

Human-Computer Interaction

Termin 6: Designing Usable Systems

readings:

Dahm: „Grundlagen der MMI“, chapt. 7 and 8

Shneiderman: "Designing the User Interface", chapt. 2

Dix et al.: „Human Computer Interaction“, chapt. 5+7

Key questions for today

- What is a „good“ system?
- How can we build it?



Usability

□ **utility** -
will the system do what is needed functionally?

□ **usability** -
will the *users* actually work it successfully?
Deutsch: „*Gebrauchstauglichkeit*“
(zentraler Begriff der Software-Ergonomie)

- Shackel (1991):
„*Usability is the capability to be used **easily** and **effectively** by the specified **range of users**, given specified **training** and user support, to fulfil the specified **ranges of task**, within the specified **range of scenarios**.“*“



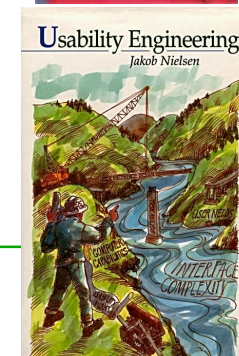
□ Shackel (1990): 4 measures

- **effectiveness** - performance in accomplishment of tasks--the access to potential utility
- **learnability** - degree of learning to accomplish tasks - the effort required to access utility
- **flexibility** - adaptation to variation in tasks - the range of tasks for which there is utility
- **attitude** - user satisfaction with system - the manifestation of potential likeability



□ Nielsen (1993): 5 measures

- **effective** - can do things you want to get done
- **efficient** - can do things with appropriate effort
- easy to **learn** & to **remember**
- **safe** to operate in all possible contexts
- user **satisfaction**



DIN EN ISO 9241

- DIN Norm „Ergonomische Anforderungen für Bürotätigkeiten mit Bildschirmgeräten“
- Inhalt:
 - General Introduction, Guidance on task requirements
 - *Hardware*:
Visual display requirements, Keyboard requirements, Workstation Layout and postural requirements, Environmental requirements, Display requirements with reflections, Requirements for displayed colours, Requirements for non-keyboard input devices
 - *Dialogues*:
Dialogue Principles, Usability Statements, Presentation of information, User guidance
 - *Special dialogues*:
Menu dialogue, Command dialogues, Direct manipulation dialogues, Form filling dialogues



ISO 9241 – Usability

- Usability = The **effectiveness**, **efficiency**, and **satisfaction** with which specified users achieve specified goals in particular environments.
 - **Effektivität**
 - Genauigkeit und Vollständigkeit mit der die Benutzer ein bestimmtes Ziel erreichen.
 - **Effizienz**
 - Aufwand der Benutzer im Verhältnis zur Genauigkeit und Vollständigkeit des erzielten Effekts.
 - **Zufriedenheit**
 - Die positive Einstellung der Benutzer gegenüber der Nutzung
 - Freiheit von Beeinträchtigungen durch das System



ISO 9241 – Dialogue principles

Grundlagen der Dialoggestaltung

□ **Aufgabenangemessenheit**

- Der Benutzer soll bei der Erledigung seiner Arbeitsaufgaben unterstützt werden, seine Aufgaben effektiv und effizient zu erledigen

□ **Selbstbeschreibungsfähigkeit**

- Jeder einzelne Dialogschritt ist durch Beschreibungen oder Rückmeldungen unmittelbar verständlich oder er wird auf Anfrage des Benutzers erklärt.

□ **Steuerbarkeit**

- Der Benutzer soll in der Lage sein, den Dialogablauf zu steuern, das heißt Ablauf, Richtung und Geschwindigkeit zu beeinflussen, bis er sein Ziel erreicht hat.



ISO 9241 – Dialogue principles

Erwartungskonformität

- Der Dialog entspricht den Kenntnissen des Benutzers aus seinem Arbeitsgebiet, seiner Ausbildung und seiner Erfahrung. Außerdem ist der Dialog konsistent.

Fehlertoleranz

- Trotz erkennbar fehlerhafter Eingaben kann das beabsichtigte Arbeitsergebnis mit keinem oder minimalem Korrekturaufwand des Benutzers erreicht werden.

Individualisierbarkeit

- Der Benutzer kann den Dialog an seine Arbeitsaufgabe, sowie seine individuellen Fähigkeiten und Vorlieben anpassen.

Lernförderlichkeit

- Der Benutzer wird beim Erlernen der Anwendung unterstützt und angeleitet.



Accessibility & acceptability

□ **accessibility** (*Barrierefreiheit*)

- is the system always accessible for everybody, esp. for handicapped people?
- physical, conceptual, economical, cultural, social



□ **acceptability** (*Markt-Akzeptanz*)

- does the system fit into people's life?
- politically acceptable, convenient, cultural and social habits, useful (beyond usable, useful in context?), economic



Engagement / Joy of use

- When a system is accessible, usable, and acceptable, **engagement** concerns all qualities that make it memorable, satisfying, enjoyable and rewarding
- several key elements (Shedroff, 2001):
 - identity & authenticity (are you a „Mac person“?)
 - adaptivity with change of difficulty, pace, movement
 - narrative (tells a good story)
 - immersion (gives feeling of being wholly involved)
 - flow (gradual change between states, keeps you in)



The main goal of interaction design

designing for maximum **usability**

there can be other secondary goals, just as important

- engagement and fun, e.g. in computer games
- ...



