



WIRTSCHAFT
HOCHSCHULE MAINZ
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

HUMANIST COMPUTER INTERACTION

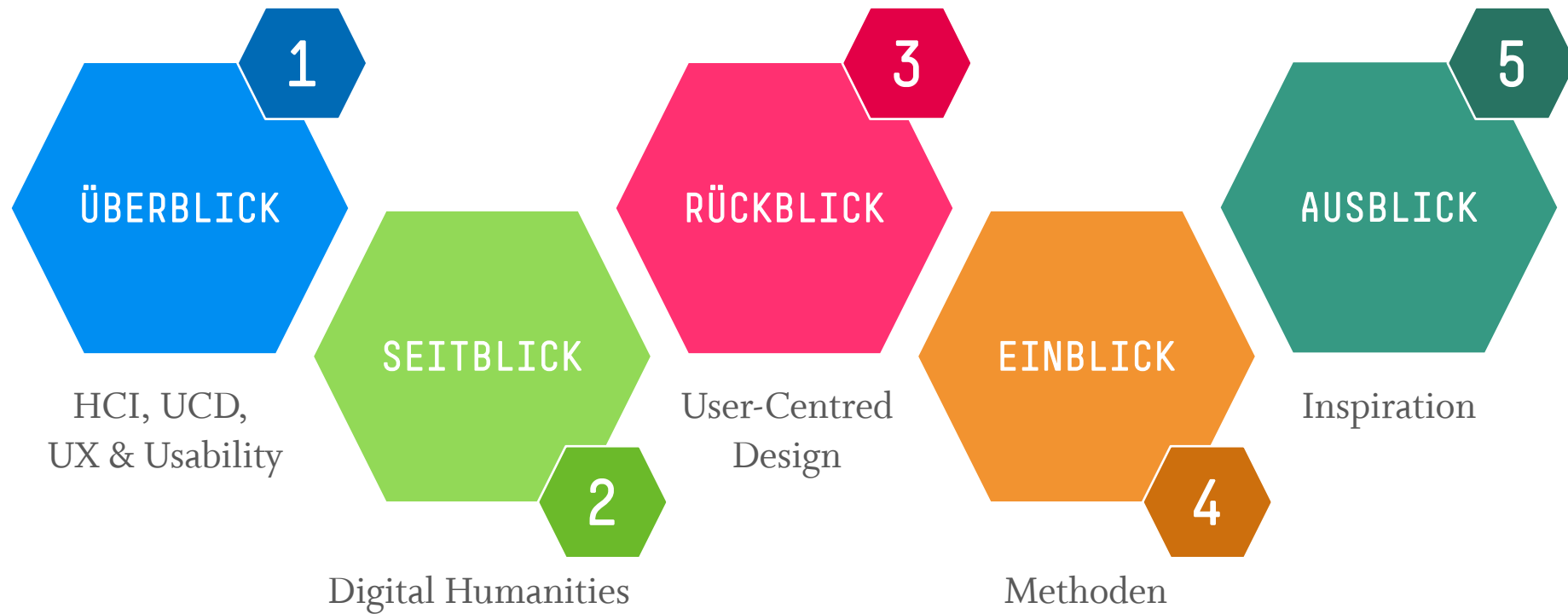
Prof. Dr. Sven Pagel

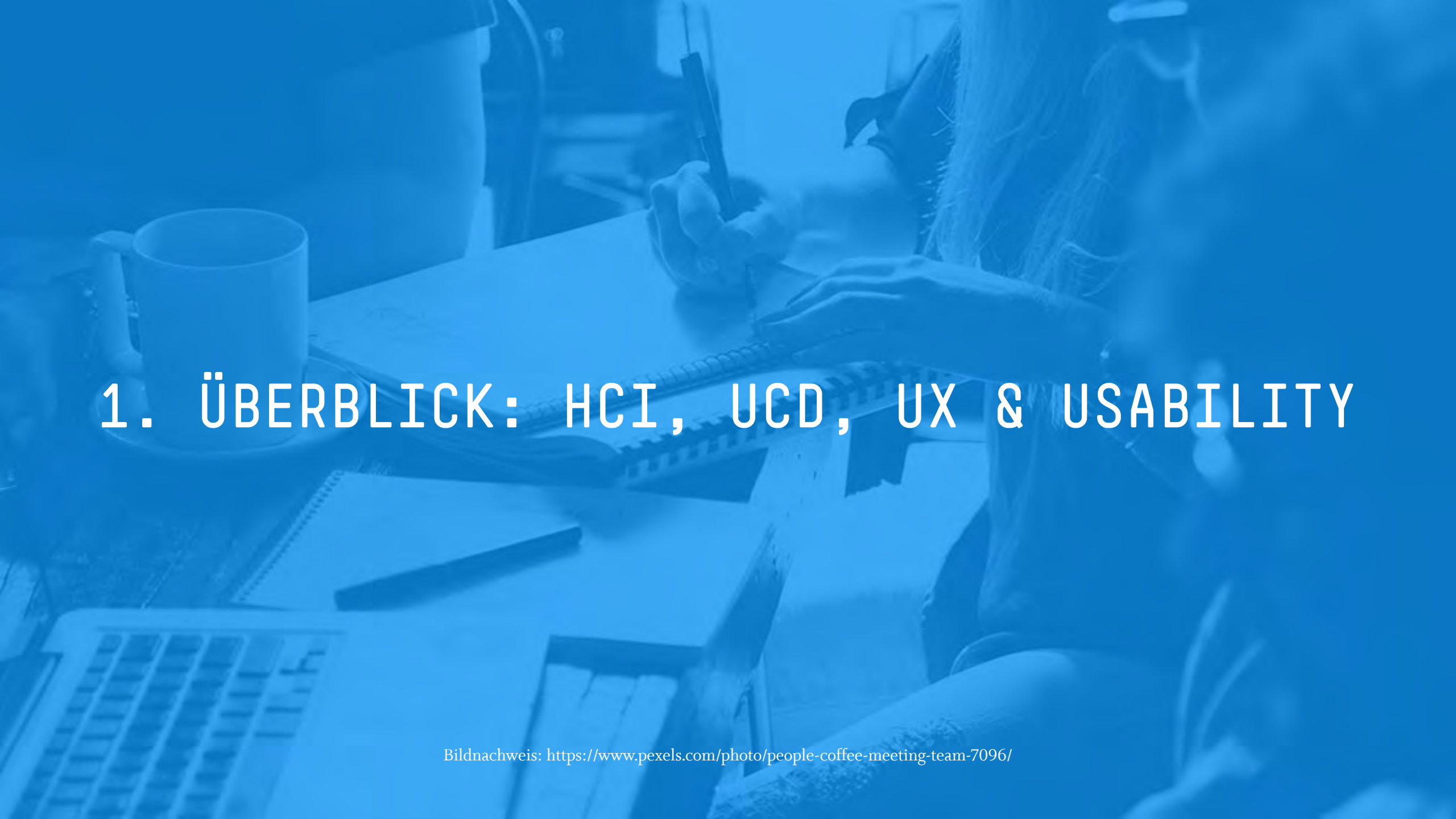
Professur für Wirtschaftsinformatik und Medienmanagement

Dariah-de Grand Tour 2018
Darmstadt, Do. 20.09.2018

Professor of English Linguistics (English Language and Linguistics)



