

Zusammenfassung

Fragestellung: Die Entwicklung mobiler Telekommunikationssysteme hat in letzter Zeit stetig zugenommen. Anwender werden daher zunehmend mit neuen Funktionalitäten von Endgeräten konfrontiert, die sie ohne großen Lernaufwand und Lesen von Bedienungsanleitungen verstehen und effektiv nutzen sollten. Daraus ergibt sich die Frage, wie grafische Benutzerschnittstellen gestaltet sein müssen, um die kognitive Beanspruchung beim Anwender zu minimieren und die Freude bei der Nutzung zu fördern.

Ziel: Diese Arbeit untersucht den Einfluss von Affordanzen und Aufmerksamkeitslenkung bei der Gestaltung grafischer Benutzerschnittstellen mobiler Endgeräte auf subjektives Nutzererleben und Performanz der Nutzer.

Hintergrund: Das Konzept des Immediate Interactive Behavior (IIB) nach Neth et al. (2007) stellt einen kognitionspsychologischen Ansatz dar, der sich sowohl auf *joy of use* (JoU) wie auch *ease of use* (EoU) auswirken kann. Brandenburg et al. untersuchten 2009 den Einfluss von *constraints* im Interaktionsraum grafischer Benutzerschnittstellen auf das Nutzererleben und das Empfinden von JoU und EoU. Es wurde gezeigt, dass Constraints Einfluss auf die Auftretenswahrscheinlichkeit von unmittelbarem interaktivem Verhalten haben und dadurch EoU und JoU gefördert werden kann.. Der Einfluss von Affordanzen und Aufmerksamkeit auf das Nutzererleben und die Performanz wurde im Rahmen der Gestaltung grafischer Benutzerschnittstellen mobiler Endgeräte bisher noch nicht untersucht.

Methode: Im Rahmen von zwei Befragungen und einer Laboruntersuchung wurde der Einfluss von Aufmerksamkeit und Affordanzen auf Leistung und subjektives Nutzererleben von Anwendern grafischer Benutzerschnittstellen untersucht. Die zwei Befragungen stellten eine Voruntersuchung zur Semantik von Icons dar. Die Ergebnisse waren Grundlage zur Manipulation der semantischen Bedeutung von Bedienelementen, der als ein Aspekt (*Funktionsaspekt*) von Affordanzen im Hauptexperiment untersucht wurde. Im Rahmen der Laboruntersuchung wurden zusätzlich die visuelle Aufmerksamkeitslenkung innerhalb der Menüführung und ein weitere Aspekt (*Handhabungsaspekt*) der Affordanz der Bedienelemente manipuliert. Es wurden sowohl subjektive Maße zu Emotionen, Beanspruchung und wahrgenommenen Produkteigenschaften, als auch objektive Verhaltensdaten erhoben.

Ergebnisse: Subjektive und objektive Maße zeigen an, dass die manipulierten Faktoren einen positiven Einfluss auf das subjektive Erleben und die Nutzbarkeit und Akzeptanz technischer Systeme haben.

Fazit: Daher sollten sowohl Aspekte der Aufmerksamkeitslenkung, als auch Affordanzen bei der Gestaltung grafischer Benutzerschnittstellen berücksichtigt werden.