Designing interactive systems

Design **interactions** not just interfaces

- How the user should be working with the system
- Think not just of the immediate interaction between user and system, e.g. stapler in office – technology changes whole working style
 - manual: write, print, staple, write, print, staple, ...
 - electric: write, print, write, print, ..., staple

Designing **interventions** not just artefacts

- not just the system, but also ...
 - documentation, manuals, tutorials
 - whole experience - what we see, read, say, do, etc.



User-centered design (UCD)

- design philosophy in which the **needs, wants** and **limitations** of the **end user** of a computer product or computer interface are given extensive attention at **each** stage of the design process
- a **multi-stage** problem solving process that not only requires designers to **analyze** and **foresee** how users are likely to use an interface, but to **test** the validity of their assumptions with regards to real user behavior



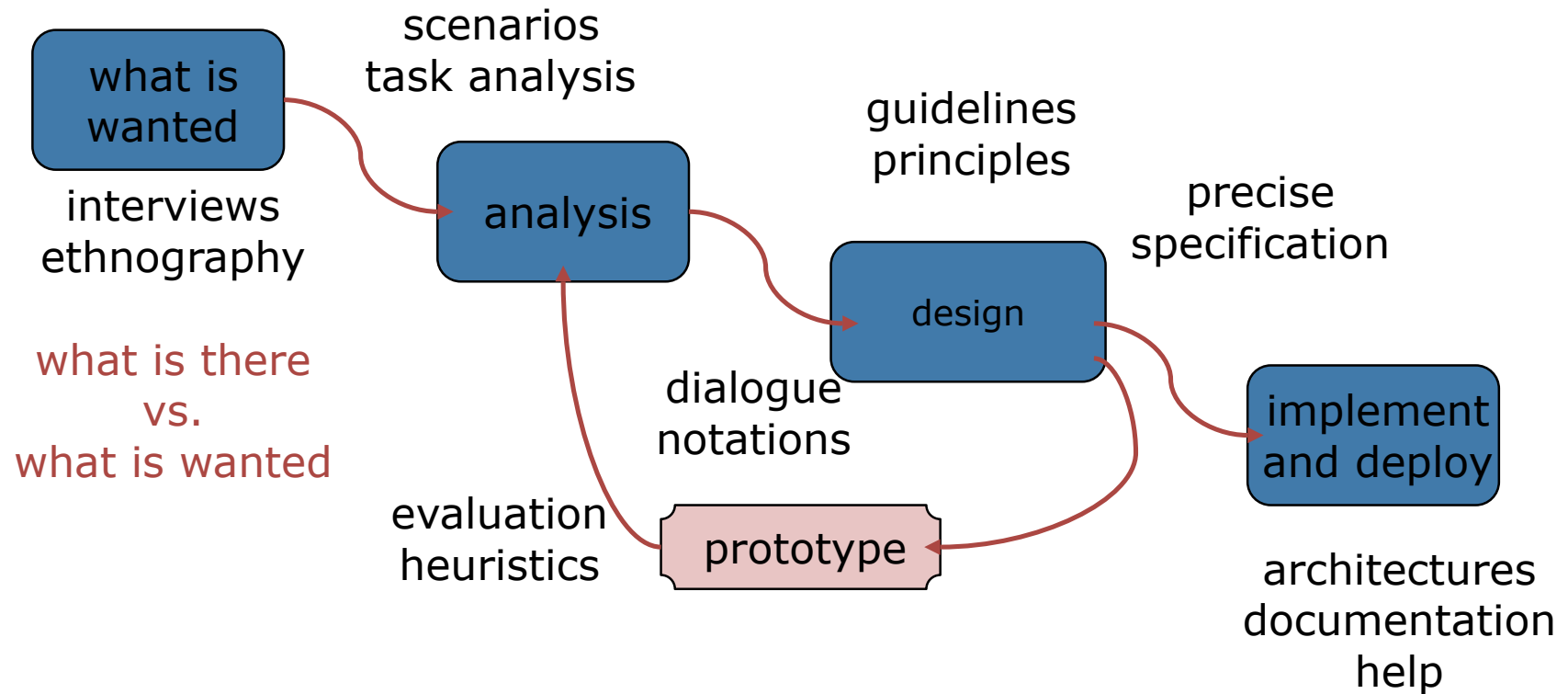
Various methods in user-centered design

- Field studies (including contextual inquiry)
- User requirement analysis
- Iterative design
- Usability evaluation
- Task analysis
- Focus groups
- Formal heuristic evaluation
- User interviews
- Surveys
- ...

