

Matthias Berning <berning@teco.edu>

Sarah Grebing <grebing@ira.uka.de>

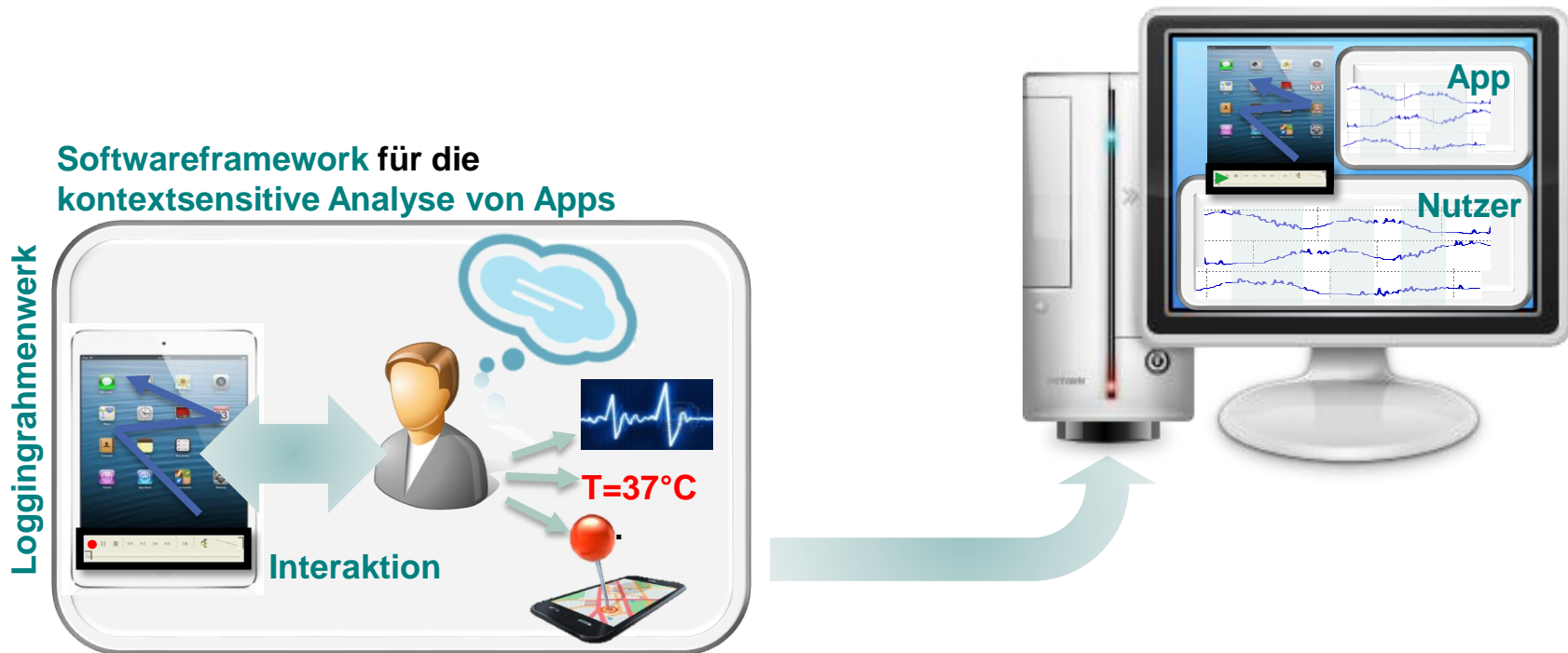
USABILITY VON ENTWICKLERWERKZEUGEN

Der Entwickler als zentraler Anwender: Globaler Nutzen vs. Lokale Kosten

- Was hindert oder ermutigt Entwickler wirklich **neue Schnittstellen und Werkzeuge** auszuprobieren die ihre Software nutzbar macht?
- Führen **offener Quelltext und offene Standards** wie HTML5 zu besserer UX für Entwickler und zu **besserer Software**?
- Macht **Multimodalität** und Personalisierbarkeit alles zu **kompliziert** für Entwickler? Wie können APIs und Werkzeuge auf Nutzbarkeit evaluiert werden?
- Wie müssen frei verfügbare Schnittstellen und Entwicklungstools beschaffen sein, damit sie für **Entwickler attraktiv und nutzbar** sind?

