

# Grundlagen der Mensch-Maschine-Interaktion

## Kapitel 1: Einführung



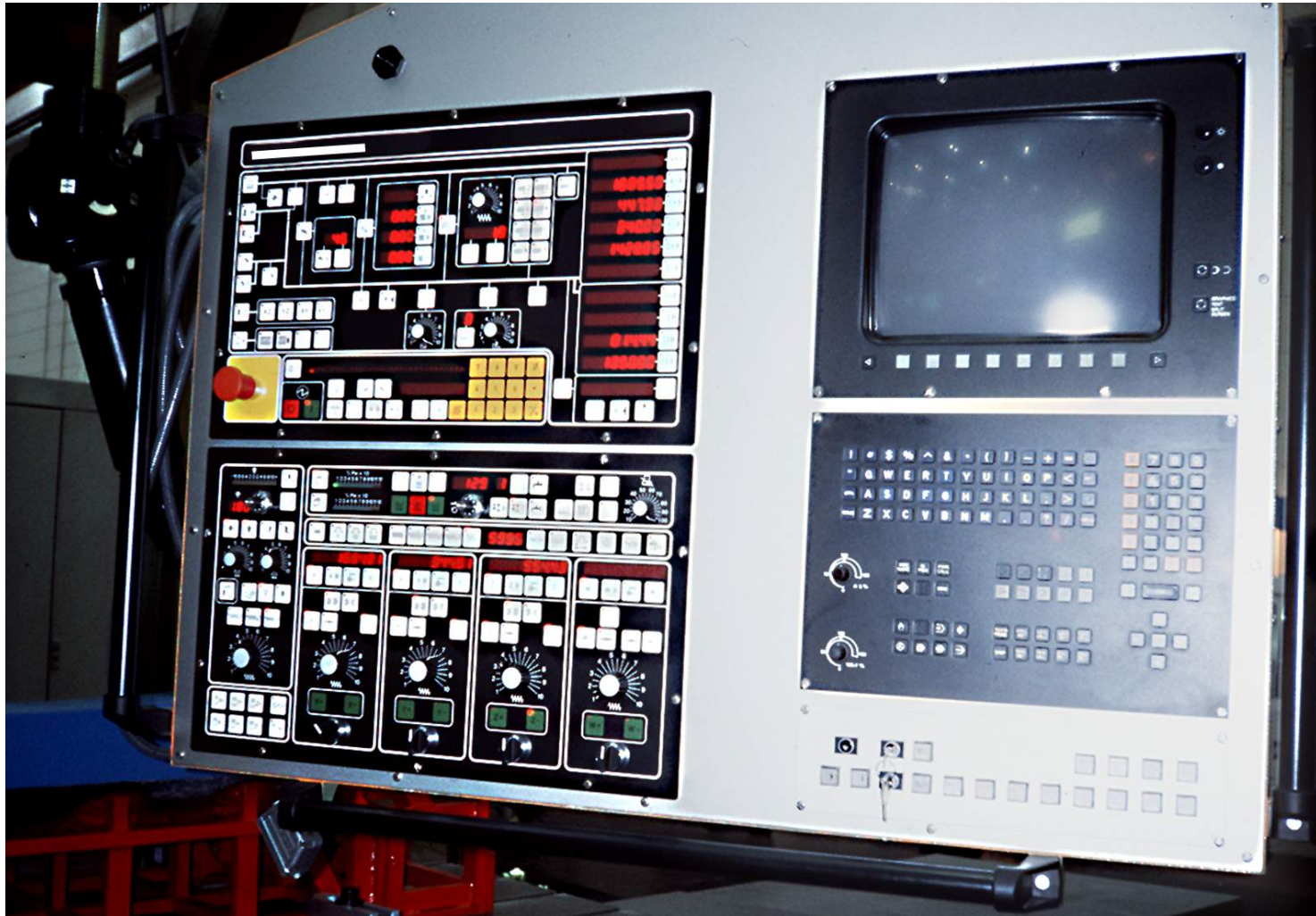
# Vorlesungsplan SS 2009 - Blockveranstaltung