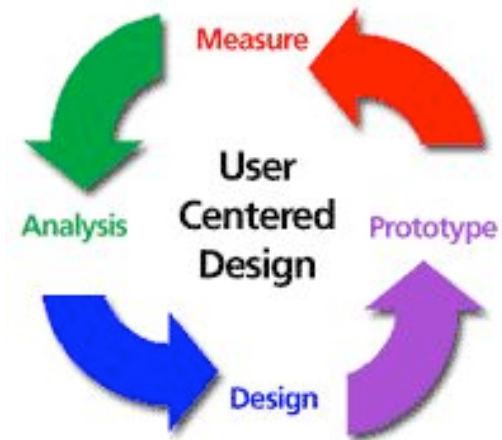
Ranking based on survey among experienced UCD practitioners
(103 questionnaires) (Mao et al., 2005)



The design process



- set up requirements
 - what is there and what is wanted ...
- analysis
 - ordering and understanding
 - task/activity, scenario/context
- design
 - what to do and how to decide
- prototyping & testing → iteration
 - you'll never get it right the first time
 - finding what is really needed
- implementation and deployment
 - making it and getting it out there



ISO 13407 - „Benutzer-orientierte Gestaltung interaktiver Systeme“

- DIN-Norm für Vorgehensweisen und Wege
- **Effektivität, Effizienz** und **Zufriedenstellung** des Benutzers als Oberziele (ISO 9241)
- Gebrauchstauglichkeit als *integraler Bestandteil* einer Software
- Software-Entwicklungsprozess erweitert um die **aktive Beteiligung der späteren Nutzer** bei
 - Verstehen und Festlegen des Nutzungskontexts
 - Festlegen von Benutzeranforderungen und organisatorischen Anforderungen
 - Entwerfen von Gestaltungslösungen
 - Beurteilungen von Gestaltungslösungen gegenüber den Anforderungen



