



Usability für Kids

So testet und gestaltet man interaktive Medien für Kinder

Studie der User Interface Design GmbH (UID)
in Kooperation mit der Hochschule der Medien

Prof. Dr. Michael Burmester, Dr. Claus Görner, Julia Maly

UID

User Interface Design GmbH



HOCHSCHULE DER MEDIEN

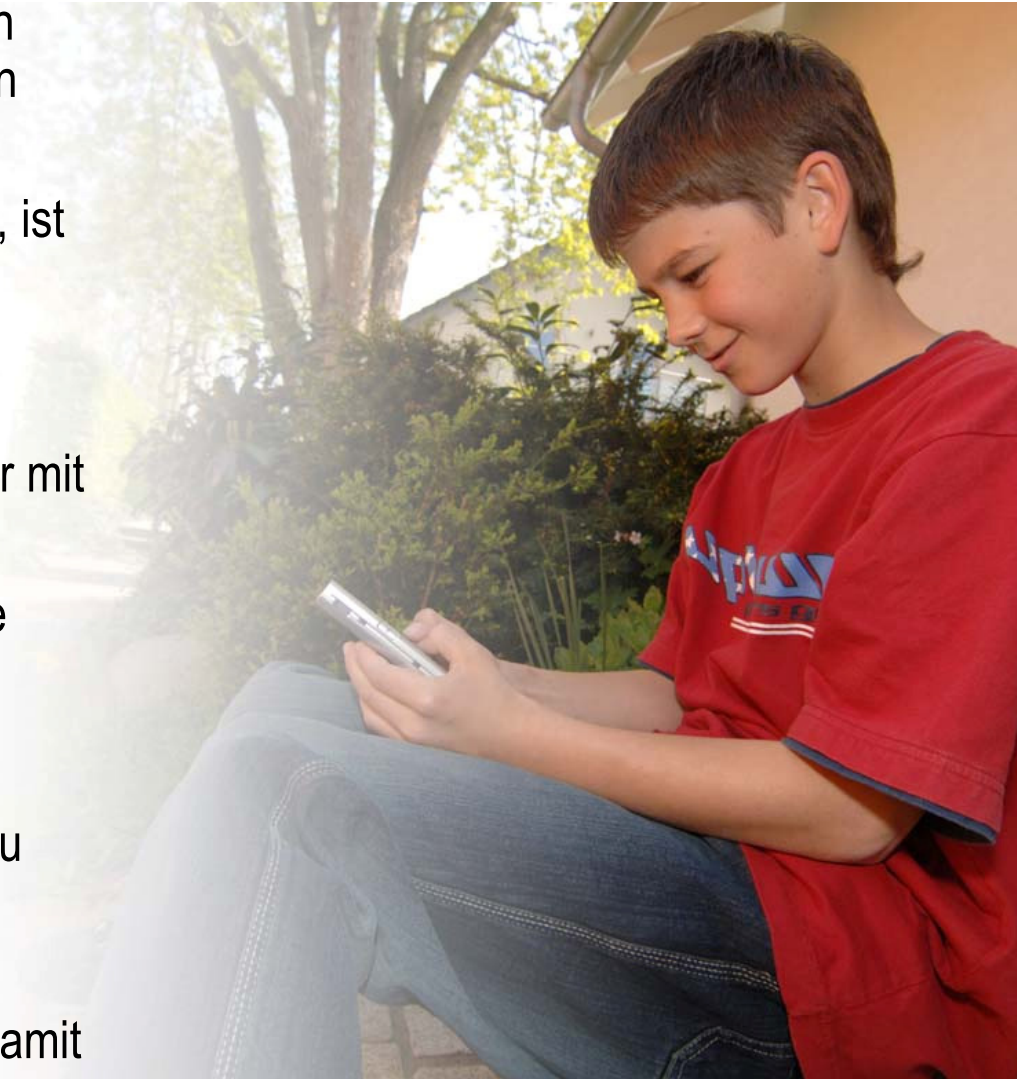


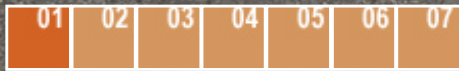
Inhalt

0	Der Computer – ein ganz besonderer Spielkamerad	3
1	Warum eine Studie extra für Kids?	5
2	Zusammenfassung der Ergebnisse	6
3	Was charakterisiert die Zielgruppe Kids?	11
4	Wie gestaltet man für Kids?	18
5	Wie testet man mit Kids?	28
6	Usability Engineering für Kids in allen Phasen des Gestaltungsprozesses	35
7	Weitere Informationen: Literatur, Autoren und Kontakt	38