Termin	Thema
09. Jul 09	
10:00 - 12:30	Kap. 1: Einführung   Kap. 2.1: Mensch (Gedächtnis, Wahrnehmung)
	Kap. 2: Mensch (mentale Modelle, Lernen, Feedback, Fehler)
14:00 - 16:00	Kap. 3.1: User-centered Design und Usability Engineering
	Kap. 3.2: Normen, Standards, Grundlegende Entwurfsprinzipien
16:00 - 17:00	Übung: Nutzergruppenspezifisches Entwerfen
<b>10. Jul 09</b>	
10:00 - 12:30	Kap. 4: Aufgabenanalyse und Kontextanalyse
13:30 - 14:15	Übung: Kontext- und situationsbasiertes UI Design
14:30 - 15:30	Kap. 5: Dialoggestaltung, Informationsklassenkodierung
	Kap. 6: Interaktionstechniken: Ein- und Ausgabegeräte
15:30 - 16:30	Kap. 7: Usabilityanforderungen in der industriellen Praxis
	Kap. 8: Usabilityanforderungen im Bereich Mobile und Verkehr

©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern



# Maschinen-Bedienfeld



©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern

## Bediensystem zu hoch angebracht



©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern

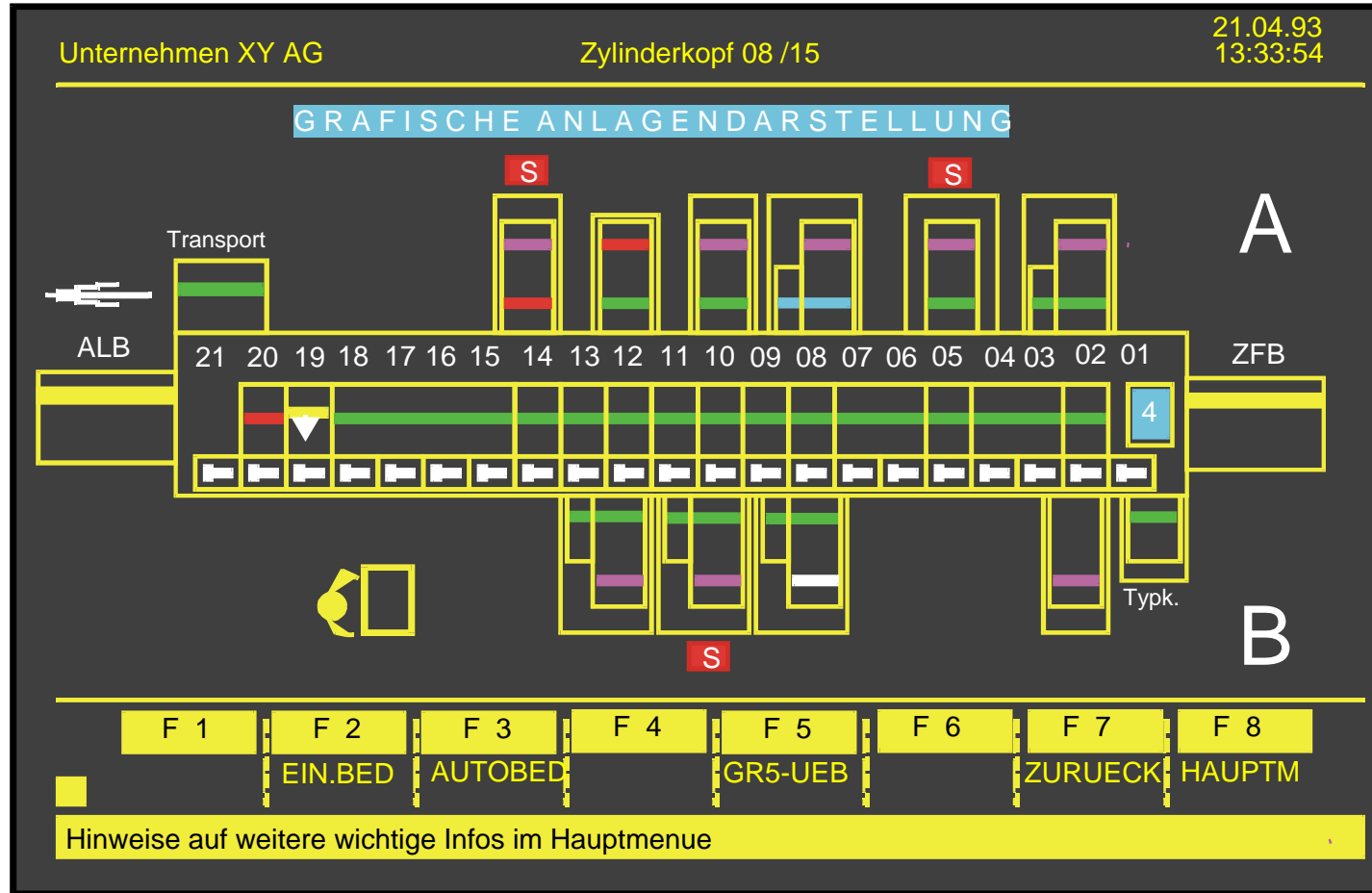
80er - Der Mensch als Störfaktor

90er - Der Mensch als wichtiger Produktionsfaktor

00er - **Der Mensch im Mittelpunkt**



# Bediensystem: Anlagenübersicht (1993)



©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern

