

Evaluation von drei DH-Tools und Erstellen von Usability-Patterns

Thema:

Anwendung eines Usability-Pattern-Identifikationsverfahrens für Digital Humanities-Tools

Art:

BA

BetreuerIn:

Manuel Burghardt

BearbeiterIn:

Benedikt Häring

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Stichworte:

Digital Humanities, Usability Testing, HCI Patterns

angelegt:

2014-07-30

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Im Rahmen einer Dissertation wurde ein Pattern-Identifikationsansatz definiert, der es erlaubt systematisch Usability-Patterns anhand von Daten aus einer vorhergehenden Usability-Evaluation zu identifizieren.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Bachelorarbeit ist es diesen Ansatz auf drei vergleichbare Tools (z.B. Korpusabfragetools, Visualisierungstools, etc.) aus dem Bereich der Digital Humanities (DH) anzuwenden, und entsprechende Usability-Patterns für diese Tools zu identifizieren.

Konkrete Aufgaben

- Aufarbeiten der Grundlagen im Bereich Digital Humanities, Usability Testing, insbes. Usability-Patterns
- Identifikation dreier vergleichbarer DH-Tools
- Durchführen einer Heuristic Walkthrough-Studie für die drei Tools
- Anwenden des vorhandenen Pattern-Identifikationsansatzes und Formulierung entsprechender

Patterns

Erwartete Vorkenntnisse

- Usability Testing

Weiterführende Quellen

- Sears, A. (1997). Heuristic Walkthroughs: Finding the Problems Without the Noise. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 9(3), 213–234.
- Van Welie, M., Van der Veer, G. C., & Eliëns, A. (2001). Patterns as tools for user interface design. In J. Vanderdonckt & C. Farenc (Eds.), *Tools for Working with Guidelines* (pp. 313–324). London: Springer.

From:

<https://wiki.mi.uni-r.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/usability-patterns_fuer_dh-tools

Last update: **01.10.2019 12:24**

