

Vorwort

Die heutige Softwarelandschaft hat sich in den letzten Jahren stark verändert. Software ist mobiler und globaler geworden und ist häufig in komplexen sozialen Systemen eingebettet. Als Konsequenz ist der Nutzungskontext nicht mehr nur das Büro, nur die Schule oder nur das Auto. Durch Softwareplattformen wie App-Stores existieren Softwareanwendungen in einer Vielzahl von Umgebungen, Szenarien und Kontexten und werden von vielen unterschiedlichen Menschen auf der ganzen Welt genutzt. Diese Nutzer und Kontexte müssen während der Entwicklung zwangsläufig nicht bekannt sein. Doch eben diese zukünftigen Nutzungen und Nutzer nicht genau zu kennen, begrenzt die Möglichkeiten eines Entwicklers oder Designer angemessene Softwareanwendungen zu entwickeln. Paradoxerweise zielen aber heutige Usability- und Software-Engineering-Prozesse und -Werkzeuge eben darauf ab, die Finalisierung einer Software schon vor der Nutzung zu erreichen.

Es ist eben die Grenze, die zwischen der Entwicklungsphase und der Nutzungsphase existiert, die die Möglichkeit unterbindet, auf veränderte Rahmenbedingungen angemessen und schnell reagieren zu können. Es bedarf einer integrierten Perspektive auf Nutzungs- und Entwicklungsaktivitäten. Dann können Konflikte zwischen Anwendung und Praxis während der Nutzung, schnellstmöglich und bedarfsgerecht in neue Softwareanforderungen überführt und umgesetzt werden und so die Gebrauchstauglichkeit einer Software sicherstellen.

Die vorliegende Arbeit adressiert diesen Umstand und liefert folgende Beiträge: Erstens, durch die Entwicklung von Prozessen und Werkzeugen zur Sicherstellung der Gebrauchstauglichkeit in der Post-Deployment-Phase erweitert sie den Usability-Engineering-Diskurs. Zweitens, ein erweitertes Use-Tracking-Verfahren erlaubt es Nutzern während der Nutzung, qualitativ hochwertige Beschreibungen von Nutzungskonflikten, Ideen und Nutzungsinnovationen zu artikulieren. Drittens, die innovative Kombination des in-situ Use-Tracking-Verfahrens mit der Innovationskraft einer Nutzer-Community ermöglicht es, individuelle Nutzer- und Aufgabenanforderungen auf eine breite Basis zu stellen und valide und priorisierte Anforderungsspezifikationen zu generieren. Neben Nutzern werden auch weitere relevante Akteursgruppen wie Entwickler und Entscheider mit in die Designdiskussion integriert, um ein gemeinsames Funktionsverständnis zu erreichen.

Entwicklungen und Evaluationen der Konzepte und Implementierungen wurden innerhalb des Referenzanwendungskontextes des Krisenmanagements durchgeführt, das sich durch eine hochdynamische und heterogene Nutzungspraxis auszeichnet und gleichzeitig die Defizite gegenwärtiger Usability-

Engineering-Prozesse, -Methoden und -Werkzeuge deutlich macht. Die Evaluationen zeigten, dass der entwickelte Prozess und die dazugehörigen Werkzeuge sehr wirkungsvoll für die bedarfsgerechte und valide Spezifikation neuer Anforderungen von bestehenden Systemen mit einer bestehenden Anwendungspraxis sind. Das ist insbesondere auf die Artikulierunterstützung und die gute Berücksichtigung der gegebenen Arbeitspraxis zurückzuführen.

Bonn

Torben Wiedenhöfer



<http://www.springer.com/978-3-658-10861-8>

Community Usability Engineering
Prozesse und Werkzeuge zur In-situ
Feedbackunterstützung
Wiedenhöfer, T.
2015, XVII, 254 S. 45 Abb., Softcover
ISBN: 978-3-658-10861-8