

Usability Examples

Jörg Cassens

Institut für Mathematik und Angewandte Informatik

Medieninformatik II Contextual Design of Interactive Systems SoSe 2016



medieninformatik

IMAI – Institut für
Mathematik und
Angewandte Informatik

Outline

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware

1 Errors

2 Bad Design

3 Choices

4 Evolution

5 Hardware

Errors

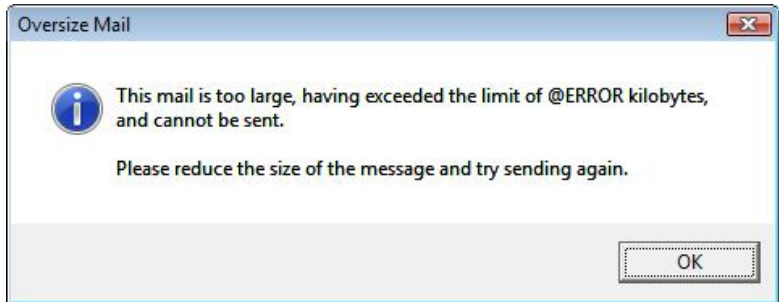
Bad Design

Choices

Evolution

Hardware

- Es gibt verschiedenen Arten von Fehlern in Software
 - Fehler in der Programmlogik
 - Fehler in der Integration von Komponenten
 - Fehler, die der Benutzer zu Gesicht bekommt
- Wir betrachten hier die Fehler, die bei der Interaktion deutlich werden
- Einige davon exponieren Interna der Software



Quelle: 🖱️ The Daily WTF

Word of the Day

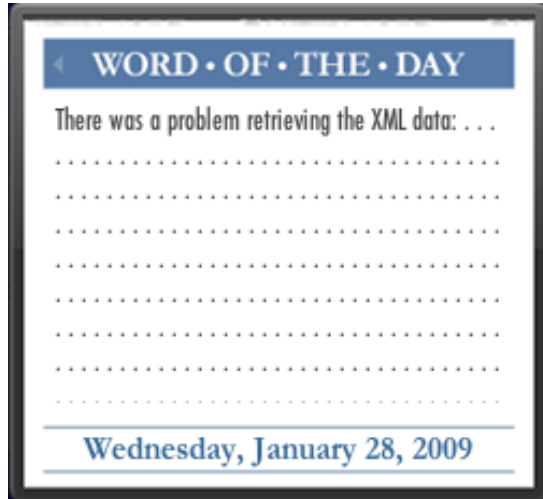
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Quelle: ☞ The Daily WTF

Google Quick Search

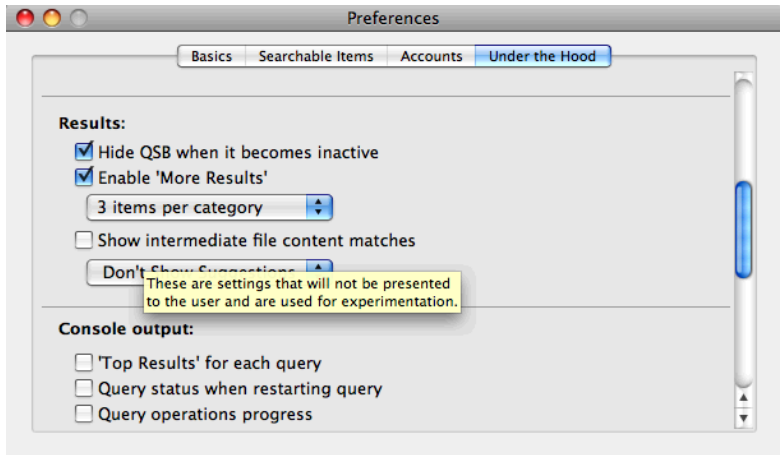
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Quelle:  The Daily WTF

Outline

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware

1 Errors

2 **Bad Design**

3 Choices

4 Evolution

5 Hardware

- Andere Fehler erschweren die (effiziente) Erreichung der Ziele, welche die NutzerInnen verfolgen
 - Unklare Formulierungen
 - Unklare Funktionalität
 - “Schlechtes Design”
- Diese Fehler gehören zu denen, die durch einen guten menschenzentrierten Designprozess vermieden werden sollen

OK or Cancel?

