



Paradigmenwechsel in der Usability

Weg von großen monolithischen Applikation – hin zu spezialisierten Programmen

Immer kleinere und leistungsfähigere Smartphones ermöglichen eine ganz neue Generation von Anwendungen – und haben auch einen enormen Einfluss darauf, wie wir in Zukunft digitale Geräte benutzen werden. Von Andreas Lehmann, lemisoft.

Schnell in der U-Bahn die neuesten Nachrichten lesen, eine E-Mail mit einer kurzfristigen Einladung für den Abend verschicken oder bei Freunden den Festplatten-Rekorder zuhause mit dem eben erhaltenen Filmtipp programmieren ist für viele unter uns inzwischen Dank kleiner, spezieller Programme auf dem Mobiltelefon – Apps genannt – selbstverständlich.

Darstellung

Bei der Gestaltung solcher Apps für iPhone, iPad & Co. ergibt sich für die Entwickler ein problematischer Widerspruch: Durch den eingeschränkten Platz auf den kleinen Bildschirmen muss die Funktionalität auf das Wesentliche beschränkt werden. Auf der anderen Seite kommen jedoch durch die mobile Nutzung und neue Funktionen der Geräte wie GPS ganz neue Anwendungsszenarien hinzu. Hier liegt die größte Herausforderung an die Produktdesigner: Es gilt die wirklich wichtigen Anwen-

dungsfälle bei den Benutzern durch geeignete Analyse-Techniken zu ermitteln, sich von verzichtbaren Schnickschnack zu befreien sowie den Kontext der Situation deutlich besser in die Gestaltung der Oberfläche einfließen zu lassen.

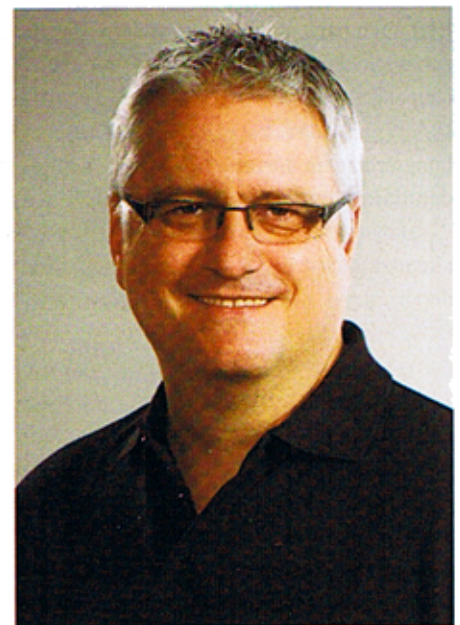
Interaktion

Neben der Darstellung von Informationen ergeben sich durch die mobilen Geräte auch neue Herausforderungen bei Interaktion mit den Programmen. Schließlich benötigt ein Finger auf dem Bildschirm mehr Platz als ein filigraner Mauszeiger auf dem Monitor, die Hand kann Informationen verdecken und unterwegs geht es nicht immer ruhig zu. Wer schon einmal als Beifahrer auf einem Smartphone versucht hat, einen Suchbegriff in Google einzugeben, kann dies sicher nachvollziehen.

Spezialisten

Der Trend bewegt sich deshalb weg von großen monolithischen Applikation zu kleinen, spezialisierten Programmen, die sich gezielt eine Problemstellung vornehmen und versuchen, diese möglichst effizient für den Anwender zu lösen. Sei es nun die App des öffentlichen Personen-Nahver-

kehrs, um die nächstmögliche Verbindung zu bekommen, oder die Post-App, die den nächsten Briefkasten in der Nähe anzeigt, der heute noch geleert wird oder das Programm, das nach dem Scannen eines Barcodes die Inhaltsstoffe einer Tiefkühlpizza anzeigt. Weitere spannende und nützliche Anwendungen ergeben sich beim entfernten Zugriff zur Überwachung und Steuerung auf Ge-



Andreas Lehmann, Gründer und Inhaber von lemisoft: „Herausforderungen sind neue, innovative Ideen bei der Benutzerführung und der Interaktion.“

räte und Anlagen: Systeme können problemlos aus der Ferne überwacht werden. Im Fehlerfall kann die Anlage aktiv den Verantwortlichen per Push-Nachricht informieren und so ein schnelleres Eingreifen ermöglichen.

