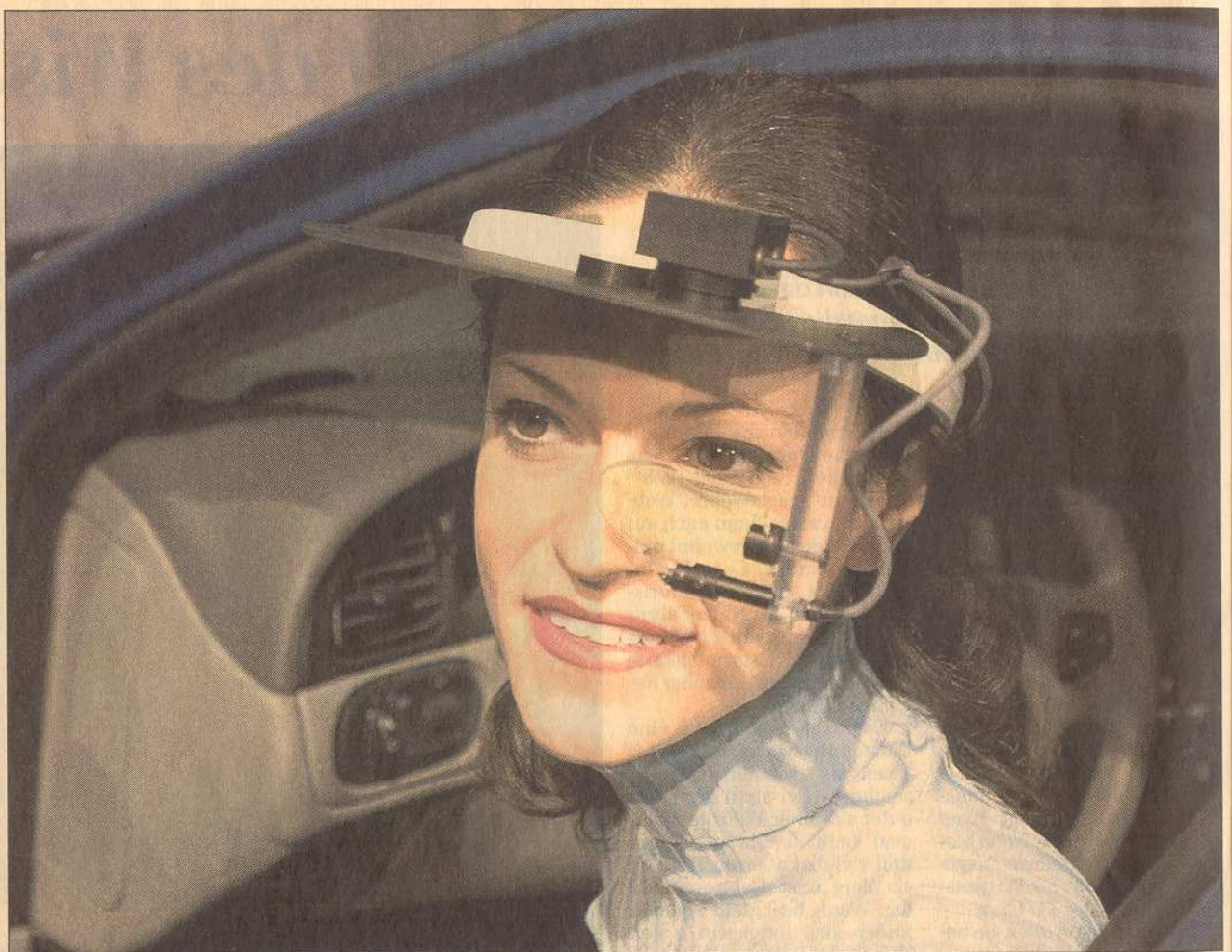


Draufdrücken, anwenden, fertig

*Hightech mit Softtouch: Das spezifische
User-Umfeld wird immer stärker
zum wichtigen Designfaktor.
So genannte Contextual Interfaces
sollen jetzt die
Benutzerfreundlichkeit von Systemen und
Endgeräten steigern.*



Neue Tools sollen das Autofahren leichter und auch sicherer machen. User-Experience-Experten aus Österreich versuchen, die vielen kleinen technischen Helfer auch wirklich benutzbar und userfreundlich zu machen.

