

2 BENUTZERZENTRIERTE BEITRÄGE ZUR INTERAKTIONSPROBLEMATIK

Übersicht

Bösser (2.1) behandelt die Lernfähigkeit des Benutzers. Unterschiedliche Phasen des Lernprozesses erfordern unterschiedliche Formen der Systemunterstützung. Wesentlich für den Verlauf des Lernfortschrittes ist der situative Kontext der jeweiligen Computeranwendung, d.h., die Art der Arbeitsaufgabe, der Umfang des Vorwissens des Benutzers und das zu erwartende Ausmaß an Übung.

Niegemann (2.2) diskutiert Anwendungsmöglichkeiten für computerunterstützte Instruktionssysteme. Mit wachsender Verbreitung interaktiver Systeme steigt der Bedarf an selbsterklärenden Systemen bzw. Komponenten integrierter computerbasierter Instruktionssysteme. Eine zentrale Anforderung bei solchen Systemen ist ihre Adaptivität an die mit dem Lernfortschritt eintretenden Veränderungen der Leistungsfähigkeit des Benutzers.

Ackermann (2.3) untersucht interindividuelle Unterschiede beim Problemlösen. Die eingeschlagenen Lösungswege unterscheiden sich jedoch nicht unbedingt hinsichtlich ihrer Effizienz. Unterschiedliche Lösungswege entstehen durch unterschiedliche mentale Modelle des Benutzers.

Staufer (2.4) diskutiert den Einfluß mentaler Modelle des Benutzers auf das Interaktionsverhalten. Die Relationen der mentalen Modelle des Benutzers zu den konzeptuellen Modellen des Systemdesigners werden untersucht. Es wird dafür plädiert, die Systemgestaltung auf bereits bestehende Benutzermodelle auszudehnen. Außerdem werden Möglichkeiten aufgezeigt, einen Zugang zu den mentalen Modellen des Benutzers zu finden.

Schwatlo (2.5) stellt Probleme der empirischen Forschung zum Thema "mentale Modelle des Benutzers" vor. Dabei geht es vor allem um die methodischen Schwierigkeiten empirischer Forschung bei der Entwicklung von Gestaltungsanforderungen für die Mensch-Computer-Schnittstelle.