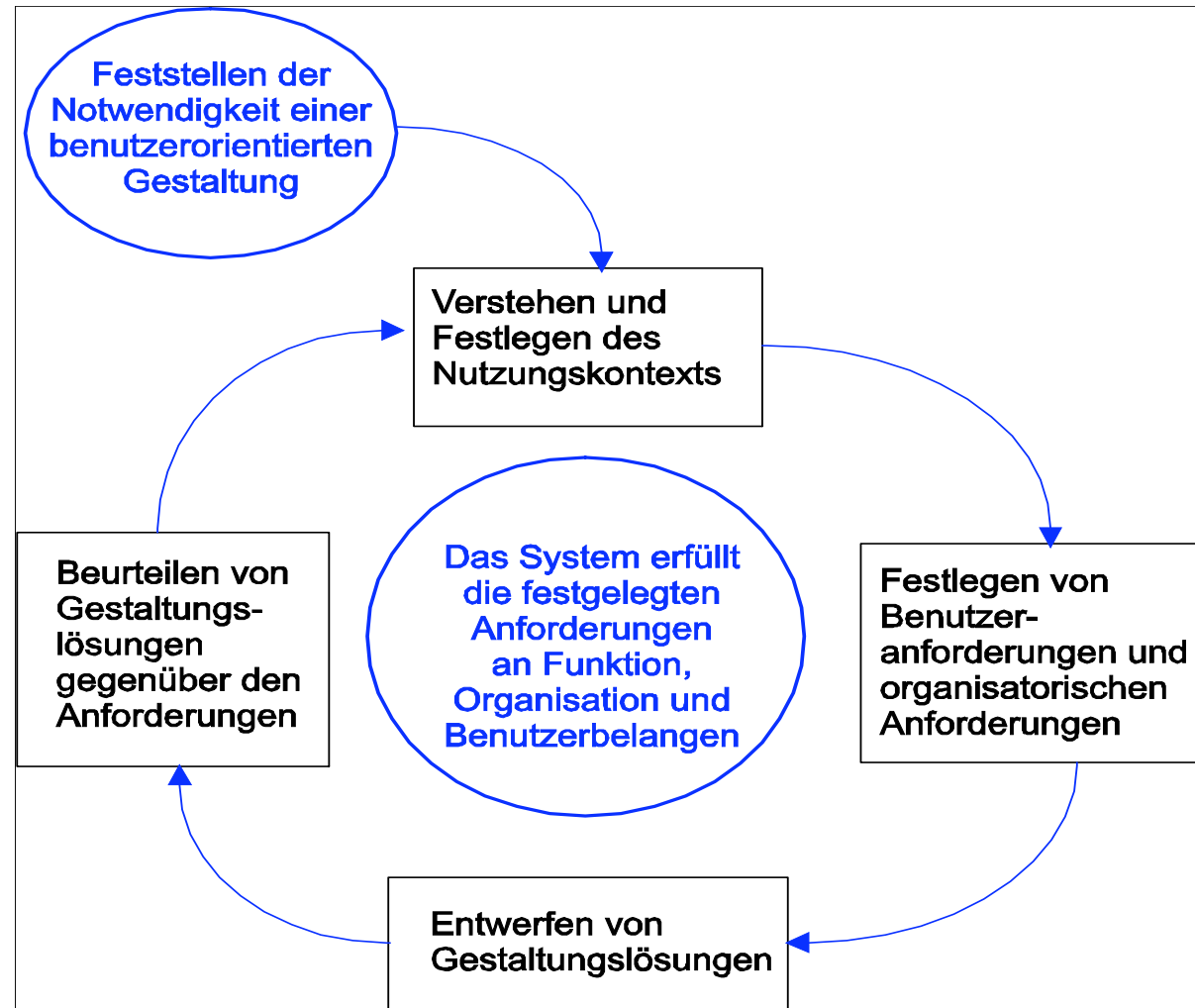
ISO 13407 - Benutzerbeteiligung

- So früh wie möglich im Software-Entwicklungsprozess

- Vorteile:
 - Die entstehenden Systeme sind einfacher zu verstehen und zu benutzen
 - Höhere Zufriedenstellung der Benutzer, weniger Unbehagen und Stress
 - Höhere Produktivität von Benutzern und Effizienz von Organisationen
 - Bessere Produktqualität, gesteigerter Anklang bei Benutzern → Wettbewerbsvorteil



ISO 13407 - Interaktiver Entwicklungsprozess





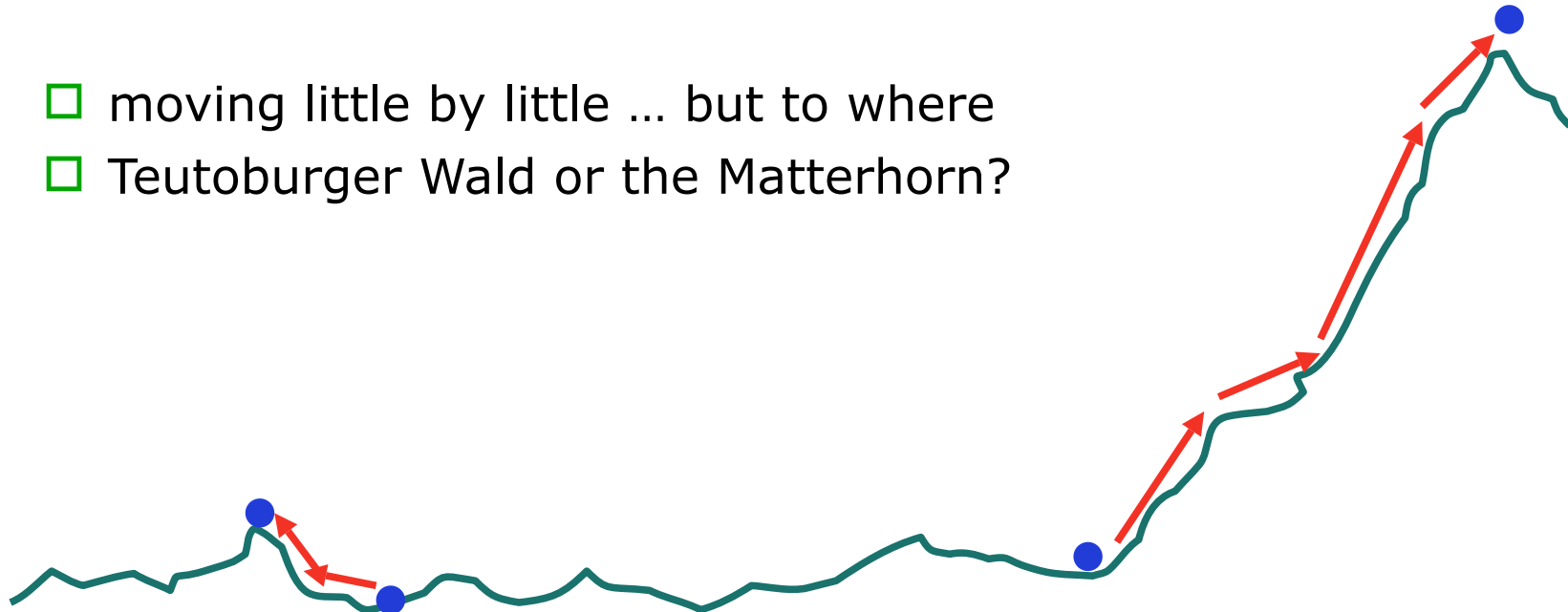
EU RACE project (1998): an ideal case study
(IBC = integrated broadband communication)



design rules

Pitfalls of prototyping & testing

- moving little by little ... but to where
- Teutoburger Wald or the Matterhorn?



1. need a good start point → good design rules
2. need to understand what is wrong → good evaluation



why rules? need a good start point!