Der Computer – ein ganz besonderer Spielkamerad

- Kinder haben nicht nur ihren eigenen Kopf, sondern auch besondere Bedürfnisse und Anforderungen an interaktive Systeme.
- Um kindgerechte, interaktive Systeme zu gestalten, ist Know-how über Kinder und deren Umgang mit Websites, Handys und Software nötig.
- Trotz der zunehmenden Anzahl von sehr jungen Nutzern ist noch wenig darüber bekannt, wie Kinder mit interaktiven Produkten umgehen.
- Bei der Gestaltung von Software für Kinder wird die Bedienbarkeit oft vernachlässigt. Trotz ihrer Aufgeschlossenheit und ihrer angstlosen Herangehensweise an Technik sind Kinder durch schlechte Benutzungsoberflächen genauso leicht zu verwirren wie Erwachsene (Nielsen, 2002).
- Bedienbarkeit bleibt im Gegensatz zu Trends und Mode-Erscheinungen dauerhaft wertvoll und wird damit zu einem relevanten Kaufkriterium.





Warum eine Studie extra für Kids?

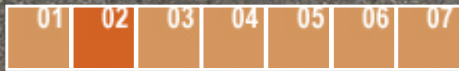
- Motivation und Ziele der Studie „Usability für Kids“

USABILITY
FÜR KIDS



Warum eine Studie extra für Kids?

- Benutzungsfreundlichkeit setzt sich bei interaktiven Produkten wie Handys, Webseiten oder Software mehr und mehr durch. Die Anforderungen und Bedürfnisse der Nutzer rücken immer stärker in den Mittelpunkt. Kinder als Anwender werden dabei jedoch häufig noch vernachlässigt.
- Die Hochschule der Medien und die User Interface Design GmbH (UID) arbeiten an der Erforschung des Bereichs Usability Engineering für Kinder. Die Schwerpunkte sind dabei:
 - Die Zielgruppe: Worin unterscheiden sich Kinder und erwachsene Nutzer?
 - Das Testen: Wie führt man erfolgreiche Usability Tests mit Kindern durch?
 - Das Gestalten: Wie müssen Benutzungsschnittstellen beschaffen sein, damit Kinder sie effektiv, effizient und mit Freude benutzen können?



Zusammenfassung der Ergebnisse

- Eckdaten der Studie „Usability für Kids“
- Was charakterisiert die Zielgruppe Kids
- Wie gestaltet man für Kids?
- Wie testet man mit Kids?

USABILITY
FÜR KIDS

Eckdaten: Die Studie „Usability für Kids“

- **Vollständiger Titel:**
 - Empirische Studie zur Optimierung der Ansteuerung virtueller Schaltflächen auf grafischen Benutzungsoberflächen für Nutzer im Vorschulalter.
- **Zielgruppe:**
 - Vier- bis fünfjährige Kinder
- **Anzahl der Testpersonen:**
 - 59, davon 33 auswertbar
- **Zeitraum:**
 - Mai bis Juli 2006, veröffentlicht im Juni 2007

Zusammenfassung: Was charakterisiert die Zielgruppe Kids?

- Die Aufmerksamkeitsspanne von Vorschulkindern am Computer ist mit 8 bis 15 Minuten sehr gering.
- Die Reaktionszeit eines Vorschulkindes ist drei mal so lang wie die eines Erwachsenen.
- Am Computer spielen die Kinder bevorzugt gemeinsam in einer Gruppe mit sozialer Struktur und klarer Hierarchie.
- Die Voraussetzungen zur Maussteuerung sind mit Defiziten in der Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination und Reaktionszeit nur unzureichend gegeben.
- Eine Unterscheidung zwischen linker und rechter Maustaste geschieht nicht, da Links-Rechts-Verständnis und Präferenz fehlen.



Zusammenfassung: Wie gestaltet man für Kids?

- Bei der Interaktion ist die Maus das wichtigste Eingabegerät; sehr gut eignen sich auch Touchscreens.
- Häufiges Klicken und Doppelklicken sollte auf Grund der sich noch entwickelnden Handmuskulatur vermieden werden.
- Informationsarchitektur und Navigationskonzepte sollten leicht erlernbar sein.
- Interface Metaphern und Icons müssen verständlich und den Kindern bekannt sein.
- Text und Sprache müssen den Erfahrungsschatz der Kinder berücksichtigen und einfach und klar sein.
- Wichtiges Ergebnis der Studie „Usability für Kids“: Schaltflächen müssen ausreichend groß gestaltet sein (64px) oder sich bei Annäherung des Mauszeigers ausdehnen (von 32px auf 64px).

Zusammenfassung: Wie testet man mit Kids?

