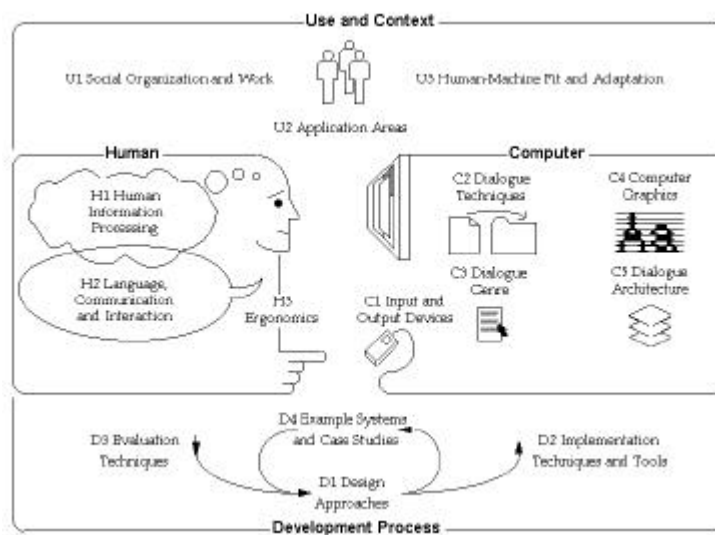




6 Schlussbemerkungen

Gebiet der Mensch-Maschine-Interaktion



Quellen für weitere Informationen



- Einige Standardwerke
 - Donald A. Norman: Psychology of Everyday Things ('88)
 - Affordances, Abbildungen, Aktionszyklus, Design,...
 - Locker geschrieben, viele Beispiele für mieses Design
 - Verändert die Denkweise über SW- und sonstige Produktgestaltung
 - Ben Shneiderman: Designing the User Interface ('98)
 - Überblick über alle Forschungsgebiete der HCI
 - Gute Referenzsammlungen für Forschung und Praxis



Folie 326

Quellen (2)



- Standardwerke (Fortsetzung)
 - Alan Dix, Janet Finlay, Gregory Abowd, Russell Beale: Human-Computer Interaction ('98)
 - Neben Shneiderman das zweite umfassende (Lehr-) Buch
 - M. Helander: Handbook of Human-Computer Interaction ('98)
 - Sammlung wegweisender Artikel (GOMS,...)
 - Stuart K. Card, Thomas P. Moran, Alan Newell: The Psychology of Human-Computer Interaction ('83)
 - CMN-Modell, Klassiker, Begründer kognitiver HCI-Forschung



Folie 327

Quellen (3)



- Standardwerke (Fortsetzung):
 - Brenda Laurel: The Art of Human-Computer Interface Design ('90)
 - Exzellente Sammlung von Artikeln der berühmtesten Interface-Experten, wie ein „Who's Who in HCI“
 - Bruce Tognazzini: TOG on Interface ('92)
 - Fragen & Antworten von User-Interface-Designern an den Experten Tognazzini (Apple-Mitarbeiter #66), erläutert am Beispiel des Mac, trotzdem hervorragende generelle Guidelines
 - ... und viele weitere, alte und neue Lehrbücher
 - man suche nach Schlagworten wie „User Interface Design“, „HCI“, „Human-Computer Interaction“ oder „Softwareergonomie“



Folie 328

Quellen (4)



- Institutionen
 - ACM SIGCHI
 - ACM = Association for Computing Machinery
 - SIGCHI = Special Interest Group on Computer-Human Interaction
 - IEEE Computer Society
 - IEEE = International Electrical+ Electronics Engineers
 - GI Fachgruppe SW-Ergonomie
 - GI = Gesellschaft für Informatik
- Jährliche Konferenzen und Konferenzbände
 - CHI, UIST, DIS, ACM Multimedia u.a.
- Journals
 - ACM interactions, SIGCHI Bulletin, ToCHI u.a.



Folie 329

Quellen (5)



- WWW:
 - Viele Artikel, Kurstexte etc. frei im Netz
 - Aber: Nicht immer „Reviewed“ (Qualität?)
 - Homepages der Institutionen guter Ausgangspunkt (z.B. www.acm.org/sigchi/)
- Tipp: Zeitschriften in Bibliothek ansehen
- Bei Interesse Eintritt in ACM SIGCHI als Student und ggf. abonnieren (nicht teuer)



Folie 330

Zum Schluss



- Bedeutung der Benutzerschnittstelle wird zunehmend erkannt
- Was kann man tun?
Die Welt verbessern!
 - Schlechtes UI-Design kritisieren
 - als Student, Entwickler, Anwender und Konsument
 - Den Extraaufwand für gute UIs rechtfertigen
 - Sich nicht mit halbweisen UIs abfinden, nur weil die anderen das tun



Folie 331