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Quelle: 🖱️ Ryan from gdgt

Quicktime

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware

MENU

HOME PAGE

Help / FAQ
frequently asked
questions and
conditions of sale

DATE

**BONING AND
HOOPING**

**BROCADES FOR
EVENING AND BRIDAL
WEAR**

BRIDAL FABRICS

BRIDAL SATINS

**PLAIN BUDGET
SATIN AND NOVELTY
SATINS**

PROUDRY ANGLES

**CHEAP FABRICS
ALL SORTS**

**CHIFFONS and
printed
GEORGETTES**

**CHINESE
BROCADES**

**COTTON BATIK
PRINTS**

SEERSUCKER



FABRIC LAND

PRESS www.fabricland.co.uk to get to the menu.

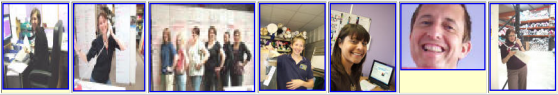


A family FABRIC company
now established **24 years**
21st February 1985 - 2009
SERVING CUSTOMERS ON LINE SINCE 2000 (9 YEARS)

**Cutting the 20
year cake**



Fabric Land (Bournemouth) Ltd.
Fabric Towers, Kingfisher Park,
Headland, Salisbury Road,
Ringwood, Hants BH24 3NX
Tel No. 01425 461444
www.fabricland.co.uk



WELCOME TO OUR FABRIC SITE

Outline

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware

1 Errors

2 Bad Design

3 Choices

4 Evolution

5 Hardware

- Zu einem “guten Design” gehört nicht nur die Vermeidung von Fehlern, sondern auch die Auswahl “guter” Optionen
- Nicht immer ist von vorne herein ersichtlich, was “gutes Design” ist
 - Naturalistische vs. abstrakte Icons
 - Farbpalette, “flat icons”
 - Anlehnung an bekannte Gegenstände (aus der physischen Welt) vs. abstrakte Präsentation von Funktionalität
 - Reduktion vs. Reichhaltigkeit von Interaktion
- An vielen Stellen gibt es einen Tradeoff zwischen verschiedenen Designoptionen, der nur durch Fokus auf die erwarteten NutzerInnen, ihre Fähigkeiten, Interessen und Vorlieben möglich

Icons PC

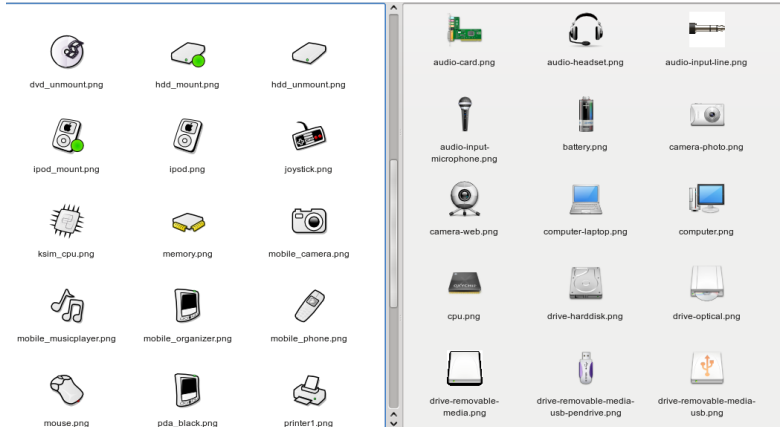
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Icons Mobile

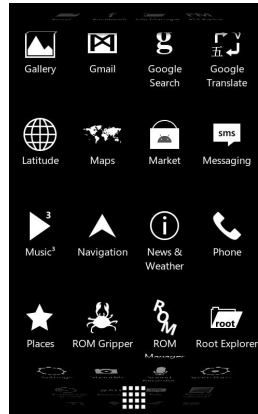
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Flat Icons

