

1 EINFÜHRENDE BEITRÄGE

Übersicht

Hoyos (1.1) zeigt die Beziehung des Problemkreises der Mensch-Computer-Interaktion zur klassischen Ergonomie auf und untersucht, inwieweit eine Anwendung arbeitspsychologischer Methoden bei der Gestaltung von Mensch-Computer-Systemen möglich ist.

Dirlich et al. (1.2) stellen ein fiktives Computersystem vor, das die Planung und Buchung von Urlaubsreisen unterstützt. An diesem System werden typische Formen der Mensch-Computer-Interaktion aufgezeigt.

von Benda (1.3) diskutiert psychologische Aspekte des Arbeitens in Mensch-Computer-Systemen am Reisebuchungsbeispiel. Dabei stehen kognitive Vorgänge im Mittelpunkt. Es werden aber auch weitere, für die Akzeptanz wesentliche psychologische Faktoren, angesprochen. Möglichkeiten der Zusammenarbeit von Systemdesignern und Psychologen werden skizziert.

Wimmer (1.4) verdeutlicht aus der Sicht des Designers die Problematik der Funktionszuweisung und der Verhaltensmodellierung des Computers. Er verwendet die Metapher kooperierender Akteure, von denen einer der Benutzer ist. Überlegungen zu einem minimalen Modell für die Interaktion in einem solchen System werden in Form einer Liste von Anforderungen konkretisiert.

Wingert (1.5) gibt eine zusammenfassende Kritik des Modells der Mensch-Computer-Funktionszuweisung im Reisebürobeispiel (1.2). Die Rolle des Systems gegenüber dem Benutzer wird als zu dominant und daher als verbesserungsbedürftig gesehen, wobei soziale und psychologische Faktoren bei der Funktionszuweisung stärker zu berücksichtigen sind.

Schiff (1.6) schließt sich dieser Kritik an und skizziert ein alternatives Konzept für das System "Reiseberatung". Dabei wird auch die Zusammenarbeit von Psychologen und Informatikern beim Systemdesign betrachtet.