# Internetfähige Haushaltsgeräte

©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern



**Internet-Waschmaschine**

**Internet-Kühlschrank**

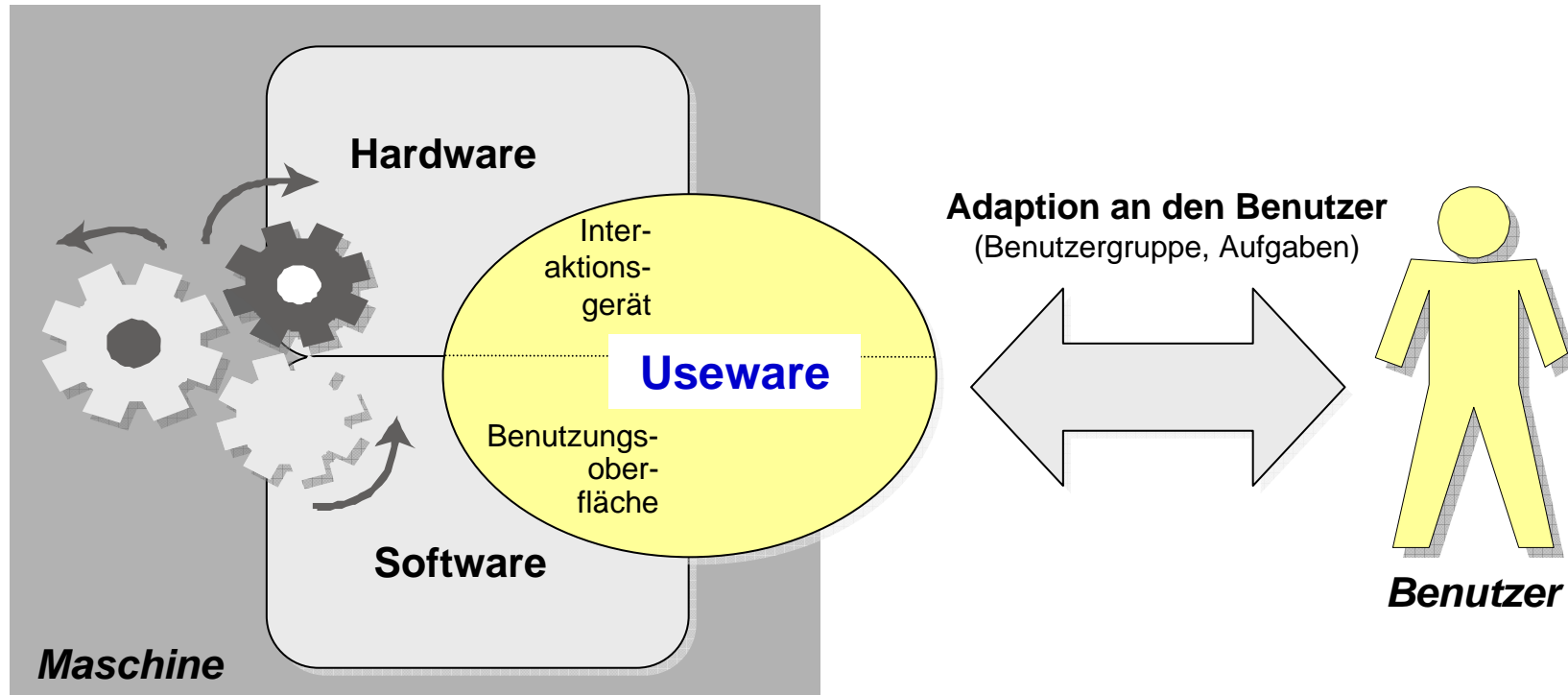


# Beispiel Flugzeugcockpit

©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern



# Der Begriff „Ueware“



©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern

**Sammelbegriff für alle Hard- Und Softwarekomponenten, die der Benutzung dienen.  
Eine Technikgestaltung, welche die menschlichen Fähigkeiten und Bedürfnisse fokussiert.**

**Enthusiasm**

**Joy of Use - Emotional Appeal**

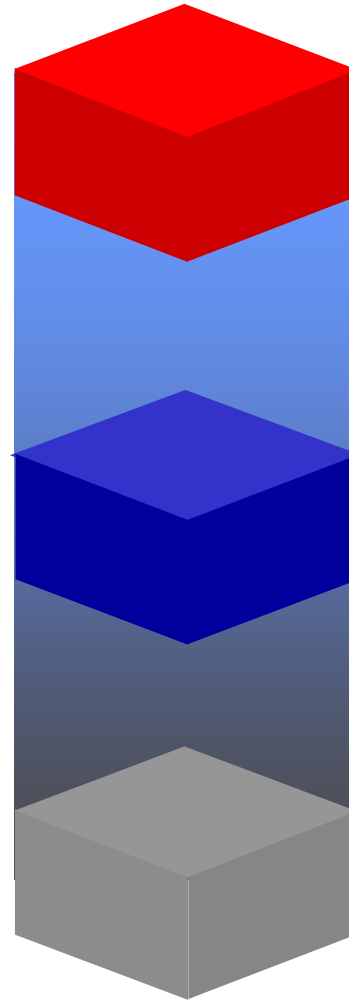
- Aesthetic Impression
- Attractiveness
- Fun