- Bei der Auswahl der Testpersonen muss beachtet werden, dass gleichaltrige Kinder teilweise große Entwicklungsunterschiede aufweisen.
- Mit einer hohen Anzahl unbrauchbarer Testergebnisse ist zu rechnen. Deshalb müssen genügend Kinder am Test teilnehmen.
- Zusätzlich zum lauten Denken sind Körpersprache und Mimik bei der Auswertung der Ergebnisse hilfreich.
- Die Dauer einer Sitzung richtet sich nach der Aufmerksamkeitsspanne der Kinder, bei Vorschulkindern darf der Test höchstens 30 Minuten dauern.
- Bei einem erfolgreichen Test kommuniziert der Moderator mit dem Kind auf Augenhöhe und legt gewohntes Rollenverhalten ab.
- Detaillierte Informationen müssen im Vorfeld an die Eltern weitergegeben werden.



Die Zielgruppe Kids

- Streng genommen: Es gibt keine Zielgruppe „Kids“
- Kognitive, soziale und motorische Aspekte von Vorschulkindern

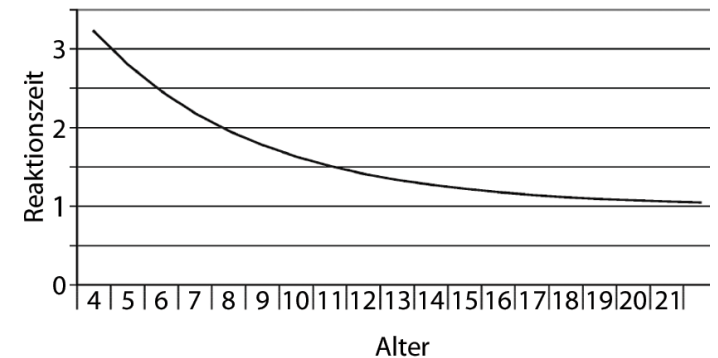


Streng genommen: Es gibt keine Zielgruppe „Kids“

- Kinder sind keine „kleinen Erwachsenen“.
- Bei der Arbeit mit Kindern ist es auf gestalterischer und untersuchender Ebene essentiell wichtig, die Besonderheiten ihrer Entwicklungsstufen zu verstehen.
- Kinder unterscheiden sich in den einzelnen Altersgruppen sehr stark. Ihre kognitive, motorische und soziale Entwicklung geht in sehr kurzen Intervallen vor sich.
- Streng genommen gibt es also keine Zielgruppe Kids, sondern nur unterschiedliche Entwicklungsstufen.
- Diese Studie beschäftigt sich exemplarisch mit Vorschulkindern im Alter zwischen vier und fünf Jahren.

Kognitive Aspekte von Vorschulkindern

- Die durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne eines Vorschulkindes liegt zwischen 8 und 15 Minuten und lässt sich durch Begeisterung steigern.
- Die Reaktionszeit des Vorschulkindes ist in etwa dreimal so lange, wie die eines Erwachsenen.
- Die Auswahl der Gedächtnisinhalte ist noch emotional gesteuert. Daraus resultiert auch oft eine Mischung aus realen und fiktiven Elementen.
- Vorschulkinder lernen durch aktiven Umgang mit einem Gegenstand. Als Lernmotivation dient die Aussicht auf materiellen Gewinn oder Erfolg.
- Aufgrund des noch nicht ausgereiften Rechts-Links-Verständnisses kann im Vorschulalter zudem noch keine gefestigte, ausschließliche Nutzung der linken Maustaste erwartet werden.



Reaktionszeiten verschiedener Altersstufen nach Kails Modell (für $RT_{adult} = 1$, $b = 5.16$, $c = 0.21$) (nach Hourcade et al., 2004, S. 359)

Kognitive Aspekte von Vorschulkindern

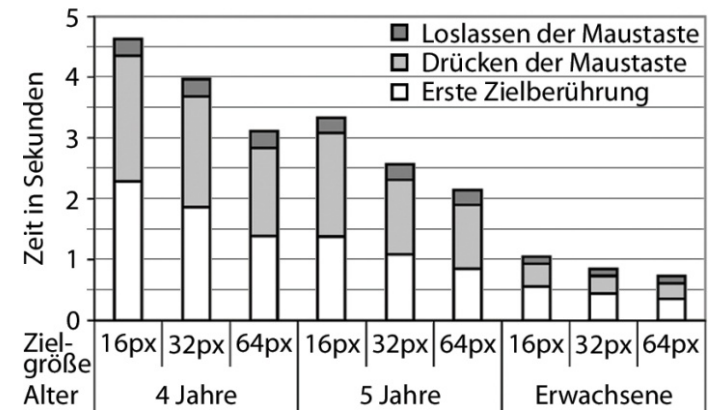
- Vorschulkinder sammeln möglichst viele verschiedene Sinneseindrücke eines Objekts. Die Wahrnehmung fixiert sich dabei auf ein besonders anschauliches Gegenstandsmerkmal.
- Der intuitive Drang zur Selbstständigkeit prägt das Kind im Vorschulalter. Das eigenständige Handeln ist Voraussetzung für seine weitere Entwicklung.
- Vorschulkinder nehmen sich selbst als Zentrum ihrer Umwelt wahr. Dies äußert sich in egozentrischer Kommunikation und Raumwahrnehmung. Das Verfolgen von längerfristigen Zielen ist ihnen noch nicht möglich.

