



Programm der UP10 – Abstracts der Session 2: Interaktion

Interaktionserleben in 11 Dimensionen - Ein Modell zur Klassifikation von Interaktionsformen zum Einsatz in Design und Evaluation

Sarah Diefenbach, Folkwang Hochschule, Marc Hassenzahl, Folkwang Hochschule,
Kerstin Kloeckner, Fraunhofer IESE, Claudia Nass, Fraunhofer IESE, Andreas Maier, Fraunhofer IESE

Neuartige Interaktionskonzepte wie Touch, Multitouch oder Gestensteuerung werden immer populärer. Aber was genau macht ihren Reiz aus? Warum macht es Nutzern mehr Spaß, durch eine Liste von Songtiteln zu "sliden" als durch diese Liste zu "klicken"? Liegt "Sliden" jetzt einfach im Trend? Oder liegt es daran, dass sich ein "Slide" natürlicher anfühlt als ein "Klick"? Wirken natürliche Interaktionsformen generell attraktiver? Und wie muss eine Interaktion sein, damit sie als "natürlich" wahrgenommen wird? Die Beantwortung dieser Fragen erfordert zunächst eine Definition der Eigenschaften von Interaktion, hierzu bietet das Interaktionsklassifikationstool elf Dimensionen zur Beschreibung von Unterschieden zwischen Interaktionsformen. Das Interaktionsklassifikationstool kann sowohl im Designprozess, zur Verdeutlichung der Eigenschaften von Interaktion und zur bewussten Entscheidung für oder gegen diese Eigenschaften, als auch in der Evaluationsphase unter Einbezug von Nutzern eingesetzt werden. Neben der Identifikation von spezifischen Eigenschaften einer Interaktionsform können auch Zusammenhänge zur User Experience analysiert werden. In der Präsentation werden die Dimensionen des Tools, der Entwicklungsprozess sowie mögliche Einsatzzwecke erläutert. Zudem werden durch empirische Studien gewonnene Erkenntnisse zum Zusammenhang spezifischer Interaktionsattribute und Nutzererleben vorgestellt. Insbesondere gehen wir darauf ein, welche Eigenschaften von Interaktion als besonders natürlich wahrgenommen werden und welche Aspekte die wichtigste Rolle spielen für die globale Bewertung einer Interaktionsform bzw. für die Bewertung eines Produkts, mit dem man auf bestimmte Art und Weise interagiert. Das Interaktionsklassifikationstool ist einfach einsetzbar und interessant für alle, die sich bei ihrer Arbeit mit der Unterscheidung und Entscheidung zwischen verschiedenen Interaktionsformen beschäftigen.

Neue Interaktion für alte Medien - Gestenbasierte, berührungslose Interaktion mit digitalisierten Büchern

Paul Chojecki, Fraunhofer HHI, David Przewozny, Fraunhofer HHI

Weltweit werden in Bibliotheken und Archiven einzigartige Werke, u.a. alte Bücher und Handschriften aufbewahrt und vor dem Verfall geschützt. Diese notwendige Archivarbeit ist zugleich auch ein „Wegsperrn“ der kostbaren Kulturgüter vor dem Publikum, egal ob Laie oder Experte. Von Zeit zu Zeit werden diese Schätze unserer Geschichte in Ausstellungen der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Dennoch sind auch dann die Möglichkeiten der Präsentation als auch der Interaktion mit solchen Ausstellungsstücken sehr begrenzt. Der Nutzer/Besucher sieht meist nur zwei Seiten von einem aufgeschlagenem Buch, welches in einer Vitrine gesichert ist. In Zusammenarbeit mit dem Digitalisierungszentrum der Bayerischen Staatsbibliothek haben wir versucht eine Lösung für dieses Problem zu finden. Herausgekommen ist der sogenannte BSB-Explorer, ein Exponat, welches dem Nutzer eine berührungslose, gestenbasierte Interaktion mit einem virtuellen Abbild des Originals ermöglicht. Hierfür mussten einige technische als auch konzeptionelle Hürden überwunden werden. In dem Vortrag wird der praxisorientierte Lösungsweg und auch die Bedeutung dieser neuartigen Mensch-Computer Interaktion dargestellt. Weiterhin wird die Trackingtechnologie als auch das in dem o.g. Projekt erarbeitete Interaktionskonzept live demonstriert.



Natural User Interface – der Mensch braucht's rund! Mit digitaler Technik zurück zum analogen Interface

Claude Toussaint, designaffairs GmbH

Mit dem Fortschreiten der Digitalisierung des Alltags waren (und sind) Benutzerschnittstellen auf die darunter liegende digitale Technik abgestimmt – und nur wenig bzw. gar nicht auf ihren eigentlichen Nutzer: den Menschen. Dabei ist der Mensch ein auf Kommunikation perfektioniertes Wesen, vorausgesetzt, es handelt sich um analoge Kommunikation. Und diese bezieht alle Sinne mit ein, umfasst verbale und nonverbale Mitteilungsformen wie Sprache, Mimik, Gestik und Berührung und erstellt aus diesem Gesamtpaket eine endgültige Information. Dank äußerst leistungsfähiger Hardware werden nun Computer zunehmend fähig, das menschliche Kommunikationsverhalten unmittelbar zu verarbeiten und so die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine den natürlichen Vorgängen bei der zwischenmenschlichen Kommunikation anzunähern. Die Konzeption solcher „Natural User Interfaces“ erfordert eine neue Herangehensweise, das Anpassen softwareergonomischer Normen und Richtlinien, sowie die Entwicklung neuer Arbeitsabläufe bei der Planung und Implementierung: noch wird der hierfür zumeist weit höhere Aufwand unterschätzt. In diesem Vortrag werden Beispiele dargestellt, wie sich designaffairs der „Analogisierung“ des Interfaces annähert und was die Anpassungen im Konzeptions- und Entwicklungsprozess für Ergonomen, Designer und Informatiker in der Praxis bedeuten.