- design for usability
 - relies on maximizing benefit of one good design by abstracting out properties that directed it
 - requires both creative insight and principled practice
- design *rules*
 - directions for design
- design *patterns*
 - reuse design knowledge
 - capture design practice, not theory
 - essential common properties of good examples



Standards and norms

- ❑ set by national or international bodies to ensure compliance by a large community of designers
- ❑ standards require sound underlying theory and slowly changing technology
- ❑ hardware standards more common than software
- ❑ high authority, specific rules, but low level of detail
- ❑ Example: ISO 9241, ISO 13407



ISO 9241 - Aufgabenangemessenheit

Empfehlung

Beispiel

Der Dialog sollte dem Benutzer nur solche Informationen anzeigen, die im <i>Zusammenhang</i> mit der Erledigung der Arbeitsaufgabe stehen.	Informationen wie Wochentage oder das Datum sowie Formatierungen in Farbe oder Form werden nur angezeigt, wenn sie die Erledigung der Arbeitsaufgabe <i>erleichtern</i> .
Die angezeigte <i>Hilfe</i> -Funktion sollte von der Aufgabe abhängen.	Wenn der Anwender beim Editieren die Hilfe aufruft wird beispielsweise eine Liste der Editierbefehle zur Erläuterung angezeigt.
Alle Aufgaben, die sinnvollerweise <i>automatisch</i> vom Dialogsystem erledigt werden können, sollen auch von diesem ausgeführt werden um den Anwender zu entlasten.	Die Positionsmarke wird beim Betreten eines Formulars auf das erste Eingabefeld positioniert. Start und Initialisiervorgänge laufen automatisch ab.



ISO 9241 - Selbstbeschreibungsfähigkeit

Nach jeder Handlung des Benutzers sollte das Dialogsystem dort, wo es zweckmäßig ist, eine <i>Rückmeldung</i> geben.	Werden Daten eingegeben, sollen sie oder die Änderungen, die sie verursacht haben unmittelbar angezeigt werden. Damit wird dem Benutzer geholfen, zu verstehen, was in der Anwendung geschieht und was er beeinflussen kann.
Wenn die Ausführung einer Handlung <i>schwerwiegende Folgen</i> haben kann, sollten vor der Ausführung diese erläutert werden und eine Bestätigung verlangt werden.	Kann das Löschen von Daten nicht rückgängig gemacht werden, soll auf diese unwiderrufliche Folge hingewiesen werden und eine Bestätigung verlangt werden.
Rückmeldungen und Erläuterungen sollten sich in ihrer <i>Terminologie</i> aus dem Arbeitsgebiet statt aus den technischen Eigenschaften des Dialogsystems ableiten.	Statt einer Meldung mit einem numerischen Fehlercode der USB-Verbindung sollte darauf hingewiesen werden, dass der Drucker nicht angeschlossen ist.



ISO 9241 - Steuerbarkeit

Die <i>Geschwindigkeit</i> des Dialogablaufs sollte nicht vom Dialogsystem bestimmt werden sondern unter der Kontrolle des Benutzers stehen.	Eingaben werden erst dann endgültig übernommen, wenn der Benutzer die Gültigkeit mit der (Enter)-Taste bestätigt.
Das Dialogsystem sollte dem Benutzer die Kontrolle darüber geben, wie der Dialog <i>fortgesetzt</i> werden soll.	Mit den Pfeiltasten kann nicht nur zum nächsten Eingabefeld sondern zu einem beliebigen Eingabefeld gesprungen werden.
Soweit möglich sollten Dialogschritte wieder <i>rückgängig</i> gemacht werden.	Löschungen und Änderungen in geschriebenem Text können wieder ungeschehen gemacht werden.



ISO 9241 - Erwartungskonformität

Das <i>Verhalten</i> des Dialogsystems und die Informationsdarstellung sollen <i>einheitlich</i> sein.	Zustandsmeldungen werden immer an der gleichen Stelle ausgegeben. Die Terminologie ist konsistent in allen Meldungen und Bezeichnungen
Änderungen und <i>Funktionsaufrufe</i> werden auf einheitliche Art und Weise herbeigeführt.	Dialoge werden immer mit der gleichen Taste beendet. Hilfe wird mit der (F1)-Taste aufgerufen.
Der Dialog sollte die <i>Terminologie</i> des Anwenders und der Arbeitsaufgabe verwenden.	Die richtigen Fachausdrücke werden konsistent verwendet.



ISO 9241 - Fehlertoleranz

Das Dialogsystem sollte den Benutzer dabei unterstützen, <i>Eingabefehler</i> zu entdecken und zu vermeiden.	Das Dialogsystem prüft auf Ziffern, falls nur Ziffern erlaubt sind und weist den Benutzer bei der Eingabe auf Fehler hin.
Fehler sollten dem Benutzer zu <i>Korrekturzwecken</i> erläutert werden.	Das Dialogsystem zeigt nicht nur den Fehler an sondern gibt auf Verlangen auch Informationen über Ursache und Möglichkeiten der Korrektur.
Wenn Fehler <i>automatisch korrigiert</i> werden können, sollte das Dialogsystem den Benutzer auf den Fehler hin-weisen und einen Korrekturvorschlag machen.	In einer Textverarbeitung macht die Rechtschreibprüfung Vorschläge, die der Benutzer einfach übernehmen oder modifizieren kann.