Foto: APA

Christian Prenger

Offenbar hatte er eine Sekunde lang nicht aufgepasst. Aus dem Moment der Unachtsamkeit war gefährliche Nähe entstanden – zum Fahrzeug vor ihm. Den Crash verhinderte ein Teil des Autos, das man nicht zwingend als Sicherheitseinrichtung kategorisieren muss. Durch spürbare Vibration machte der Sitz auf die prekäre Lage aufmerksam.

Der aufrüttelnde Hinweis passierte im Rahmen des Projektes LIVES, wo verschiedene Arten von Informationsübermittlung im Mittelpunkt standen. Einmal visuell, einmal über ein Audiosignal sowie durch besagtes physisches Element sollte geortet werden, wie sich die Steigerung der Reaktionszeit in extrem heiklen Momenten effizient bewerkstelligen lässt.

Auf überfüllten Straßen sind solche Testvarianten aufgrund des Riskios unmöglich. Als Simulationsraum diente deshalb ein virtuelles Cockpit, wo keine Bedrohung für den Lenker existiert. Die Methode firmiert unter dem Begriff „Contextual Experience Prototyping“: Die Aufgabe ist eine Entwicklung spezifischer Prototypen, die schon früh praktische Tests im wirklichkeitsgetreuen Kontext erlauben. „Man kann nicht alles im realen Leben erproben, weil es technisch zu aufwändig oder zu gefährlich wäre“, erläutert Reinhard Sefelin von den Usability-Spezialisten CURE.

Doch Unternehmen wollen handfeste Resultate, die für die Gestaltung von Produkten und Systemen verwertbar sind. Wer frühzeitig mit dem richtigen Design vorbeugt, kann die Flopgefahr durch unzufriedene Verbraucher zu-

mindest reduzieren. Professionelle Optimierer nehmen zu diesem Zweck verstärkt den Kontext unter die Lupe, denn abseits der Person und ihrer Eigenschaften hat so gut wie alles Einfluss auf Benutzerverhalten und Benutzbarkeit. Von der Bildschirmgröße eines PDAs, wo Daten lesbar dargestellt werden müssen, bis zum Handy, das vor dem Meeting zeigt, welche Dokumente für das Gespräch nötig sind.

Das Resultat aus der Usability-Forschung sind so genannte Contextual Interfaces, die den technischen Stress reduzieren sollen. Sefelin: „Das System kennt das Umfeld und liefert adäquate Informationen. Das spart dem User Zeit, ermöglicht zielgerichtetes Handeln und sorgt für mehr Akzeptanz bei der Zielgruppe.“ Sensible Bereiche lassen sich besser ausloten: Durch Tests wird beispielsweise rasch klar, ab wann sich der Benutzer in seiner Privatsphäre gestört fühlt, wenn Systeme jede Menge persönliches Datenmaterial benötigen, um gut funktionieren zu können.

Die Suche nach der Benutzerschnittstelle beschäftigte auch die Akteure der europäischen Initiative TACIT. Das Ziel: gut gehütetes Wissen von Ärzten, primär Onkologen und Radiologen, für weniger eingeweihte junge Kollegen nutzbar zu machen. Denn Mediziner sammeln im Lauf der Karriere Know-how, das weder in Lehrbüchern noch in Vorschriften steht, aber wesentlichen Einfluss auf die Qualität ausübt. Entwickelt wurde ein „Expert Browser“ für verschiedenste multimediale Inhalte. Die Wissenschaftler konnten dieses System auf einfache Weise mit Kompetenz füttern. Ohne bü-

rokratischen Aufwand mit Endlos-Formularen, ohne Barrieren. Auch in diesem Fall wurden Prototypen mit den Ärzten evaluiert. Die Herausforderung: Das User-Interface sollte zu einem Zeitpunkt getestet werden, als noch kein Content zur Verfügung stand. Deshalb wurden Szenarien entwickelt und gemeinsam mit den Personen durchgespielt. Probanden sowie Fachleute von CURE konnten damit Stärken oder Schwächen der bisherigen Lösungen aufspüren. Für Ärzte wiederum wurde auf plastische Weise ersichtlich, wie diese Anwendung arbeitet.