Soziale Aspekte von Vorschulkindern

- Das kooperative Spiel wird zunehmend wichtiger und auch am Computer spielen die Kinder bevorzugt gemeinsam. Dabei weisen die Gruppen eine soziale Struktur und klare Hierarchie auf.
- Das Geschlechterverständnis ist zunächst noch unausgeprägt. Gegen Ende der Vorschulzeit verfestigt es sich und kann sehr stereotyp werden.

Motorische Aspekte von Vorschulkindern

- Die Feinmotorik bleibt beim Wachstum der Muskeln zunächst hinter der Grobmotorik zurück. Gleichzeitig verbessert die Ausbildung der Nervenbahnen die Auge-Hand-Koordination.
- Die Voraussetzungen zur Maussteuerung sind mit Defiziten in der Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination und Reaktionszeit nur unzureichend gegeben.
- Vorschulkinder halten die Maustaste länger gedrückt als Erwachsene, was ihre Muskulatur noch zusätzlich belastet.
- Vorschulkinder verschieben häufig ungewollt die Position des Mauszeigers beim Klicken.
- Es besteht keine eindeutige Präferenz der linken oder rechten Maustaste, deren unterschiedliche Funktionalität noch nicht verstanden wird.



Durchschnittliche Zeit zum Klicken von 16, 32 und 64px großen Zielen in den Altersstufen Erwachsene, Vierjährige und Fünfjährige - differenziert nach dem Zeitpunkt der ersten Zielberührung, dem Drücken und dem Loslassen der Maustaste (nach Hourcade et al., 2004, S. 377)

Computernutzung von Vorschulkindern

- Spielen und Lernen stehen als Motivation im Vordergrund. Dabei befriedigt der Computer drei kindliche Bedürfnisse: Kreativität, Selbstständigkeit und soziale Erfahrungen.
- Kinder gehen furchtloser mit dem Computer um als Erwachsene, ihr Vorgehen ist daher meist frei und explorierend.

Wie gestaltet man für Kids?

- Interaktionstechniken
- Informationsarchitektur
- Interface Metaphern, Icons und Leitfiguren
- Feedback des Systems
- Anleitungen und Instruktionen
- Text und Sprache
- Darstellung des Cursors
- Darstellung von Schaltflächen
- Animation und Ton



Gestaltung für Kids: Interaktionstechniken

- Die Maus ist für Kinder das wichtigste Eingabegerät. Denn die Tastatur setzt ein nicht vorhandenes Leseverständnis voraus. Sehr geeignet sind auch Touchscreens.
- Häufiges Klicken und speziell Doppelklicken sollte aufgrund der Belastung der Handmuskulatur vermieden werden. Auch auf Scrollen sollte verzichtet werden. Des Weiteren führen rechte und linke Maustaste nach Möglichkeit dieselbe Aktion aus.
- Point&Click¹ eignet sich als Interaktionsmethode grundsätzlich besser für Kinder als Drag&Drop. Die Belastungen und Fehlerraten fallen für Point&Click geringer aus.

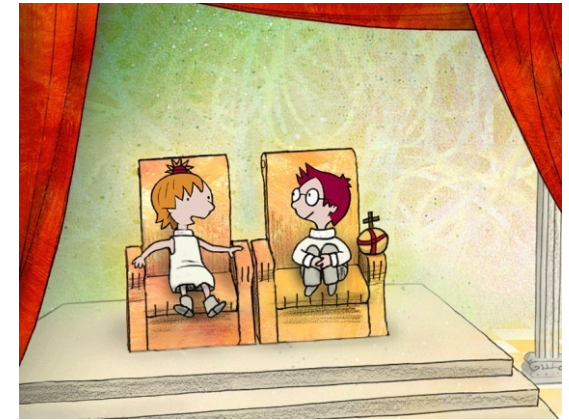
1 Bei Drag&Drop werden Elemente durch das Gedrückthalten der Maustaste „transportiert“. Im Gegensatz dazu bezeichnet Point&Click eine andere Art der Interaktion: Elemente werden durch einen einzelnen Mausklick aufgenommen und an anderer Stelle wieder „abgeworfen“.

Gestaltung für Kids: Informationsarchitektur

- Flache Informationsarchitekturen fördern das Verständnis.
- Navigationskonzepte sollten leicht erlernbar sein.