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Calculators

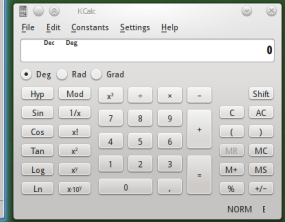
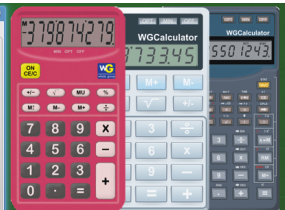
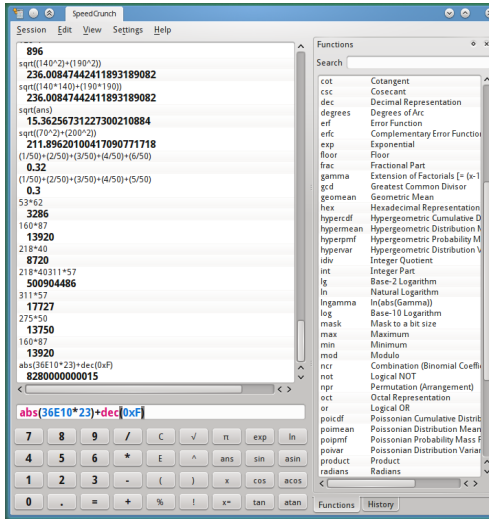
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Font Preferences

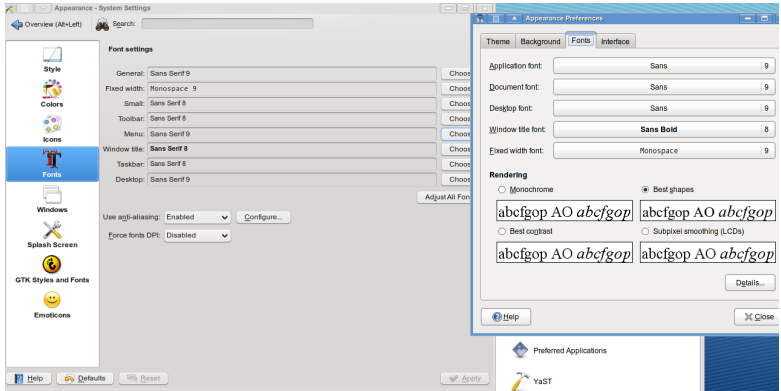
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Outline

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware

1 Errors

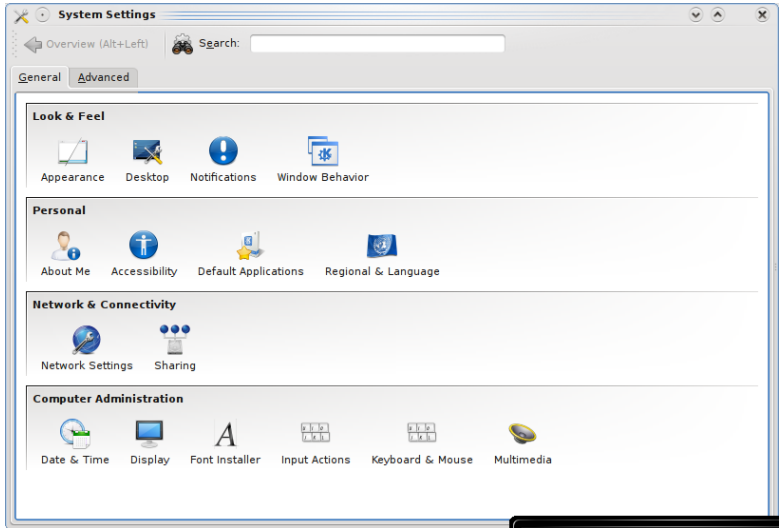
2 Bad Design

3 Choices

4 Evolution

5 Hardware

- Anhand verschiedener Version eines Programmes läßt sich oft nachvollziehen, wie die EntwicklerInnen mit diesen Herausforderungen umgegangen sind
- Beispiel KDE (Konfiguration)
 - Multiple Cues, die aber leicht überladen wirken können
 - Klares, abstraktes Design, bei dem aber die Gestaltungsprinzipien nicht beachtet wurden
 - Rückbesinnung auf Multiple Cues, aber klarerer Gestaltung



