



# Usability mit System

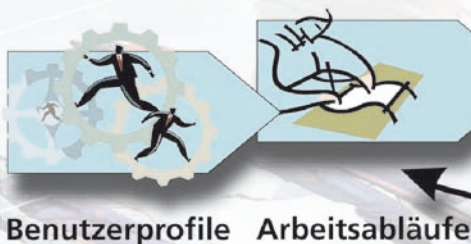
## Soneris goes GUI-Design

### User und Taskanalyse

Noch bevor die Anforderungen an das Produkt im Detail beschrieben sind, werden Benutzerbeobachtungen (Contextual Inquiry) und Interviews mit allen Stakeholdern (Endbenutzer, Auftraggeber, usw.) durchgeführt. Diese liefern grundlegende Erkenntnisse, für den ganzen Entwicklungsprozess.

### Benutzergruppen und Arbeitsabläufe

Die zu erreichenden Benutzergruppen und deren typischen Arbeitsabläufe sind zentrale Aspekte der Analyse für ein gutes GUI-Design. Die Abläufe werden auf die Benutzer zugeschnitten und dienen fortan als Grundlage für das zu evaluierende Interaktionsdesign.

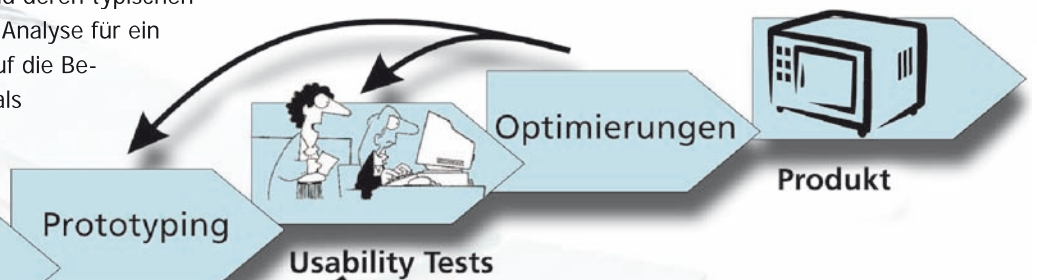


### Use Cases und Requirements

Die bisherigen Erkenntnisse werden nun während der Erstellung der Use Cases und Anforderungsspezifikationen eingebracht. Dabei findet eine wechselseitige Anpassung zwischen den Anforderungen an das User Interface und der Funktionalität statt.

### Prototypen

Low-Level Prototypen visualisieren die ersten Designvarianten und lassen die Lösungsansätze zum Bedienkonzept grob überprüfen. Im fortgeschrittenen Projektverlauf wird ein systemnaher High-Level Prototyp für aussagekräftige Usability Tests modelliert. Die Testergebnisse der Endbenutzer fließen in das Endprodukt.

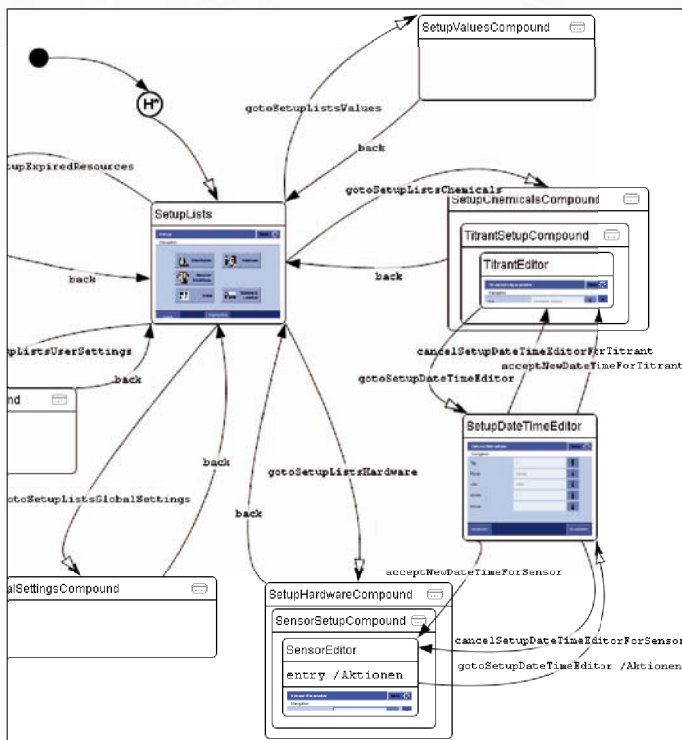


### Usability Tests

In Tests - am Prototypen oder laufenden System - wird die Usability erlebt und beurteilt, was allenfalls zu weiteren Optimierungen führt.

### GUI-Programmierung für Embedded Systems

Der erstellte High-Level Prototyp für Embedded Systems wird anschließend, unter Berücksichtigung des Zielsystems, für den Source Code verwendet und an die Applikationslogik angebunden.



### ... und bei Ihnen?

Wissen Sie schon, wie Ihr GUI entsteht? Oder fehlt Ihnen einfach noch die Power, Ihre Ideen umzusetzen? Wir freuen uns, Sie mit Rat und Tat zu unterstützen.

SONERIS Realtime GmbH  
Joweid Zentrum 1  
CH-8630 Rüti  
Tel. +41 55 253 20 20  
main@soneris.ch  
www.soneris.ch