ISO 9241 - Individualisierbarkeit

Das Dialogsystem sollte eine <i>Anpassung</i> an Sprache, kulturelle Eigenheiten und individuelles Wissen und Erfahrung des Anwenders ermöglichen.	Die Sprache des Anwenders sollte in allen Meldungen, Menüs und Beschreibungen einstellbar sein.
Für <i>körperlich eingeschränkte</i> Benutzer sollte eine Anpassung des Dialogsystems möglich sein.	Für Sehbehinderte sollte die Schriftgröße einstellbar sein oder die Farben angepasst werden können.
Der Umfang von <i>Erläuterungen</i> bei Fehlermeldungen oder Hilfeinformationen sollte entsprechend dem Kenntnisstand des Benutzers einstellbar sein.	Der Grad an Detaillierung kann global oder pro Dialog eingestellt werden.



ISO 9241 - Lernförderlichkeit

Dem Dialogsystem zugrunde liegende <i>Konzepte</i> und Regeln sollen dem Benutzer zugänglich gemacht werden.	Das Modell wird in der Hilfe oder der Betriebsanleitung beschrieben.
Wichtige <i>Lernstrategien</i> sollen unterstützt werden, beispielsweise learning-by-doing, Exploration oder verständnisorientiertes Lernen.	Die Hilfe bietet Unterstützung in Übersichten und beschreibenden Texten. Zusätzlich werden Beispiele und Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die wichtigsten Arbeitsschritte gegeben.
Das <i>Wiederauffrischen</i> von Gelerntem sollte unterstützt werden.	Auf die Häufigkeit der Nutzung von Kommandos wird geachtet. Für häufig genutzte Kommandos werden dem Benutzer Abkürzungen und Vorbelegungen angeboten.



Principles and guidelines

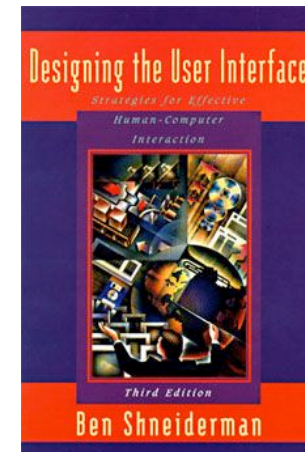
- “broad brush” design rules
- useful check list for good design
- better design using these than using nothing!

- different collections e.g.
 - Shneiderman’s 8 Golden Rules
 - Norman’s 7 Principles
 - Nielsen’s 10 Heuristics



Shneiderman's 8 *golden rules* of interface design

1. Strive for consistency
2. Enable frequent users to use shortcuts
3. Offer informative feedback
4. Design dialogs to yield closure
5. Offer error prevention and simple error handling
6. Permit easy reversal of actions
7. Support internal locus of control
8. Reduce short-term memory load



Shneiderman's 8 rules - detailliert

1. **Konsistenz** anstreben

- Verwende Styleguides und weitere schriftliche Konventionen (Terminologie, Menüs, Farben, Hilfetexte, Layout, GROßSCHREIBUNG, Schrifttypen)

2. Berücksichtige unterschiedliche **Erfahrungen**

- Jedem sollte eine Benutzungsschnittstelle möglichst eine passende Interaktionsform anbieten.
- Anfänger über Menüs, Abkürzungen für erfahrene Benutzer, Tastaturkürzel/Shortcuts für Experten

3. **Rückmeldungen** auf Aktionen des Benutzers

- Rückmeldung, dass Aktion bei der Software angekommen
- Visuell, taktil, akustisch (selten)
- Fehlermeldung klar, positiv und konstruktiv
 - "unmatched parentheses" statt "syntax error"
 - nicht "illegal entry", "bad command name"



Shneiderman's 8 rules - detailliert

4. Gestalte **abgeschlossene** Benutzerdialoge

- Stelle Operation im Zusammenhang dar, spezifiziere Anfang, Mitte und Ende
- Dialogabschluss muss deutlich werden

5. **Fehlervermeidung**

- Verwende Kontrollmechanismen für Benutzereingaben
Bsp.: Buchstaben nur in Buchstabenfelder, in Datumsfeld nur eine Zahl im Datumsformat
- Verwende Interaktionsstil, der nur korrekte Eingaben erlaubt
Bsp.: Menüoptionen deaktivieren
- Erfordere minimale Aktionen zur Fehlerbehebung



Shneiderman's 8 rules - detailliert

6. Es muß ein **Zurück** geben
 - Für jede Aktion ein Rückgängig besser als "Wollen sie wirklich...?"
 - beste Lösung: Änderungshistorie, mehrere Rückgängig-Schritte
 - Ermöglicht exploratives Lernen
7. Benutzer sollen Aktionen **initiieren**, nicht auf das System reagieren (Kontrollverlust)
 - Gefühl, die Anwendung steuern, kontrollieren zu können
8. Geringe Belastung des **Kurzzeitgedächtnisses**
 - Kapazität 7 +/- 2 Einheiten (Chunks)
 - Aufbau von Menüs besser breit statt tief



Norman's 7 principles of design

1. Use both knowledge in the world and knowledge in the head.
2. Simplify the structure of tasks.
3. Make things consistent and visible: bridge the gulfs of Execution and Evaluation.
4. Get the mappings right.
5. Exploit the power of constraints, both natural and artificial.
6. Design for error.
7. When all else fails, standardize.



