

Offene Usability -
von der “unsichtbaren Wissenschaft”
zur Selbstverständlichkeit

Prolog: Usability ist unsichtbar

Usability fällt nur auf, wenn sie fehlt

Prolog: Usability ist unbekannt

Die wenigsten wissen, was Usability ist, wie es funktioniert, was es bewirkt.

Prolog: Usability ist proprietär

Der größte Teil des Usability-Wissens gehört Firmen, ist an Produkte gebunden, führt nicht zur Wissenserweiterung.

Die Entstehung von OpenUsability

Linux-Usability-Studie von relevante

2003:

- Durchführung einer vergleichenden Desktop-Usability-Studie durch die relevante AG
- Veröffentlichung der Ergebnisse kostenlos und unter einer freien Lizenz
- Über 35.000 Downloads (englisch und deutsch)
- Genaues Beschreiben der Methodik
- Beschreibung der identifizierten Probleme und Lösungsvorschläge

Linux-Usability-Studie

Effekte:

- Großes Interesse in der KDE-Community und Einladung zu Entwicklerkonferenz
- Daten und Faktoren für Migration verfügbar (München, Wien)
- Verfügbarkeit einer “Musterstudie”, z.B. in Lehre

Reaktion der Community

- Unerwartet hohes Interesse daran, benutzerfreundlicher zu sein /werden
- Sehr hohe Identifikation mit der Software
- Keinerlei Kenntnisse über Verfahren und Strategie für Usability
- Keine Ressourcen
- Auch hohe Wiederstände (“rtfm”, “Freiwilligkeit”, Peer-Group)

Fazit:

- OSS braucht besondere Workflows zur Integration von Usability
- OSS muss Usability-Professionals (“Experten”) akzeptieren, integrieren und gratifizieren
- Usability muss Überzeugungs- und Entwicklungsarbeit leisten

Aufbau einer Idee

Die Herausforderungen:

- Haben Usability-Experten überhaupt Interesse? Gelingt es, sie dafür zu begeistern?
- Bei so wenigen Ressourcen, wie kann man diese möglichst effektiv einsetzen?
- Wie kann man sicherstellen, dass das Usability-Wissen (auch: Best Practices) allgemein verfügbar sind?
- Wie kann man OSS Projekte (Entwickler) davon überzeugen, dass Usability “den Aufwand wert ist”?
- Wie kann man anhand von OSS Projekten zeigen, wie sinnvoll Usability ist und wie sie konkret funktioniert?

Viabilität und Vorteile

Warum passen Usability und Open Source Software perfekt zusammen?

- Man kann über Unternehmensgrenzen hinweg Wissen austauschen, entwickeln und verfeinern
- OSS hat sehr schnelle Entwicklungszyklen → Umsetzungsreaktion
- OSS folgt “release early and often” → prototyping
- Der Einfluss von Usability-Experten kann extrem hoch sein
- Durch Veröffentlichungstransparenz kann ein Austausch über Methoden und Wirkung geschehen
- Aber: Vertrauen ist eine wichtige und schwierige Komponente

Die Web-Plattform

- Vor ca. einem Jahr launch von OpenUsability.org
- Inzwischen über 700 Projekt-Mitglieder
- Inzwischen über 80 registrierte Projekte, darunter GIMP, Typo3, Wikipedia, WordPress, Drupal, KDE-PIM ...
- Tools für Diskussionen, Report-Erstellung, Austausch
- Bereitstellung von allgemeine Usability-Ressourcen.
- Durch Veröffentlichungstransparenz kann ein Austausch über Methoden und Wirkung geschehen

Nach Relaunch:

- Stärkere Abbildung von Workflows
- Aufbau einer Wissensplattform für Usability

Der Verein

Am 1. November 2005 Gründung des Vereins

Die Vereinsziele:

- Die Förderung der Benutzungsfreundlichkeit von Open Source Software.
- Die Förderung der allgemeinen Zugänglichkeit von Usability-Wissen, -Verfahren, -Methoden und -Instrumenten.
- Die Förderung der gesellschaftlichen Wahrnehmung bezüglich des Nutzens von Benutzungsfreundlichkeit für die Allgemeinheit.

Fazit

- Open Source Software und Usability können sich wechselseitig helfen
- Eine sichtbare, transparente Usability kann bewirken, dass Vorteile, Methoden und Prozesse besser verstanden und eingesetzt werden
- Eine offene Usability kann helfen, Erfahrungen aus der Praxis stärker in die Kumulation und Verfeinerung von Wissen einfließen zu lassen
- Usability kann extrem viel Spass machen!

Kontakt

- Jan Muehlig | relevante AG
- jm @ relevante.de
- www.relevante.de
- www.openusability.org