

Usability

Galka, Selina; selina.galka@uni-graz.at

Usability bezeichnet grundsätzlich die Gebrauchstauglichkeit eines Produktes, eines Systems oder eines Dienstes. (Thoden 2017 et al., S. 2) In den Digitalen Geisteswissenschaften geht es vor allem um die *Usability* der User-Interfaces, der nutzerzentrierten Interaktionen mit den Tools und der Infrastruktur und um die Transparenz von Workflows, die den Forschungsprozess möglichst effektiv unterstützen sollen. (Bulatovic et al. 2016, S. 6)

In den Digitalen Geisteswissenschaften sind *Usability*, *User Experience* (UX) und Interface eng miteinander verbunden und spielen insofern eine Rolle, als dass eine intensivere und sorgfältige Umsetzung eines Tools, eines Services oder einer Infrastruktur unter Berücksichtigung der Wünsche und Bedürfnisse der Benutzerinnen und Benutzer eine größere Nutzung der bereitgestellten Inhalte ermöglichen kann (vgl. auch *User-centered design*). Dennoch haben Studien aber gezeigt, dass die *Usability* nur selten oder erst sehr spät im Entwicklungsprozess eines DH-Projekts getestet wird (Schreibman/Hanlon 2010).

Usability spielt in der Softwareentwicklung grundsätzlich eine große Rolle und es wurden bereits einige Regeln bzw. Standards zur Gebrauchstauglichkeit festgelegt. Der ISO-Standard 9241–110 definiert z. B. zehn Grundsätze für Benutzerschnittstellen von interaktiven Systemen, darunter beispielsweise Aufgabenangemessenheit, Selbstbeschreibungsfähigkeit (Dokumentation, Hilfen), Erwartungskonformität (Konsistenz und Anpassung an Bedürfnisse der Benutzerinnen und Benutzer, vgl. *User-esting*) oder Individualisierbarkeit (vgl. Wikipedia: Usability). Steve Krug definierte ebenfalls zehn Regeln für Usability von Websites (Krug 2005). Rosselli del Turco legte außerdem Prinzipien für das *User Interface Design* im Rahmen von Digitalen Editionen fest, welche auch der *Usability* zugute kommen können. (del Turco 2011)

Um die Gebrauchstauglichkeit zu gewährleisten, gibt es unterschiedliche Methoden, z. B. eine enge Zusammenarbeit zwischen den unterschiedlichen Beteiligten, also bei Digitalen Editionen beispielsweise jenen, die die Daten zur Verfügung stellen und diese am besten kennen, und jenen, die die technische Umsetzung der Edition leisten. (Thoden et al. 2017, S. 2) Außerdem bietet sich das *User-Testing* an. *Usability* zu gewährleisten kann in den Digitalen Geisteswissenschaften aufgrund der möglichen unterschiedlichen Benutzergruppen durchaus fordernd sein. (Thoden et al. 2017, S. 3)

Literatur:

- Burghardt, Manuel: Annotationsergonomie: Design-Empfehlungen für Linguistische Annotationswerkzeuge. In: Information. Wissenschaft amp; Pra-

xis 63: 2012, S. 200–304.

- Rosselli Del Turco, Roberto: After the Editing is Done. Designing a Graphic User Interface for Digital Editions. In: Digital Medievalist 7: 2011.
- Digital Scholarly Editions as Interfaces. Hrsg. von Roman Bleier, Martina Bürgermeister, Helmut W. Klug, Frederike Neuber und Gerlinde Schneider. Norderstedt: 2018, URL: <https://www.i-d-e.de/publikationen/schriften/bd-12-interfaces/>.
- Gibbs, Fred; Owens, Trevor: Building Better Digital Humanities Tools: Toward broader audiences and usercentered designs. In: Digital Humanities Quarterly 6: 2012.
- Kirschenbaum, Matthew G.: "So the Colors Cover the Wires": Interface, Aesthetics, and Usability. In: A Companion to Digital Humanities: 2008.
- Krug, Steve: Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability. New York: 2005.
- Schreibman, Susan; Hanlon, Ann M.: Determining Value for Digital Humanities Tools: Report on a Survey of Tool Developers. In: Digital Humanities Quarterly 4: 2010.
- Thoden, Klaus; Stiller, Juliane; Bulatovic, Natasa; Meiners, Hanna-Lena; Boukhelifa, Nadia: User-Centered Design Practices in Digital Humanities – Experiences from DARIAH and CENDARI. In: ABI Technik 37: 2017, S. 2-11.
- Bulatovic, Natasa; Gnadt, Timo; Romanello, Matteo; Stiller, Juliane; Thoden, Klaus: Usability in Digital Humanities - Evaluating User Interfaces, Infrastructural Components and the Use of Mobile Devices During Research Proces. Hannover: 2016.
- Wikipedia: ISO 9241. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/ISO_9241

Verweise:

User Testing, User-centered Design, Interface, Interface-Design-Cycle, Responsive Design, Benutzerschnittstellen

Themen:

Interfaces, Digitale Editionswissenschaft

Zitiervorschlag:

Galka, Selina. 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>