Gestaltung für Kids: Interface Metaphern, Icons und Leitfiguren

- Metapher und Icons müssen der Erfahrungswelt der Kinder entstammen, da sie sonst nicht verstanden werden.
- Dreidimensionale Umgebungen werden sehr gut angenommen. Oft sind den Kindern jedoch die Grenzen der Metapher im Vergleich mit der Realität noch unklar.
- Leitfiguren ermöglichen eine starke emotionale Ansprache der Kinder. Sie sollten ein ansprechendes, aber nicht aufdringliches und in jedem Fall konsistentes Verhalten aufweisen.



Bianca und Fritz begleiten den Nutzer im interaktiven Schachlernspiel Fritz und Fertig (Fritz & Fertig - Schach lernen und trainieren, o.A.)

Die interaktive Löwenzahn-CD verwendet als räumliche Metapher den aus der gleichnamigen Fernsehserie bekannten Bauwagen (Löwenzahn 4: Geschichten aus Natur, Umwelt und Technik, 2000)



Gestaltung für Kids: Feedback des Systems

- Kinder erwarten unmittelbare Reaktion auf ihre Interaktionen. Dabei fehlt ihnen jedoch noch jegliches Verständnis für Ladevorgänge.
- Wartezeiten müssen daher besonders deutlich gemacht werden. Hier eignen sich anschauliche Gestaltungskonzepte besser als abstrakte Darstellungen.

Gestaltung für Kids: Anleitungen und Instruktionen

- Anleitungen und Instruktionen müssen jederzeit selbstständig aufgerufen oder geschlossen werden können.
- Auf eine dem Alter angemessene Gestaltung sollte geachtet werden. Kinder können sich nicht allzu lange konzentrieren und lange Passagen nur schwer am Stück aufnehmen.
- Zwischen Instruktion und erklärtem Bildelement ist eine visuelle Verbindung sehr sinnvoll.

Gestaltung für Kids: Text und Sprache

- Der Alphabetisierungsgrad der Kinder muss berücksichtigt werden. In einigen Bereichen stellt gesprochene Sprache eine sinnvolle Alternative zu Text dar.
- Das Vokabular muss den Erfahrungsschatz der Kinder berücksichtigen.
- Kurze, klare Sätze und die Vermeidung von Abstraktionen führen zu mehr Verständlichkeit.

Gestaltung für Kids: Darstellung des Cursors

- Eine erhöhte Sichtbarkeit des Cursors unterstützt die Auge-Hand-Koordination von Kindern.
- Der Cursor sollte immer die aktuelle Funktion widerspiegeln.
- Spielunterstützend sind Cursordarstellungen dann, wenn sie mögliche Aktionen verdeutlichen oder die räumliche Navigation ermöglichen.



Cursor können auch eine spielunterstützende Gestaltung einnehmen, indem sie mögliche Aktionen verdeutlichen oder die räumliche Navigation ermöglichen (Lernen & Co: Mein bärenstarkes Vor- und Grundschulpaket, o.A.)

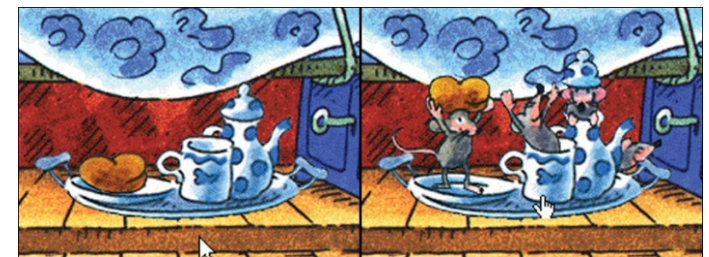
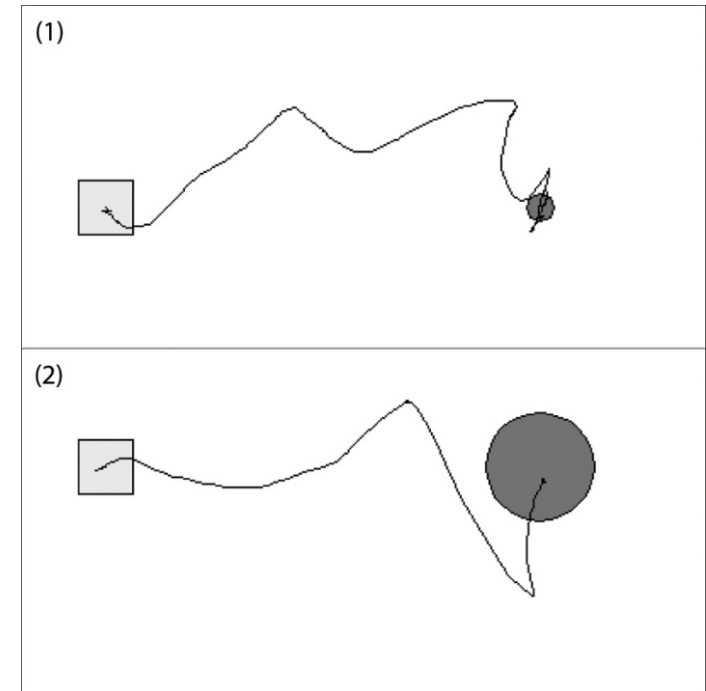


Abbildung 13: Beim Überfahren mit der Maus kann der Nutzer in der Löwenzahn-CD heimliche Bewohner entdecken (Löwenzahn 4: Geschichten aus Natur, Umwelt und Technik, 2000).