Nielsen's 10 Heuristiken

- *Discount* Usability Engineering: Methodische, anwenderspezifische Aspekte fehlen
- „Minimal-Gebrauchstauglichkeit“

1. Einfache und natürliche Dialoge

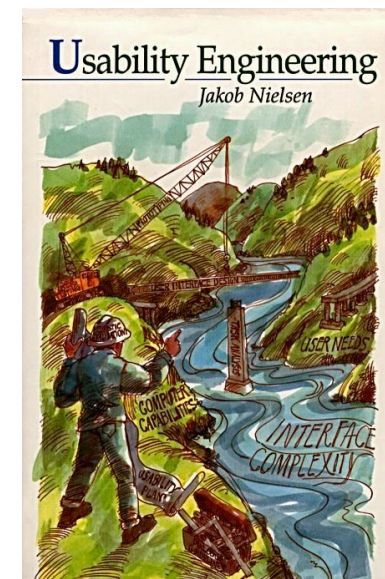
- Dem Lösungsablauf des Benutzers angepasst

2. Ausdrucksweisen des Anwenders

- Verwende Fachsprache des Anwendungsgebiets

3. Minimale mentale Belastung des Benutzers

- Kapazität 7 ± 2 Einheiten



Nielsen 2

4. Konsistenz

- Gleiche Dinge → gleiche Darstellung
- Dialoge folgen immer der gleichen Logik

5. Rückmeldungen

- Unmittelbar über Annahme der Aktion
- Über Fortschritt der Aktion, wenn die Aktion länger dauert

6. Klare Auswege

- Falsche Navigation, Falsche Aktion
- Es muss immer klar sein, wie es zu einem festen, bekannten Startpunkt zurück geht
- Lange Aktionen müssen abbrechbar sein



Nielsen 3

7. Abkürzungen

- Für geübte Benutzer
- Eingabeerleichterung durch Standardwerte und History-Funktionen

8. Gute Fehlermeldungen

- konstruktive Rückmeldungen

9. Fehlervermeidung

- Besser als Fehlerbehandlung

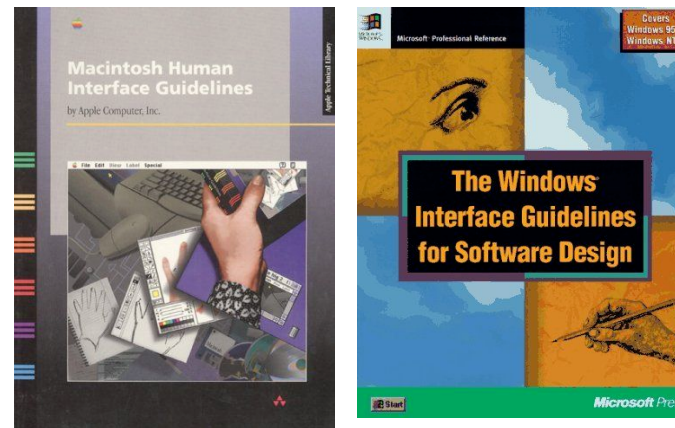
10. Hilfe und Dokumentation

- Bei Anwendung und Einarbeitung unterstützen.
- Vollständig und übersichtlich
- Korrekt und auf dem aktuellen Stand



Further guidelines

- ❑ more suggestive (e.g. for following one metaphor)
- ❑ many textbooks and reports full of them
- ❑ abstract guidelines applicable during early life cycle activities
- ❑ detailed guidelines (style guides) applicable during later life cycle activities
- ❑ understanding justification for guidelines aids in resolving conflicts



Guidelines for screen design and layout

□ Principles

- ask: what is the user doing?
- think: what information, comparisons, steps, order
- design: *form follows function*

□ Tools

- grouping of items: logically together \Rightarrow physically together
- order of items on screen should follow natural order
- decoration: use fonts, boxes etc. to group and order
- alignment of items to ease scanning (e.g. align text on left hand side)
- white space between items