**Satisfaction**

**Ease of Use - Usability**

- Satisfaction
- Effectiveness
- Efficiency

**Frustration**



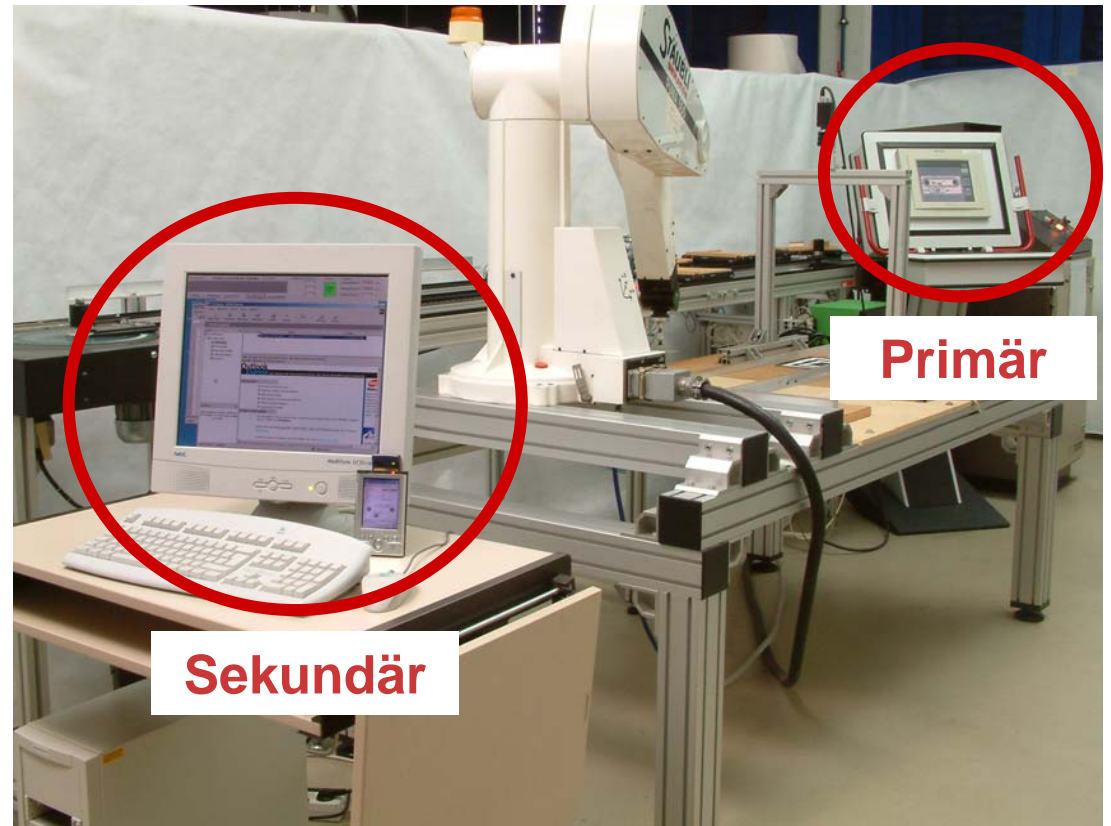


# Primäres, sekundäres und tertiäres Bediensystem

©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern



