 Modell-basierte Methode – Illustrative/informative Modelle.....	30
5.3.2 Modell-basierte Methode – Formale Modelle.....	32
5.4 Gestalten.....	34
5.4.1 Prototyping als Grundlage der menschenzentrierten Gestaltung.....	34
5.4.2 Einordnung unterschiedlicher Demonstratoren	35
5.4.3 Kollaborative Gestaltungsmethoden: Partizipatorisches Entwerfen.....	37
5.5 Evaluieren.....	38
5.5.1 5-Sekunden-Test.....	38
5.5.2 A/B-Test	40
5.5.3 Attention-Tracking (Mausklick).....	41
5.5.4 Automatische Evaluation	43
5.5.5 Cognitive Walkthrough.....	45
5.5.6 Dokument basierte Analyse.....	46
5.5.7 Expertenbasierte Evaluation	48
5.5.8 First-Click-Test.....	49
5.5.9 Heuristische Evaluation	51
5.5.10 Mausbewegungsmessung	53

5.5.11 Mind Tape	54
5.5.12 Remote Usability-Test	56
5.5.13 Tree-Test.....	59
5.5.14 Usability-Test im Feld/Labor	61
5.5.15 Webanalyse	63
Literaturhinweise	65

Bilder

Bild 1 — Unternehmen, die interaktive IT-Systeme anwenden	9
Bild 2 — Unternehmen, die interaktive IT-Systeme herstellen und vertreiben	10
Bild 3 — Unternehmen, die interaktive IT-Systeme herstellen und selbst nutzen	10
Bild 4 — Szenarien für interaktive IT-Systeme herstellende und nutzende Unternehmen	11
Bild 5 — Matrix zur Einordnung von Demonstratoren	35
Bild 6 — Horizontale und vertikale Demonstratoren [7]	36

Tabellen

Tabelle 1 — Usability- und Gestaltungsmethoden.....	12
Tabelle 2 — Besonders zu berücksichtigende Usability- und Gestaltungsmethoden.....	13
Tabelle 3 — Aufgabenanalyse.....	14
Tabelle 4 — Card Sorting.....	17
Tabelle 5 — Contextual Inquiry: Kontextuelles Interview	19
Tabelle 6 — Contextual Inquiry: Shadowing.....	20
Tabelle 7 — Critical Incident Technique	22
Tabelle 8 — Fokusgruppe	23
Tabelle 9 — Fragebogen	25
Tabelle 10 — Interview.....	28
Tabelle 11 — Modell-basierte Methode - Illustrative/informative Modelle	31
Tabelle 12 — Modell-basierte Methode - Formale Modelle	33
Tabelle 13 — Formen und Typen von Demonstratoren mit Einsatzmöglichkeiten.....	37
Tabelle 14 — 5-Sekunden-Test	39
Tabelle 15 — A/B-Test	40

Tabelle 16 — Attention-Tracking (Mausklick)	42
Tabelle 17 — Automatische Evaluation	44
Tabelle 18 — Cognitive Walkthrough	45
Tabelle 19 — Dokument basierte Analyse	47
Tabelle 20 — Experten-basierte Evaluation	48
Tabelle 21 — First-Click-Test	50
Tabelle 22 — Heuristische Evaluation	52
Tabelle 23 — Mausbewegungsmessung	53
Tabelle 24 — Mind Tape	55
Tabelle 25 — Remote Usability-Test	57
Tabelle 26 — Tree-Test	59
Tabelle 27 — Usability-Test im Feld/Labor	61
Tabelle 28 — Webanalyse	63