

Usability

Manninger, Kerstin; kerstin.manninger@gmail.com

Wenn Benutzer und Benutzerinnen mit einer Digitalen Edition interagieren, handelt es sich zumeist um das Interface einer Webseite, eines Tools oder eines Systems. Der Begriff *Usability* beschreibt die Benutzerfreundlichkeit oder Gebrauchstauglichkeit eines Produkts, Systems, Tools oder generell eines *User Interface (UI)* und ist eine qualitative Eigenschaft. Sie stellt dar, wie einfach und selbsterklärend die Nutzung durch bestimmte Benutzergruppen ist, und wie effektiv, effizient und zufriedenstellend sie ihre Aufgaben damit erledigen oder Ziele erreichen können (Nielsen 2012; Krug 2014, S. 9; Thoden et al. 2017, S. 3).

Die *Usability* hängt eng mit dem Design und der Funktionsweise des UI zusammen und wird von Benutzerinnen und Benutzern kaum wahrgenommen, wenn es sie in ihren Aufgaben bestmöglich unterstützt. Sobald Hindernisse auftauchen, werden die Unzulänglichkeiten schnell deutlich – diese sind für eine gute User Experience von Nachteil (Norman 2013, S. xi). Eine digitale Edition profitiert außerdem von einem barrierefreien Webdesign, um für möglichst viele Benutzerinnen und Benutzer zugänglich zu sein. Es ist unerlässlich auf die Benutzerfreundlichkeit zu achten, weil dadurch die Akzeptanz eines Interface erhöht wird (Thoden et al. 2017, S. 4). Dennoch haben Studien gezeigt, dass die *Usability* nur selten oder erst sehr spät im Entwicklungsprozess eines DH-Projekts getestet wird (Schreibman/Hanlon 2010).

Von Beginn an und in allen Projektphasen sollte die *Usability* berücksichtigt werden, insbesondere bereits bevor mit der Entwicklung begonnen wird. Je früher künftige Benutzerinnen und Benutzer in den Prozess der Gestaltung involviert werden, desto besser wird das Endprodukt für sie geeignet sein. Eine häufig verwendete Methode ist das User Testing von Prototypen oder eines abzulösenden oder sehr ähnlichen Tools oder Interfaces. Das *User Testing* sollte keinesfalls auf das Ende der Entwicklung geschoben werden, weil zu diesem Zeitpunkt das Beheben einiger Usability-Probleme nur mehr mit sehr hohem Aufwand möglich ist (Nielsen 2012).

Neben dem *User Testing* gibt es weitere Ansätze, um *Usability* zu gewährleisten. Einer der bekanntesten sind die zehn Heuristiken für *User Interfaces* von Jakob Nielsen, die als allgemeine Faustregeln herangezogen werden können (Nielsen 2020). Rosselli del Turco legte außerdem weitere Prinzipien für das UI-Design im Rahmen von digitalen Editionen fest, mit einem besonderen Augenmerk auf hypertextuelle Funktionen, die Behandlung von Sonderzeichen, Werkzeuge zur Bildmanipulation und erweiterte Suchfunktionalität (Rosselli Del Turco 2011). Eine iterative Entwicklung wie im Interface Design Cycle stellt ausreichend Flexibilität sicher, um Verbesserungen vornehmen zu können.

Literatur:

- Krug, Steve: Don't make me think, revisited: a common sense approach to Web usability Don't make me think, revisited. Berkeley, Calif.: 2014.
- 10 Usability Heuristics for User Interface Design. URL: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Usability 101: Introduction to Usability Usability 101. URL: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Norman, Donald A.: The design of everyday things. New York, New York: 2013.
- Rosselli Del Turco, Roberto: After the Editing is Done. Designing a Graphic User Interface for Digital Editions. In: Digital Medievalist 7: 2011.
- Schreibman, Susan; Hanlon, Ann M.: Determining Value for Digital Humanities Tools: Report on a Survey of Tool Developers. In: Digital Humanities Quarterly 4: 2010, S. 1-7.
- Thoden, Klaus; Stiller, Juliane; Bulatovic, Natasa; Meiners, Hanna-Lena; Boukhelifa, Nadia: User-Centered Design Practices in Digital Humanities – Experiences from DARIAH and CENDARI. In: Zeitschrift für Automation, Bau und Technik im Archiv-, Bibliotheks- und Informationswesen 37: 2017, S. 2-11.

Verweise:

User Testing, User Experience, Prototyp und Wireframe, User-Centered Design, Interface, Interface Design Cycle, Responsive Design, Barrierefreies Webdesign, Benutzerschnittstellen

Themen:

Interfaces, Digitale Editionswissenschaft

Zitiervorschlag:

Manninger, Kerstin. 2021. Usability. In: KONDE Weißbuch. Hrsg. v. Helmut W. Klug unter Mitarbeit von Selina Galka und Elisabeth Steiner im HRSM Projekt "Kompetenznetzwerk Digitale Edition". URL: <https://gams.uni-graz.at/o:konde.205>