

Labortest, Mobile HCI, Interface Culture – Entwicklungslinien der Usability Evaluation

Julie Woletz

phaydon | research & consulting
Im Mediapark 7
50670 Köln
julie.woletz@phaydon.de

Abstract: In dem Beitrag werden die Entwicklungslinien der Usability-Evaluation von ‚klassischen‘ Evaluationsmethoden nach dem Single User/Single Computer-Paradigma zu einer Ausweitung der Methoden und Zugänge beschrieben und ‚Kultur‘ als neuer Schwerpunkt in der HCI-Forschung thematisiert.

1 Ausgangspunkt

Jonathan Grudin präsentierte sein mittlerweile etabliertes Entwicklungsmodell der Mensch-Computer Interfaces erstmals auf der CHI 1990 [Gr90]. Unter dem Titel „The Computer Reaches Out“ stellte er in überzeugender Weise dar, wie die Schnittstellen zwischen Mensch und Computer eine Reihe von bisher fünf Entwicklungsstadien – von der Hardware zur Software zum Terminal bis zum Dialog-Interface und zum Interface als Work Setting – durchlaufen haben, die wiederum mit fünf Stadien spezifischer Entwurfskriterien, Usability-Tests und Evaluationsstrategien korrespondieren [Gr90]. Zu der Zeit verlagerte sich das Hauptaugenmerk der HCI-Forschung gerade vom vierten Stadium – der Kommunikation und Interaktion mit dem einzelnen Nutzer – zur computervermittelten Kommunikation (CMC) und der computergestützten Gruppenarbeit (CSCW) in einem sozialen Kontext. Statt um den einzelnen User ging es nun also um ganze Gruppen von Nutzern, die erstmals vor Ort und mit Methoden der Workplace Studies beobachtet, befragt und beforscht wurden [Ga86; LHH00].

Seit den 1990ern haben der technische Entwicklungsschub der Geräteminiaturisierung und der Mobilisierung der Informations- und Kommunikationstechnologien sowie Veränderungen in der Nutzerzusammensetzung aufgrund der zunehmenden Globalisierung kontinuierlich zu neuen Herausforderungen für den nutzerzentrierten Systementwurf, angemessene Usability-Tests und systematische Evaluation geführt. Grob vereinfacht lassen sich hier Entwicklungslinien nachzeichnen, die eine Ausweitung ‚klassischer‘ Evaluation gemäß dem Single User/Single Computer-Paradigma beschreiben: von der kurzfristigen zur langfristigen Untersuchung, von einzelnen Nutzern zu Gruppen inklusiver ihrer Kommunikations- und Interaktionsprozesse, vom einzelnen Computer hin zu einer Vielzahl vernetzter und zunehmend mobiler Medien sowie Ubiquitous Computing, vom Untersuchungsschwerpunkt der Aufgabenangemessenheit und Nützlichkeit für konkrete Kontexte zur User Experience in wechselnden Kontexten und hybriden Konstellationen. Damit einher gehen – teils euphorische – Forderungen nach den veränderten

Devices und Services angepassten Entwurfs- und Evaluationsmethoden in Ergänzung zum reinen Labortest. Dies betrifft z.B. Ausdifferenzierungen der HCI-Forschung in den Zweig der „Mobile HCI“, die sich auf die Anforderungen und Nutzungskontexte mobiler Devices wie Handys, Smartphones, PDAs spezialisiert hat¹ oder interdisziplinär verortete Untersuchungen zur „Interface Culture“ [Jo99].

Vor allem angesichts global genutzter Software und internationaler Internet-Auftritte entwickelte sich unter dem Schlagwort „Kultur“ ein neuer Schwerpunkt in der HCI-Forschung und im Interface-Design. Kultur und (länderspezifische) kulturelle Dimensionen [Ho97] wurden zum zentralen Thema in einschlägigen Journalen und Konferenzen wie der Cultural Attitudes towards Technology and Communication (CATaC).² Im Zuge dessen wurden ergänzend zu den Workplace Studies auch in Systementwurf und Evaluation mehr und mehr Techniken, Methoden und Theorien aus der Anthropologie, der Soziologie und der Sozialpsychologie integriert – die Sozial- und Kulturwissenschaften hielten Einzug in die Informatik. Kamppuri, Tedre & Tukiainen schlugen kürzlich sogar vor, Grudins Entwicklungsmodell der Interfaces um ein eigenes sechstes Stadium der Kultur zu erweitern [KTT06]. Noch genauer zu klären wäre allerdings, was im Kontext von HCI-Forschung „Kultur“ überhaupt bedeuten soll, was kulturzentrierte Ansätze und Methoden leisten, das nicht schon durch herkömmliche Entwurfspraktiken, Usability-Methoden und Evaluationsverfahren abgedeckt wäre und ob es spezifische Medien, Technologien oder Einsatzbereiche gibt, für die kulturwissenschaftliche Zugänge besonders geeignet sind.

Literaturverzeichnis

- [Ga86] Garfinkel, H. (Hrsg.): Ethnomethodological Studies of Work. Routledge & Kegan Paul, London, 1986.
- [Gr90] Grudin, J.: The Computer Reaches Out: The Historical Continuity of Interface Design. In: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems: Empowering People. ACM Press, New York, 1990; S. 261-268.
- [Ho97] Hofstede, G.: Cultures and Organizations: Software of the Mind. McGraw-Hill, New York, 1997.
- [Jo99] Johnson, S.: Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern. Klett-Cotta, 1999.
- [KTT06] Kamppuri, M.; Tedre, M.; Tukiainen, M.: Towards the Sixth Level in Interface Design: Understanding Culture. In: Proceedings CHI-SA 2006, 5th Conference on Human Computer Interaction in Southern Africa Cape Town, South Africa. ACM Press, New York, 2006; S. 69-74.
- [LHH00] Luff, P.; Hindmarsh, J.; Heath, C. (Ed.): Workplace studies: recovering work practice and informing system design. Cambridge University Press, Cambridge/UK, New York, 2006.

¹ Vgl. dazu die aktuelle Konferenz „Mobile HCI 2008“ unter <http://mobilehci2008.telin.nl/> (18.07.08).

² Vgl. dazu die Konferenz-Website unter <http://www.cataconference.org/> (18.07.08).