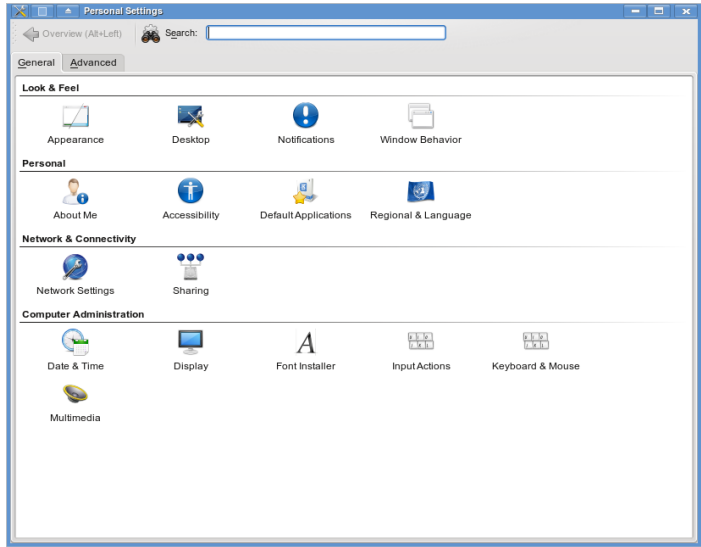
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



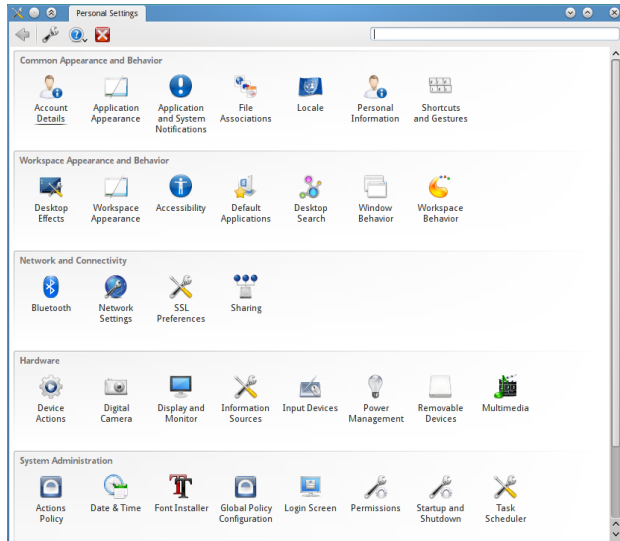
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Outline

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware

1 Errors

2 Bad Design

3 Choices

4 Evolution

5 Hardware

- Auch wenn die Beispiele primär aus dem Bereich der Software kommen ist das gute Design der Hardware natürlich ebenso wichtig
- Besondere Herausforderungen
 - Hardware zumeist weniger leicht änderbar als Software
 - Stärkere Affordanzen, also Interaktionsangebote, durch umfassende Erfahrung mit der physischen Welt
 - Eingeschränkte Variabilität, Hardware wird in der Regel nicht während der Nutzung neu konfiguriert

Ballot

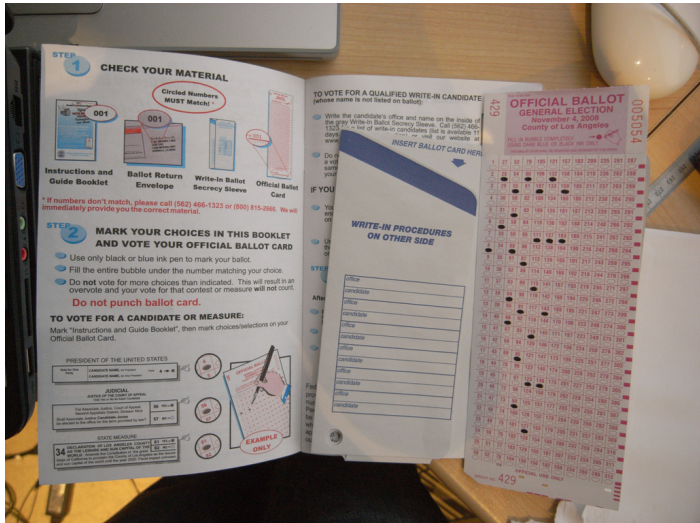
Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



cc by-nc-nd  Julian Bleeker
Leicht lesbar... aber für wen?

Knobs and Arows

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



Wie bereite ich eine Präsentation vor? (cc Danny Hope)

Errors

Bad Design

Choices

Evolution

Hardware



“Hier drücken”, “Hier ziehen”

Usability Examples

Jörg Cassens

Institut für Mathematik und Angewandte Informatik

Medieninformatik II Contextual Design of Interactive Systems SoSe 2016



medieninformatik

IMAI – Institut für
Mathematik und
Angewandte Informatik