**Tertiär**

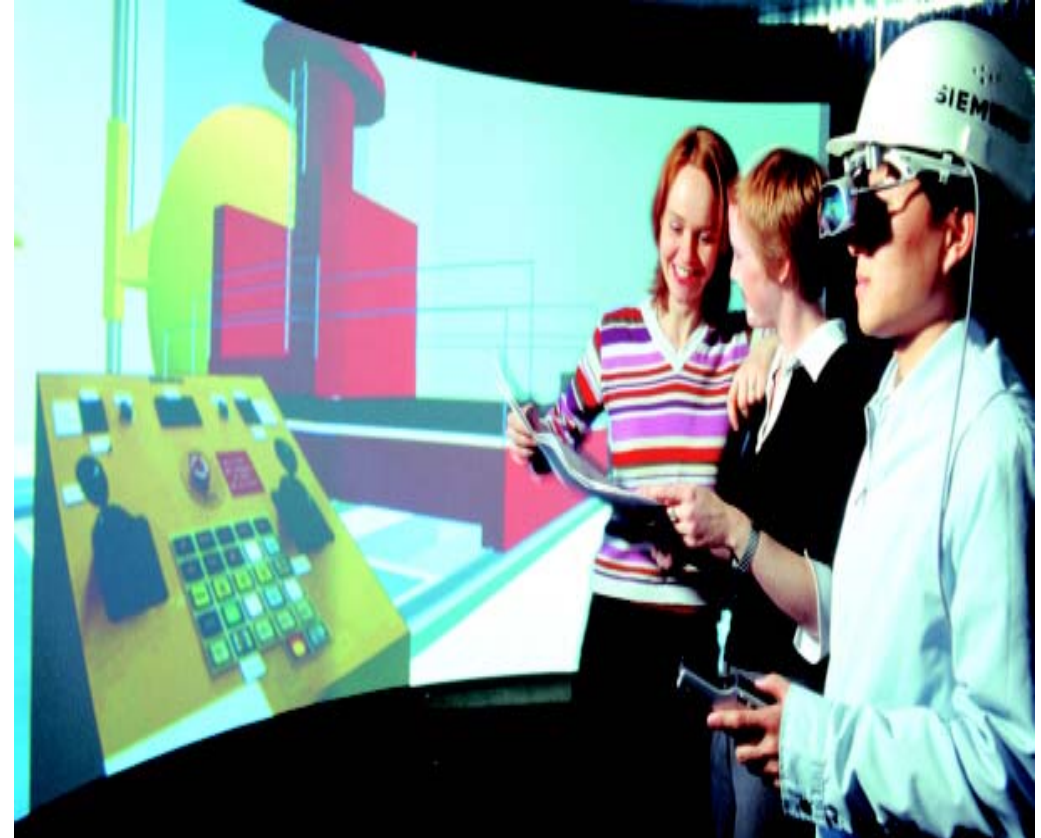


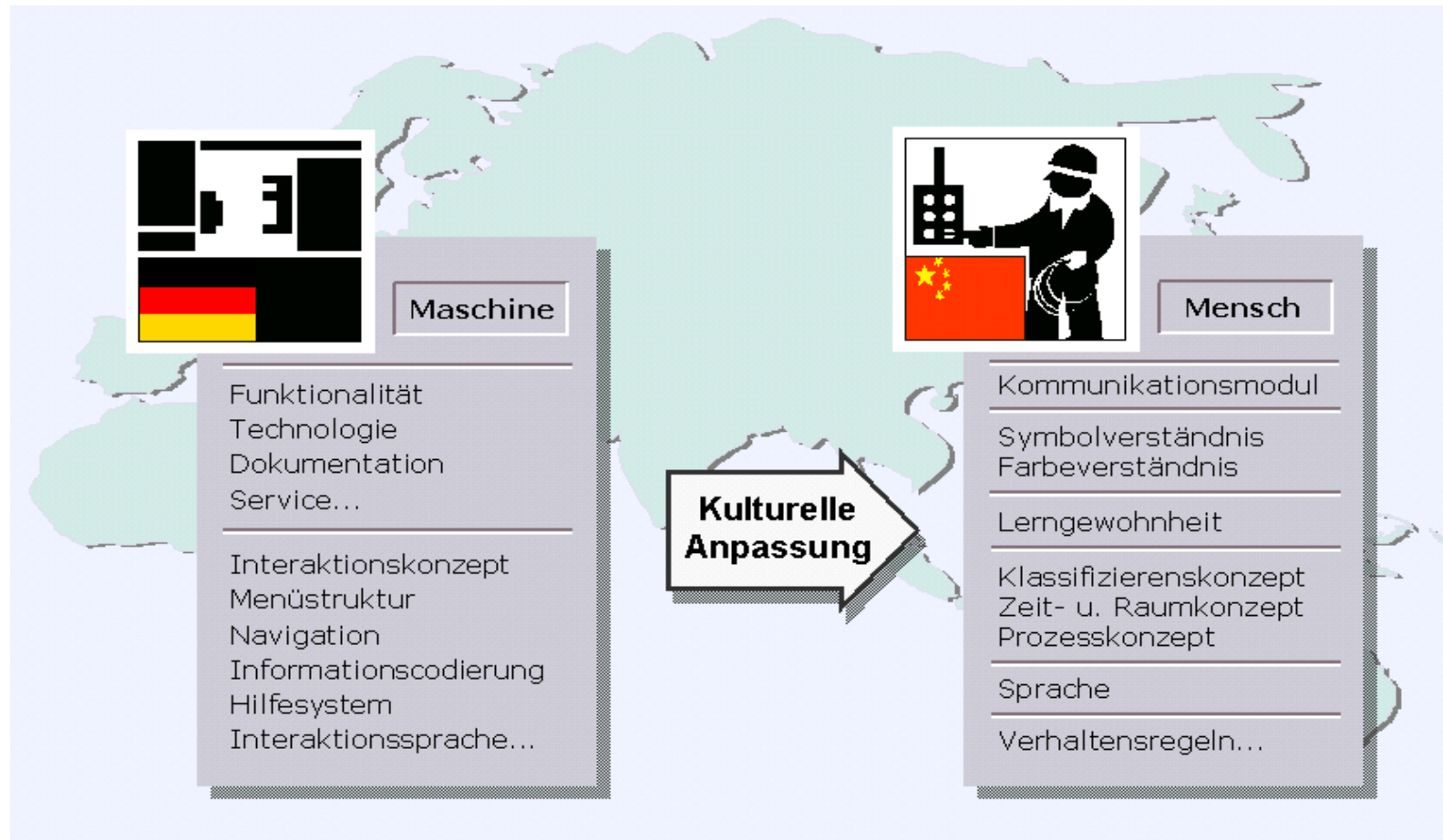
**Primär**

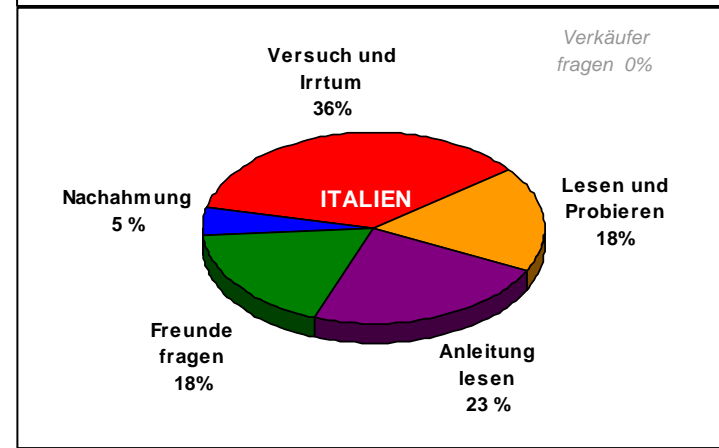
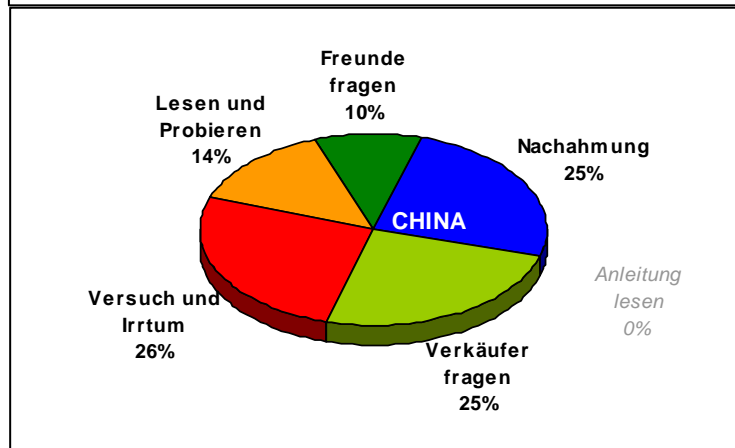
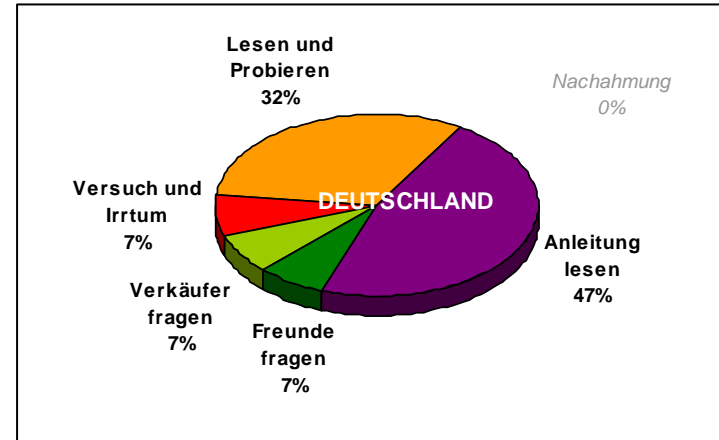
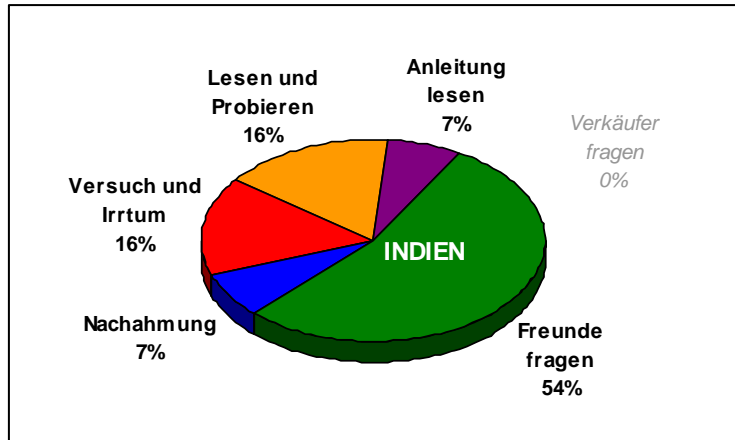
**Sekundär**

# Mobilität und Wearable Computing

©2009 Abdruck und Vervielfältigung nur mit Genehmigung von AG use / TU Kaiserslautern







**Test application for input devices**



**Autostereoscope display**



**Handhelds and mobile equipment**



**Focus group evaluation**



**Monitoring room**



**Interactive wall**

