

Orientierungshilfen für den ersten Praktikumstermin

Da der Stoff der Vorlesung nicht genau parallel zum Praktikum läuft, möchte ich Ihnen hier einige Leitfragen und Orientierungshilfen für Ihren ersten Praktikumstermin geben. Die drei Projektthemen bezeichne ich hier kurz mit *Sport*, *Getränke* und *BellaDonna*. Mit *System* bezeichne ich die Website, die Sie im Praktikum entwickeln sollen.

Ihre erste Aufgabe besteht darin, den Nutzungskontext des von Ihnen gewählten Projektbereichs zu analysieren und auch schon erste Gestaltungsentwürfe zu erarbeiten. Wichtige Leitfragen Aspekte sind dabei zum Beispiel folgende:

- Wer sind die **Benutzer**? Gibt es verschiedene Benutzergruppen mit unterschiedlichen Anforderungen?
- Welche **Ziele** verfolgen die Benutzer mit dem System? Genauer: Worüber wollen Sie die Benutzer informieren? Was sind ihre Interessen? Welche Vorkenntnisse haben sie?
- Sicherlich gibt es **Fachausdrücke**, die typisch für den jeweiligen Nutzungskontext sind. Warum muss man diese als MCI-Designer genau kennen? Die GUI soll keine technischen Begriffe aus der Informatik enthalten. Es sollte die Sprache/Fachsprache der Benutzer verwendet werden.
- Gibt es typische **Benutzer-Aufgaben**? Das Herausfinden von Benutzeraufgaben ist Aufgabe des Activity-Design. Beispiele für Benutzeraufgaben/fragen sind folgende:
 - o Was ist eigentlich der Unterschied zwischen Fußball und American Football? Nach welchen Regeln wird American Football gespielt? Wird American Football auch in Deutschland gespielt, wenn ja wo?
 - o Was ist das Typische am Barbershop? Wo ist er entstanden? Gibt es Hörbeispiele?
 - o Wo liegen die besten Anbaugebiete für Rotwein? Als Laie kann ich gar nicht den Unterschied zwischen französischem, italienischem und spanischem Rotwein?
 - o Woher kommt der typische Geschmack von Whiskey?

Sicherlich gibt es hunderte solcher Benutzeraufgaben bzw. Benutzerfragen. Aus solchen Aufgaben oder Fragen lassen sich Nutzungs-Szenarien konstruieren. Fragen Sie jemanden, der etwas vom Fach versteht und lassen Sie ihn erzählen. Aus so einer Erzählung entsteht ein Szenario, das sehr viel mehr Informationen enthält, als nur fachliche Daten. Möglicherweise stellen Sie dabei fest, dass es sinnvoll ist, die Weinbaugebiete in Europa in Form einer Karte darzustellen, oder sie nach bestimmten Kriterien zu ordnen. Wichtig für das Information-Design!!

- Es ist durchaus auch schon sinnvoll, sich zu überlegen, wie die Navigationsstruktur in dem System grob aussehen soll.
- Für einen ersten Prototyp sollten Sie sich einige typische Benutzeraufgaben/fragen überlegen, die sie in Ihrem System realisieren. Die Aufgaben sollten nicht zu einfach sein, damit die Interaktionssequenzen, die im Prototyp realisiert werden, auch zu aussagekräftigen Evaluationen führen.
- **Prototyp**. Versuchen Sie, zum nächsten Praktikumstermin (ab 18.04.) einen ersten Prototyp Ihres Systems zu entwickeln. Ausgehend von 3-4 Kontextszenarien sollen Sie einige typische Benutzeraufgaben identifizieren und diese in Form eines Szenarios aufschreiben. UML-Diagramme sind nicht erforderlich. Schreiben Sie die Szenarien

einfach in Textform auf. Achten Sie auch auf die Zerlegung von Hauptaufgaben in Teilaufgaben. Behalten Sie das **Ziel**, welches der Benutzer mit einer Aufgabe verfolgt im Auge (zielgerichtetes Handeln). Welche Informationen brauchen der Benutzer und das System, um die Aufgabe erfolgreich zu lösen.

- Sie können die Prototypen in Form von statischen HTML-Seiten realisieren und/oder auch den Ablauf als Papierskizzen präsentieren.
- Berücksichtigen Sie, dass die meisten Aufgaben in mehreren Handlungsschritten bzw. Interaktionsschritten gelöst werden.