Gestaltung für Kids: Darstellung von Schaltflächen

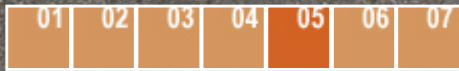
- Click-ons – funktionslose, rein unterhaltende Schaltflächen – kommen der großen Klick-Freude der Kinder entgegen.
- Dient eine Schaltfläche dagegen der Navigation muss klar kommuniziert werden, dass sie geklickt werden kann und welche Funktion sie auslöst.
- Ein Klick-Feedback, wie Ton oder ein visuelles Signal, gibt dem jungen Nutzer zusätzliche Sicherheit.
- Große oder bei der Annäherung des Mauszeigers expandierende Schaltflächen erweisen sich als am besten geeignet.



Mausbewegungen eines Vierjährigen beim Klicken aus einer Distanz von 256px auf einen (1) 16px großen Zielpunkt und (2) 64px großen Zielpunkt (nach Hourcade et al., 2004, S. 378)

Gestaltung für Kids: Animation und Ton

- Benutzungsoberflächen, die Animationen und Ton verwenden, sprechen Kinder besonders an.
- Dennoch sollten diese Elemente bewusst eingesetzt werden, um eine Ablenkung vom wesentlichen Inhalt zu vermeiden.
- Animationen und Ton können zusätzlich auch eine aufmerksamkeitssteuernde und veranschaulichende Funktion ausüben.



Wie testet man mit Kids?

- Auswahl der Probanden
- Aufzeichnungsmethoden
- Versuchsaufbau
- Testplan und Testaufgaben
- Umgang mit den Kids
- Testablauf und Moderation

USABILITY
FÜR KIDS

Usability Testing mit Kids: Auswahl der Probanden

- Die teilweise großen Entwicklungsunterschiede können es erforderlich machen, dass auch Kinder in den Test miteinbezogen werden, die jünger oder älter als die eigentliche Zielgruppe sind.
- Sechs Monate Computererfahrung gelten als Mindestvoraussetzung, um eine zeitaufwändige Einführung während der Sitzung zu vermeiden.
- Die Kinder sollten dabei über Eltern oder Bekannte keinen Kontakt zu informationstechnischen Berufen haben, da sonst die Ergebnisse verfälscht werden könnten.

Usability Testing mit Kids: Aufzeichnungsmethoden

- Lautes Denken ist eine erprobte Methode, um die Gedanken der Testperson zu verfolgen. So lassen sich Usability-Probleme besser nachvollziehen. Die mangelnden Verbalisierungsfähigkeiten der Kinder gestalten den Einsatz des Lauten Denkens jedoch schwierig.
- Um die Benutzungsoberfläche dennoch angemessen zu beurteilen, können alternativ Körpersprache und Mimik mittels Videoaufzeichnung ausgewertet werden.

Usability Testing mit Kids: Versuchsaufbau

- Der Testraum sollte mit kindgerechten Möbeln ausgestattet werden.
- Das Aufhängen von Postern schafft eine entspannte Atmosphäre.
- Befinden sich Ablenkungsquellen im Raum, wird das Kind am besten mit dem Rücken zu diesen positioniert.
- Auf Stofftiere und andere Spielsachen sollte verzichtet werden, da sie die Konzentration des Kindes stören können.
- Aufzeichnungsgeräte sollten effektiv, aber unauffällig platziert werden.

Usability Testing mit Kids: Testplan und Testaufgaben

- Der Testplan sollte großzügig gestaltet werden. Die Dauer einer Sitzung richtet sich dabei nach der Aufmerksamkeitsspanne des Kindes. Für Vorschulkinder darf die Dauer maximal 30 Minuten betragen. Dazu gehört auch eine kurze Eingewöhnungszeit.
- Die Aufgaben sollten in Form konkreter Arbeitsanweisungen formuliert werden und in ihrer Reihenfolge variieren.

