

Michael Richter / Markus Flückiger

Usability Engineering kompakt

Benutzbare Software gezielt entwickeln

2. Auflage

Spektrum
k _ / Γ AKADEMISCHER VERLAG

Inhalt

Vorwort	V
Einführung	1
Wir alle sind Benutzer	1
Der Benutzer ist nicht wie ich	2
Was ist Usability Engineering?	3
Ein Blick in die Vergangenheit	8
Usability Engineering im Entwicklungsprozess	10
Software Engineering: Die vergessenen Benutzer?	10
Usability-Methoden im Zusammenhang	14
Die 7+2 wichtigsten Usability-Methoden	21
Facetten der Arbeit: Contextual Inquiry	22
Modellierte Realität: Personas und Szenarien	28
Einfach kommunizieren: Storyboards	36
Kritzeln für Fortgeschrittene: UI Prototyping	40
Für die Entwicklung dokumentieren: Use Cases	48
Usability Guidelines und Styleguides	54
Auf dem Prüfstand: Usability Testing	60
Zahlenmaterial: Fragebögen	67
Usability im Griff: Planung	77
Ziele erreichen	77
Risiken kontrollieren	78
Rahmenbedingungen	79
Planungsbeispiele	80
Einsatz von Benutzern	84
Strategische Usability	86
Usability unternehmensweit	86
Aufbau eines benutzerorientierten Prozesses	87
Usability-Standardisierung	89
Usability-Institutionalisierung	92
Wie sieht es in Ihrem Unternehmen aus?	93
That's life: Beispiele aus der Praxis	96
Fallstudien	96
Schwierige Situationen	111

Rückblick117
Ausblick121
Accessibility121
User Experience122
Interaction Design122
Security und Usability124
Web Usability124
Der allgegenwärtige Computer125
Glossar128
Literatur132
Index137