Desktop-PCs

Die großen Hersteller von Betriebssystemen lassen viele Ideen und Erfahrungen aus ihren mobilen Systemen in die kommenden Versionen der Desktop-Varianten einfließen: Die ersten Ankündigungen zu Windows 8 von Microsoft und das im Juli erschienene OS X 10.7 „Lion“ von Apple zeigen dies mehr als deutlich. Ein Beispiel dafür ist die Implementierung von immer komplexeren Gesten auf dem Trackpad zur Steuerung des Systems und der Programme.

Cloud-Systeme

Darüber hinaus wird von allen Herstellern die engere Verzahnung von Desktop-Betriebssystem und den mobilen Geräten vorangetrieben. In diesem Zusammenhang offenbart sich jedoch die markanteste Schwachstelle der aktuellen Systeme: Während Kontaktdaten und Kalendereinträge – je nach System – mehr oder weniger automatisch zwischen dem mobilen Gerät und dem Rechner auf dem Schreibtisch abgeglichen werden, erfolgt

World Usability Day „EDUCATION“

**Designing for Social Change“
10. November 2011**

Veranstaltungen und Diskussionsforen zum World Usability Day in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Unter dem Motto: „EDUCATION: Designing for Social Change“ wird sich der World Usability Day 2011 mit der Frage beschäftigen, wie sich die Kultur auf die Usability auswirkt und wie Usability von der Welt an sich beeinflusst wird. Dieser Tag lädt ein zum Austausch über das Verständnis von Usability, die Entstehung von Missverständnissen in der Mensch-Maschine-Interaktion und zur Diskussion über kulturelle Einflüsse bei der Produktentwicklung.

<http://worldusabilityday.de>

Autor im Profil

Andreas Lehmann, Gründer und Inhaber von lemisoft (lemisoft.de), unterstützt Unternehmen vorwiegend aus der Softwarebranche bei der Gestaltung und Umsetzung der Benutzerschnittstelle ihrer Software. Schwerpunkt sind Gerätesteuerungen u. a. in der Medizintechnik und User-Interfaces für mobile Geräte.

der Austausch von Dokumenten derzeit manuell. Dies kann entweder über eine direkte Synchronisierung oder über Cloud-Systeme wie die Dropbox, Apples iDisk oder Microsoft Live erfolgen. Auf Apples letzter Entwicklerkonferenz Anfang Juni 2011 hat Steve Jobs einen neuen cloud-basierten Dienst als Nachfolger des etwas glücklosen MobileMe angekündigt und einen automatischen Abgleich von Dokumenten versprochen. Microsoft 365 verfolgt – wenn auch mit einem anderen Ansatz – das gleiche Ziel.

Notwendiges Usability-Know-how

Aktuelle Analyse-Techniken zur Ermittlung von Anforderungen der Anwender wie Personas (Themen-Erweiterungen für das Browser-Design) sind bei mobilen Geräten unverzichtbar. Smartphones-Usability-Experten für mobile Endgeräte bieten sich vollkommen neue Möglichkeiten der Interaktion über Gesten auf dem Bildschirm bzw. im Umgang mit dem Gerät. Hier ist neben Kreativität aktuelles Wissen über Trends und Entwicklungen bei anderen, meinungsbildenden Apps gefordert. Auch technologisch sollte der Usability-Fachmann auf dem aktuellen Stand sein, um die Möglichkeiten der Geräte auch effizient im aktuellen Kontext umsetzen zu können.

Innovative Ideen der Interaktion

Keine Frage: Smartphones, Tablet-Rechner und der zunehmende Trend zu einer größeren Mobilität haben bereits jetzt deutliche Auswirkungen auf die Art und Weise, wie wir arbeiten und wie wir mit den Systemen kommunizieren. Die kommenden Herausforderungen sind neue, innovative Ideen bei der Benutzerführung und der Interaktion – sowohl am Smartphone als auch am Tablet-Rechner und am Desktop-PC. 