

Qualitative und quantitative Ansätze in der Usability-Forschung

Ingmar Rothe¹, Benedikt Etzold²

Der Erkenntnisgewinn empirischer Evaluationsstudien ist unumstritten. Sie liefern forschungsbasierte Grundlagen für Annahmen im Designprozess, sie helfen, die Lücke zwischen Präferenzen von Entwicklern einerseits und realen Nutzern andererseits zu verkleinern. Das gilt sowohl für quantitative als auch für qualitative Forschungsansätze. Letztere liefern insbesondere Werkzeuge für das Design von ‚in the wild‘-Studien, die oft (nicht ganz zu Unrecht) wegen des hohen damit verbundenen Aufwands nicht durchgeführt werden.

Das DFG-Graduiertenkolleg CrossWorlds (Fördernummer 1780/1) hat den Multitouch-Tabletop Comfortable entwickelt, der inzwischen als fester Bestandteil der Dauerausstellung im Industriemuseum Chemnitz beheimatet ist und jeden Tag zahlreiche echte Nutzer anzieht. Dieser Kontext bietet die Möglichkeit, ‚in the wild‘-Studien relativ komfortabel zu organisieren und mit verschiedenen Anwendungen und Iterationsstufen durchzuführen. Gleichzeitig sind durch das variable Interface ‚klassische‘ Usability-Studien mit verschiedenen Foci möglich.

Der Workshop ‚Qualitative und quantitative Ansätze in der Usability-Forschung‘ präsentiert Methoden, Erfahrungen und Ergebnisse in Form von Impulsvorträgen. Er bietet den teilnehmenden WissenschaftlerInnen mit ähnlichen Forschungsinteressen die Möglichkeit, methodische Ansätze zur Diskussion zu stellen, andere Aspekte ihres Arbeitsbereichs kennenzulernen und Methodenwissen zu teilen. Der Bogen spannt sich von Fokussierter Ethnografie und multimodaler Interaktionsforschung über Mixed-Methods-Ansätze bis hin zu klassischen User-Experience-Assessments, Online-Surveys und User-Testing-Szenarien. Im Zeichen dieser forschungspraktischen Ausrichtung erlaubt eine Exkursion ins Industriemuseum den direkten Zugang zu verschiedenen Erhebungsdesigns und den unmittelbaren Erfahrungsaustausch im Feld. Die Beobachtungen und Ansätze werden in einem abschließenden Panel nochmals strukturiert gesammelt, diskutiert und zugespitzt; besonderes Augenmerk liegt auf der Entwicklung neuer Perspektiven für zukünftige Forschungsvorhaben.

¹ Technische Universität Chemnitz, Professur Medienkommunikation, Graduiertenkolleg ‚CrossWorlds‘, Straße der Nationen 62, 09111 Chemnitz, ingmar.rothe@phil.tu-chemnitz.de

² Technische Universität Chemnitz, Professur Medieninformatik, Graduiertenkolleg ‚CrossWorlds‘, Straße der Nationen 62, 09111 Chemnitz, benedikt.etzold@informatik.tu-chemnitz.de