Wie müssen bspw. Testwerkzeuge aussehen um Entwicklern zu helfen?

- Nutzungsanalysen zur Früherkennung von Nutzungsproblemen im Feld
- Quantifizierbare Analysemethoden zur Expertenunterstützung



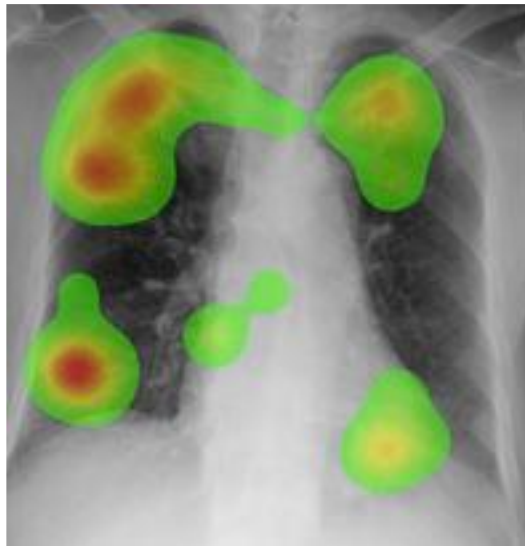
Entwicklungswerkzeuge für UbiComp und Augmented Reality

- Interface Editoren
- Debugging im realen Nutzungskontext
- Vorschau/Interaktion mit der „Realität“

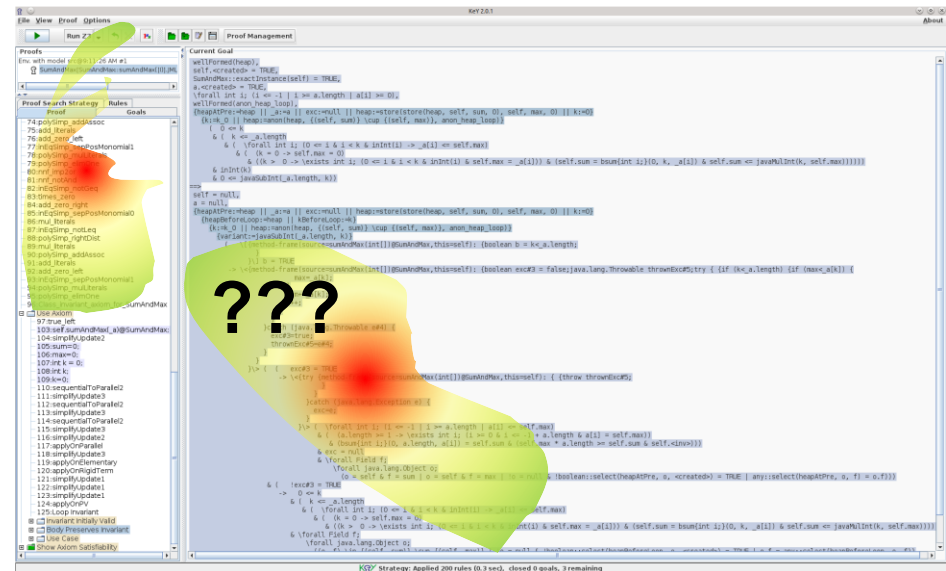


Nutzbarkeit von Expertenwerkzeuge wie Verifikationstools

- Können wir davon Lernen wie Experten Werkzeuge effizient nutzen?
 - Eyetracker Auswertungen von Entwicklerwerkzeugen



Diagnose am Röntgenbild



Diagnose im Key Verifikationstool

Projektgruppe

- Entwicklung „nutzbarer“ Entwicklungstools und Schnittstellen
- Proaktive Unterstützung von Entwicklern
- Beurteilung der User Experience für Entwickler

- Integration in das EU-Projekt Prosperity4All
 - Unterstützung von Entwicklern zur Verbreitung von Accessibility in der IT

<http://prosperity4all.eu/>