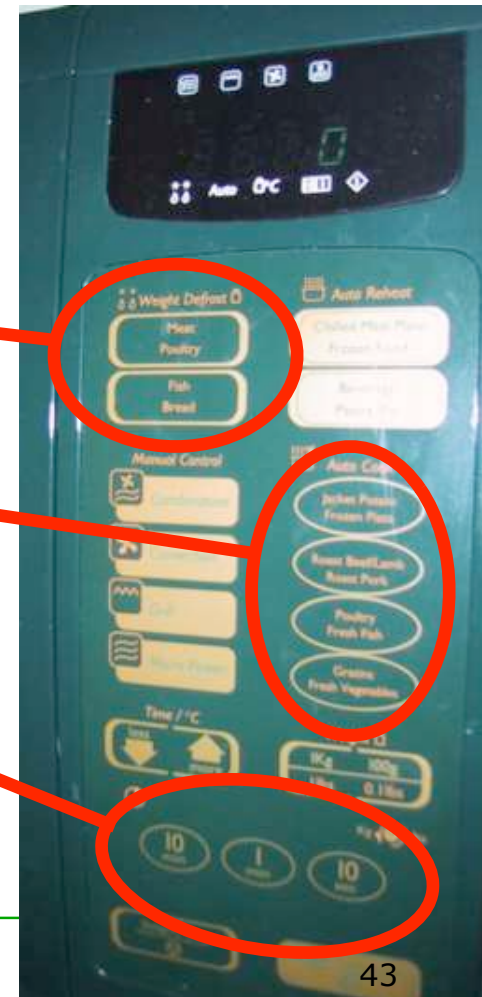
example: physical controls

□ grouping of items

defrost settings

type of food

time to cook



physical controls

- grouping of items
- order of items

- 1) type of heating
- 2) temperature
- 3) time to cook
- 4) start

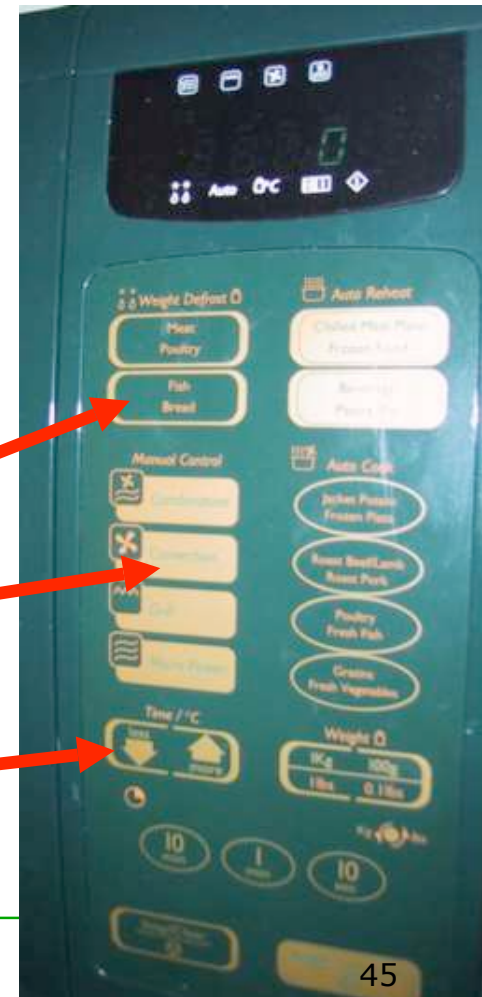


physical controls

- grouping of items
- order of items
- decoration

different colors for
different functions

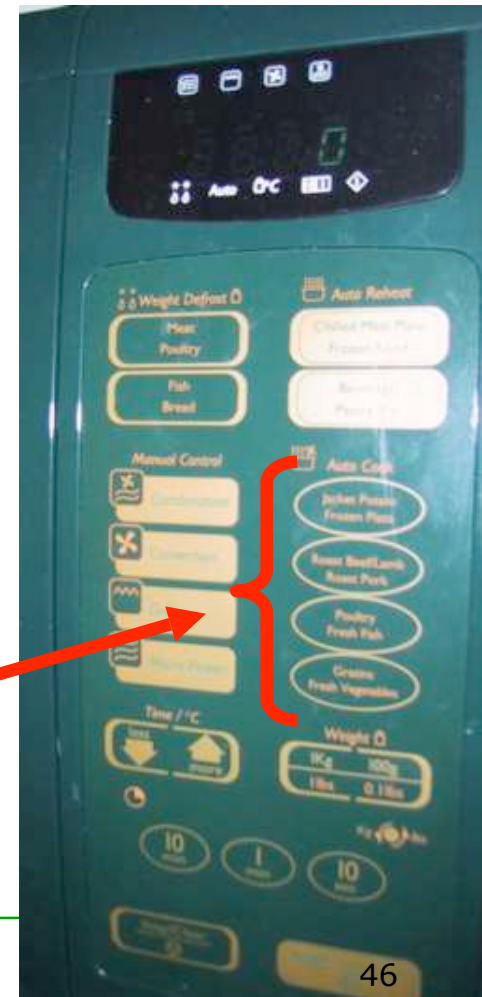
lines around related
buttons (temp up/down)



physical controls

- grouping of items
- order of items
- decoration
- alignment

centred text in buttons
? easy to scan ?



physical controls

- grouping of items
- order of items
- decoration
- alignment
- white space

gaps to aid grouping



Ok, that's for how to create a good(?) *first* system

Next...

- How to evaluate and improve ??