Usability Testing mit Kids: Umgang mit den Kids

- Erwachsener und Kind müssen zu Beginn einer Sitzung zunächst ihr gewohntes Rollenverhalten ablegen. Schließlich steht das Kind als souveräner Nutzer im Mittelpunkt des Tests.
- Formelle Kleidung sollte vermieden werden. Sie würde ein unnötiges Gefühl der Distanz zwischen Moderator und Testperson herstellen.
- Kommunikation auf Augenhöhe mit dem Kind, macht ihm seine gleichberechtigte Stellung noch deutlicher. Manchmal hilft ein einfaches In-die-Knie-gehen.

Usability Testing mit Kids: Testablauf und Moderation

- Detaillierte Informationen sollten bereits im Vorfeld an Eltern und Kind kommuniziert werden.
- Zu Beginn einer Sitzung muss durch ein kurzes Gespräch zunächst eine Beziehung zum Kind aufgebaut und eine Aufwärmphase mit dem Produkt absolviert werden.
- Bei auftretenden Problemen sollte zunächst mit Gegenfragen reagiert werden und nicht gleich Hilfestellungen gegeben werden.
- Konstantes Feedback hält die Motivation des Kindes aufrecht.
- Zum Abschluss sollte das Kind Bestätigung in Form von Lob und einer Belohnung erfahren.





Usability Engineering für Kids in allen Phasen des Gestaltungsprozesses

- Methoden des Usability Engineerings mit Kids

Usability Engineering für Kids in allen Phasen des Gestaltungsprozesses

- Auch die jüngsten Benutzer haben ein Recht auf Usability.
- Methoden des Usability Engineerings entsprechend dem benutzerzentrierten Gestaltungsprozess müssen systematisch an die Zielgruppe „Kids“ angepasst werden.
- Als Vorreiter im Bereich Usability Engineering für Kinder gehen die Hochschule der Medien und die User Interface Design GmbH bereits nach Methoden des Usability Engineerings für Kinder vor. Die folgende Folie skizziert einige dieser Vorgehensweisen.

Usability Engineering für Kids in allen Phasen des Gestaltungsprozesses

Fokusgruppen mit Kindern

sind moderierte Diskussionsrunden, bei denen Kinder Anforderungen an interaktive Produkte stellen und diese bewerten.

Expertenreviews

mit Eltern, Erziehern, Entwicklungspsychologen und Erziehungswissenschaftlern bringen hilfreiche Aspekte ans Licht.

Usability Testing mit Kindern

folgt eigenen Regeln und unterzieht das interaktive Produkt einem Live-Test.

Nutzungskontextanalysen

in Kindergärten, auf Schulhöfen oder in Sportvereinen analysieren die Zielgruppe.



Kinder-Personas

beschreiben prototypische Nutzer eines Produkts und machen Anforderungen greifbar.

Gestaltungsworkshops

mit Schere, Papier und Knetgummi machen Kindern Spaß und geben kreativen Kinderideen ein Forum.

Partizipatives Design

setzt auf die gemeinsame Entwicklung von Prototypen der interaktiven Produkte.

Weitere Informationen

- Literatur zum Thema „Usability für Kids“
- Über die Autoren
- Über die Hochschule der Medien (HdM) und die User Interface Design GmbH (UID)
- Kontakt

USABILITY
FÜR KIDS



Literatur zum Thema „Usability für Kids“

- Bernard, M.L. (2003). Criteria for optimal web design (designing for usability) - How can I make my site more accessible to children?. Zugriff am 13.06.2007 unter <http://psychology.wichita.edu/optimalweb/children.htm>.
- Druin, A. (1999). Cooperative Inquiry: Developing New Technologies for Children with Children. In: Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems: the CHI is the limit (S. 592-599). New York: ACM.
- Druin, A. & Inkpen, K. (2001). When are Personal Technologies for Children? In: Personal and Ubiquitous Computing, Volume 5, Issue 3 (S. 191-194). London: Springer-Verlag.
- Hanna, L., Ridsen, K. & Alexander, K. (1997). Guidelines for Usability Testing with Children. In: interactions, volume 4, Issue 5 (S. 9-14). New York: ACM Press.
- Hourcade, J.P., Bederson, B.B. & Druin, A. (2004). Preschool Children's Use of Mouse Buttons. In: CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems (S. 1411 - 1412). New York: ACM Press Zugriff am 03.04.2006 unter: http://dmt.fhjoanneum.at/kd3/objects/application_pdf/p1411-hourcade_mouse_children.pdf.
- Hourcade, J.P., Bederson, B.B., Druin, A., Guimbretière, F. (2004). Differences in pointing task performance between preschool children and adults using mice. In: ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI), Volume 11, Issue 4 (S. 357-386). New York: ACM Press.
- Inkpen, K. (2001). Drag-and-drop versus point-and-click mouse interaction styles for children. In: ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI), Volume 8, Issue 1 (S. 1-33). New York: ACM Press.
- Nielsen, J. (2002). Kids' Corner: Website Usability for Children. Zugriff am 13.06.2007 unter <http://www.useit.com/alertbox/20020414.html>.
- Rockman Et AL. (2002). Designing for Kids in the Digital Age: Summary of research and recommendations for designers. Zugriff am 13.06.2007 unter http://student-kmt.hku.nl/~steven0/ERGO/Designing_for_Kids_in_the_Digital_Age.pdf.
- Chiasson, S. & Gutwin, C. (2005). Design Principles for Children's Technology. Zugriff am 13.06.2007 unter http://hci.usask.ca/publications/2005/HCI_TR_2005_02_Design.pdf.