Die Frage des Kontexts beschränkt sich keineswegs nur auf mentale Schatztruhen. Das ICT&S Center der Universität Salzburg untersucht mit dem heimischen Fernbedienungs-Hersteller ruwido den Wohnbereich, um Menschen dort zu unterstützen. Ein wesentlicher Punkt ist dabei das Wohnzimmer als privates Entertainmentzentrum. Hundertprozentig userfreundliche Einrichtungen sollen zukünftig den Funfaktor steigern. Wie auch die seit November erhält-

liche universelle Fernbedienung Vexo, ausgerichtet auf einfaches Handling mittels eines einzigen Knopfes und einer intuitiven Benutzeroberfläche. „Gleich zu Beginn erhält der Anwender detaillierte Informationen, die am Schirm Schritt für Schritt das Gerät erklären. Auch ein Video zeigt den richtigen Umgang. Die umständliche Gebrauchsanweisung ist damit hinfällig“, sagt Regina Bernhaupt von der Arbeitsgruppe HCI & Usability des ICT&S Centers.

Spätere Phasen werden sich mit dem Wohnzimmer als „Campfire of this Century“ (Ferdinand Maier, Geschäftsführer von ruwido) beschäftigen. Am Lagerfeuer genießt das Fernsehen besondere Aufmerksamkeit als Grundlage für die Weiterentwicklung von Eingabegeräten. Erforscht wird die Nutzung in unterschiedlichen Haushalten, ethnografische Studien sollen Hinweise auf Anforderungen für neue Möglichkeiten der elektronischen Interaktion liefern. Die Durchleuchtung des Kontexts bildet die Basis der Next Generation von Unterhaltung und Information.

Bernhaupt: „Entwickelt werden ebenfalls Produkte, die wegweisende Sicherheitskonzepte wie den Fingerprint beinhalten. Eltern können damit automatisch sicherstellen, dass Kinder nur Inhalte oder Sender wählen können, die für ihr Alter geeignet erscheinen.“ Eine Anmeldung bei der Fernbedienung erfolgt durch simplen Druck mit dem Daumen auf die entsprechende Taste, sofort erscheint das personalisierte Menü. Umständliche Eingaben von Codes gehören so der Vergangenheit an.

Die Aufwertung des Umfeldes transportiert auch Konsumenten in eine neue Rolle. Bisher durften diese ihre Börsen öffnen, hinsichtlich der Entwicklung von Waren oder Services war Input nie gefragt. Der „Idea Generation Workshop“ will das Dilemma nachhaltig beenden: Künftige Käufer dürfen schon vor dem Marktlaunch Wünsche und Bedürfnisse hinterlegen, gemeinsam mit CURE werden Entwürfe produziert.

DER STANDARD Webtipp:

www.cure.at
www.icts.sbg.ac.at

WISSEN *Benutzbar*

Usability bedeutet laut einer gängigen, im Netz häufig verwendeten Definition: „Die Eignung eines Produktes bei der Nutzung durch bestimmte Benutzer“. Der Nutzungskontext rückt immer mehr ins Zentrum der Forschung. Er setzt sich aus den Benutzern, aus den diversen Arbeitsaufgaben, aus Arbeitsmitteln (Hardware, Software und Materialien), aber auch aus dem physischen und sozialen Umfeld, in dem das Produkt zur Anwendung kommt, zusammen. Vereinfacht gesagt heißt das: Für Menschen, die beruflich viel unterwegs sind, muss ein Diensthandy andere Voraussetzungen haben, als für Menschen, die hauptsächlich im Büro arbeiten. (red)