

Nutzerzentriertes Design, prototypische Implementierung und iterative Evaluation eines Web-Reporting-Tools für Testingenieure auf Basis einer bestehenden Anforderungsspezifikation

Thema:

Nutzerzentriertes Design, prototypische Implementierung und iterative Evaluation eines Web-Reporting-Tools für Testingenieure auf Basis einer bestehenden Anforderungsspezifikation

Art:

[BA](#)

BetreuerIn:

[Christian Wolff](#)

BearbeiterIn:

Tom Auer

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

Stichworte:

[UX](#), [Reengineering](#), [Reporting](#)

angelegt:

2017-01-16

Beginn:

2017-01-16

Anmeldung:

2017-03-20

Antrittsvortrag:

2017-02-06

Abgabe:

2017-05-15

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

Seit mehreren Jahren erforscht die Osram Opto Semiconductors GmbH in Regensburg sowie an weiteren Standorten in Malaysia und China das Verhalten von Leuchtdioden (LEDs) unter

verschiedensten Bedingungen bzw. Umwelteinflüssen. Hierbei sind diverse Messparameter von Interesse. So wird beispielsweise untersucht wie sich Lebensdauer, Temperatur oder Stromdichte der LEDs bei einem gewissen Grad an Feuchtigkeit oder einer bestimmten Umgebungstemperatur verhalten. Die derzeit für das Auswerten entsprechender Tests verwendete Desktopanwendung wird momentan von der Evopro Systems Engineering AG auf eine Single Page Webapplikation umgestellt. Im Rahmen dieses Projekts, dessen Ziel es ist eine Webanwendung zu entwickeln, die es den Nutzern erlaubt die aus mehreren Einzelschritten bestehende Erstellung von Testberichten so einfach und effizient wie möglich durchzuführen, soll diese Bachelorarbeit entstehen.

Zielsetzung der Arbeit

Es ist das Ziel dieser Bachelorarbeit ein in verschiedenen Unternehmenskontexten verwendbares Interaktionskonzept zur Erstellung von standardisierten Berichten, welches das Anpassen an firmenspezifische Arbeitsprozesse und unternehmensinterne Anforderungen ermöglicht, zu entwickeln und prototypisch umzusetzen.

Konkrete Aufgaben

Recherche und Aufarbeitung relevanter Literatur, Einarbeitung in die bestehenden Geschäftsprozesse, Analyse des Nutzungskontextes und Erhebung konkreter Nutzeranforderungen, heuristische Evaluation des bestehenden Bedienkonzeptes, Entwurf der Informationsarchitektur und eines verbesserten Bedienkonzeptes, Entwicklung eines klickbaren High-Fidelity Prototyps, Usability Evaluation von Informationsarchitektur und High-Fidelity Prototyp bei den Anwendern, (Teil-)Implementierung des entwickelten Konzeptes unter Verwendung von Angular 2

Erwartete Vorkenntnisse

User Centered Design Process / Usability Engineering Framework, Sketching und Prototyping mit Axure und BalsamiQ, Usability Evaluation, Programmierung mit JavaScript und TypeScript, node.js und Angular 2 Frontend Framework

Weiterführende Quellen

Krug, S. (2014). Don't make me think! Web & mobile usability: das intuitive Web. Bonn: mitp. Nielsen, J. (2010). Usability engineering. Amsterdam: Morgan Kaufmann.
Nielsen, J., Loranger, H. (2006). Prioritizing web usability. Berkeley: New Riders. Puscher, F. (2009). Leitfaden Web-Usability: Strategien, Werkzeuge und Tipps für mehr Benutzerfreundlichkeit. Heidelberg: dpunkt. Schneidermeier, T., Heckner, M., Hastreiter, I., & Wolff, C. (2012). Usability (Re-) Engineering von Legacy Systemen: Hausgemachte Unternehmenssoftware auf dem Usability-Prüfstand. In H. Brau, A. Lehmann, K. Petkovic, & M.C. Schröder (Hrsg.), Tagungsband UP12 (S. 196-201). Stuttgart: UPA e.V. Schriver, K. A. (1997). Dynamics in document design: creating text for readers. New York: Wiley.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/usability_re-engineering_und_prototypische_implementation_eines_multimedialen_web_reporting-tools_fuer_testingenieure

Last update: **01.10.2019 12:24**

