# **Mensch-Computer-Kommunikation**

### **Aufgabe 1a**

#### **Was ist Usability?**

Usability steht für die Benutzerfreundlichkeit. Sie wird Durch verschiedene Kriterien bestimmt wie zum Beispiel Design, Ladezeiten, Intuition. Eine perfekte Oberfläche sollte den User also mit so wenig Aktion ie möglich zum Ziel bringen, in endbarer Zeit.

#### **Was sind Beispiele für gute Usability?**

1. Netflix

 Sehr intuitiv zu bedienen, Filme können fortgesetzt werden,

 sogar aus der Profilauswahl heraus. So benötigt es nach dem

 einloggen genau einen Klick um die Serie des jeweiligen

 Profiles fortzusetzen.

2. Google

 Auch für Lian sehr einfach zu bedienen. Landingpage besteht

 lediglich aus einem Textfeld. Beim Tippen wird gesucht. Fehler

 in der Eingabe werden korrigiert.

3. Whatsapp Web (Authentifizierung)

 Zum Authentifizieren muss einfach ein QR-Code eingescannt

 werden. Die Schritte um den Code einzuscannen sind auf der

 Seite beschrieben.

#### **Und Beispiele für schlechte Usability?**

1. iTunes

 Sehr unübersichtliche Oberfläche. Der Syncronisierungsvorgang

 funktioniert nicht wie erwartet. iTunes öffnet sich

 automatisch wenn ein iPhone angeschlossen wird und auf da

 Dateisystem des iPhones hat man ohne iTunes kein Zugriff.

2. PDAs

 Anstatt der etablierten QWERTZ/QWERTY Tastatur wurde das

 Alphabet in drei Zeilen gebrochen. Der User erwartet (und

 wäre wesentlich effizenter) mit einer Standarttastatur.

3. Wikipedia API

 Es gibt Standarts zur Übermittlung von Daten zwischen

 verschiedenen Schnittstellen (JSON, XML). Wikipedia hat mit

 dem Wikipediascript eine ganz schreckliche Notation

 geschaffen.

#### **Wonach wurde beurteilt (Klassen)?**

Die oben stehenden Beispiele wurden nach unterschiedlichsten Punkten beurteilt. Ein großer Faktor ist die Übersichtlichkeit. Die Oberfläche sollte einen klaren CTA (Call to action) haben, wie bei Google das Textfeld.
Auch sehr wichtig ist die Gewohnheit. Ist ein Mensch etwas gewöhnt, weicht er sehr ungern davon ab.
Standarts können helfen eine solche Lage zu vermeiden (Wikipedia, PDA).
Ladezeiten sind auch ein wichtiger Bestandteil zum optimieren der UX. So sind Seiten wie Twitter vom vielseitigen Client-Side Rendering wieder auf Server-Side gewechselt. Im Web gibt es auch sehr gute Hybridlösungen wie z.B. React von Facebook.