Über die Autoren



- **Prof. Dr. Michael Burmester** ist seit 2002 Professor für Ergonomie und Usability im Studiengang Informationsdesign an der Hochschule der Medien (HdM) in Stuttgart und Berater der User Interface Design GmbH. Burmester war in mehreren nationalen und europäischen Forschungsprojekten als Projektmanager beteiligt. Ergebnisse und Erfahrungen seiner Forschungsarbeit und Arbeit als Usability Consultant sind in über 70 wissenschaftlichen Veröffentlichungen dokumentiert.



- **Dr. Claus Görner** ist seit 1998 Geschäftsführer der User Interface Design GmbH (UID) und verantwortet den Bereich Usability Engineering. 1997 gründete er die deutsche Niederlassung der schwedischen User Interface Design AB. Zuvor war er bei der Gesellschaft für Software-Management GmbH und beim Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation der Fraunhofer-Gesellschaft tätig. Görner war Mitarbeiter in ISO-Gremien und Buchautor zur ISO 9241 und der Bildschirmarbeitsplatz-Verordnung.



- **Julia Maly** ist Usability Engineer bei der User Interface Design GmbH (UID). Während ihrer Zeit bei Siemens Mobile konzipierte sie Bedienoberflächen für mobile Geräte. Maly ist Absolventin des interdisziplinären Studiengangs Informationsdesign an der Hochschule der Medien in Stuttgart. Neben einer fundierten Ausbildung im Usability Engineering verfügt sie somit auch über Kompetenzen in Grafik-Design und Software Engineering.

Hochschule der Medien und User Interface Design GmbH (UID)

- Die **Hochschule der Medien (HdM)** bildet Spezialisten rund um die Medien aus. Insgesamt 20 Studiengänge stehen zur Auswahl: vom Druck über audiovisuelle Medien bis hin zu Informationswesen oder Werbung, einschließlich Medienproduktion oder Medienwirtschaft. Einer davon ist der Bachelorstudiengang Informationsdesign. Er präsentiert sich interdisziplinär: Bildgestaltung und Typografie, Textdesign und Writing gehören ebenso zur Ausbildung wie Informationsarchitektur und Interface Design, Usability Engineering und Human Computer Interaction, Informationspsychologie und Multimedia-Didaktik, Media Design und Informationstechnologie.
- Die **User Interface Design GmbH (UID)** ist ein Dienstleistungs- und Beratungsunternehmen für komplexe Usability-Fragestellungen. Europaweit zählt UID seit mehr als zehn Jahren zu den führenden Usability-Unternehmen. UID ist spezialisiert auf die Analyse, Konzeption, Gestaltung, Entwicklung und Evaluation von Benutzungsoberflächen. Die Projekte sind dabei geprägt von einem pragmatischen, benutzerzentrierten Lösungsansatz, der auf die Akzeptanz und Anwendbarkeit der entwickelten Produkte zielt. Dies garantieren ein Team aus 45 fest angestellten Usability Engineers, Designer und Software Engineers. Als Gründungsmitglied der International Usability Partners (IUP) zählt auch das internationale Konzipieren und Testen von interaktiven Produkten zu den Stärken von UID.

Hochschule der Medien

Fakultät Information und Kommunikation
Prof. Dr. Michael Burmester

- Wolframstraße 32
70191 Stuttgart
fon +49 (0) 711 25 70 60
oder +49 (0) 711 89 23 20 20
fax +49 (0) 711 25 70 63 00

burmester@hdm-stuttgart.de
www.hdm-stuttgart.de

User Interface Design GmbH

- Martin-Luther-Straße 57-59
71636 Ludwigsburg
fon +49 (0) 7141 3 77 00 0
fax +49 (0) 7141 3 77 00 99
- Friedrichsring 46
68161 Mannheim
fon +49 (0) 621 82 06 45 70
fax +49 (0) 621 82 06 45 99
- Truderinger Straße 330
81825 München
fon +49 (0) 89 43 77 81 0
fax +49 (0) 89 43 77 81 19

info@uidesign.de
www.uidesign.de

Foto: www.photocase.com

UID

User Interface Design GmbH



HOCHSCHULE DER MEDIEN