

Zusammenfassung

In den letzten Jahren hat die Zahl der berührungssensitiven (Touch) Oberflächen stark zugenommen. Ein Handy ist inzwischen in vielen Fällen mit einer Touch Oberfläche, die auf Fingerberührungen reagiert ausgestattet. Man begegnet Touch Displays zunehmend an Fahrkartenautomaten, Informationsterminals oder Elektrogeräten im Haushalt. Dem Nutzer ist bei der Interaktion mit einem berührungssensitiven Gerät häufig unklar, ob es sich um ein solches handelt, welcher Funktionsumfang in diesem enthalten ist und wie er dessen Funktionen in Form von Gesten nutzen kann.

Wenn wir im Alltag mit einem neuartigen Produkt, wie einem Touch Gerät problemlos interagieren, dann greifen die Affordanzen dieses Objektes. Affordanzen sind Handlungsmöglichkeiten, die aufgrund der physikalischen Charakteristika vom Handelnden zur Interaktion mit einem Objekt wahrgenommen werden (Saffer, 2009; Norman, 2002, 2011a; Lidwell et al., 2003).

In der vorliegenden Arbeit werden Probleme mit Touch Geräten und Gesteninteraktion untersucht. Ein Vergleich von künstlichen Signalen und natürlichen Indikatoren zeigt die Vorteile von Affordanzen als natürliche Art der Hilfestellung. Nachfolgend wird die Möglichkeit der Implementierung von Affordanzen und Signalen in der graphischen Oberfläche von berührungssensitiven Geräten betrachtet. Das Konzept der Affordanz bietet dem Nutzer eine Hilfe bei der Suche nach der richtigen Geste. Affordanzen sollen so in die Oberfläche eingearbeitet werden, dass sie den Nutzer bei der Interaktion unterstützen und ihm das Lernen von Gesten erleichtert wird. Gleichzeitig ist bei der Interaktion eine Verbesserung des positiven Nutzererlebens zu erwarten (MUX) (Brandenburg et al., 2009; Drewitz & Brandenburg, 2010).

Im durchgeführten Experiment wurden Hinweise in Form von künstlichen Signalen (in diesem Fall Pfeilen) und Affordanzen (in Form von Ereignissen) gegeben. Diese wurden in durch Berührungsgesten manipulierbare Objekte in der graphischen Nutzeroberfläche eingearbeitet. Die Hinweise zeigten hierbei einen Aspekt einer auszuführenden Bediengeste, die Bewegungsrichtung der Finger.

Es konnte gezeigt werden, dass Affordanzen die Interaktion und das Lernen von zumindest einigen Gesten erleichtern. Sie scheinen jedoch eine verschieden gute Eignung als Hinweise bei verschiedenen Gesten zu haben. Affordanzen führen im Vergleich zu künstlichen Signalen zu einer geringeren wahrgenommenen Arbeitsbelastung als die natürliche Interaktion durch Affordanzen. Die Unterstützung durch Signale scheiterte im Experiment sowohl in den Verhaltensmessungen, wie auch bei den subjektiven Ergebnissen. Dementsprechend sind Affordanzen als Hilfestellung gegenüber Signalen zu bevorzugen, es bleiben jedoch weitere Aspekte der Gesten und Affordanzen für die Eignung als Hilfestellung zu überprüfen.