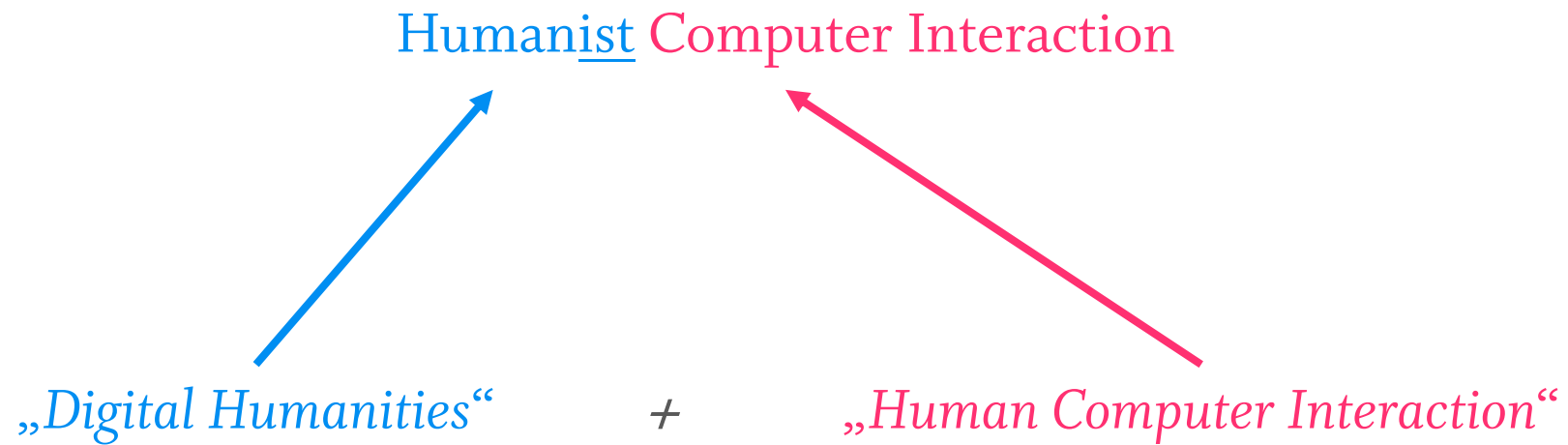




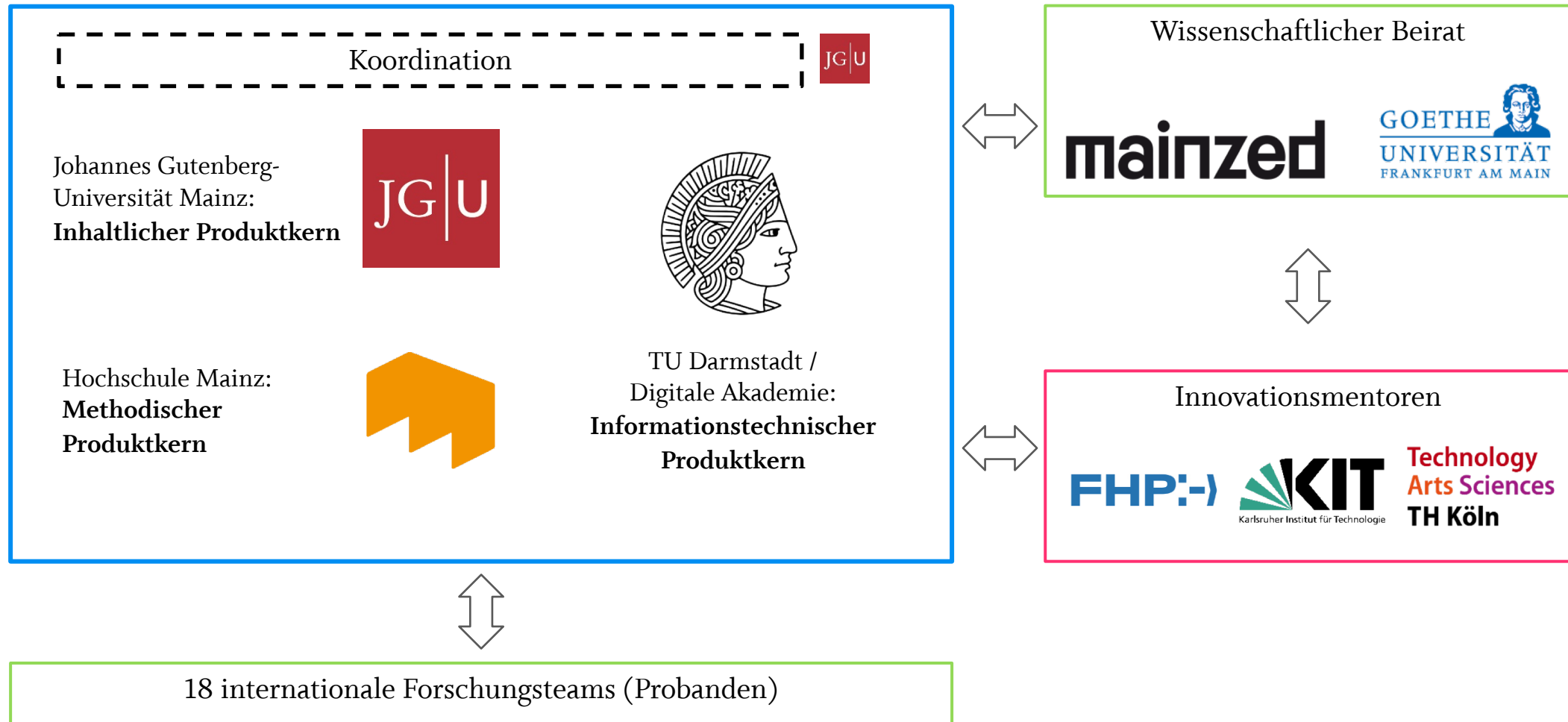
1. ÜBERBLICK: HCI, UCD, UX & USABILITY

Bildnachweis: <https://www.pexels.com/photo/people-coffee-meeting-team-7096/>

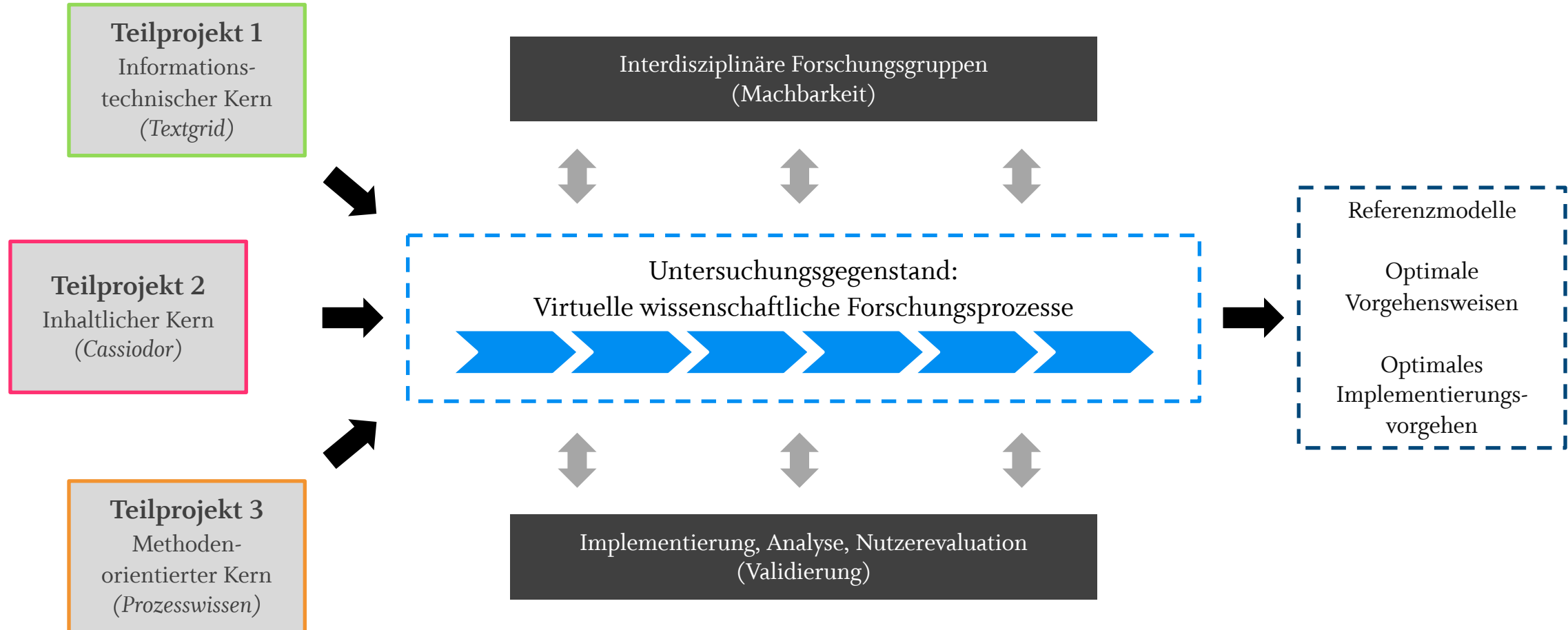
Zusammensetzung der Begriffe



Konsortium



Gesamtprojekt

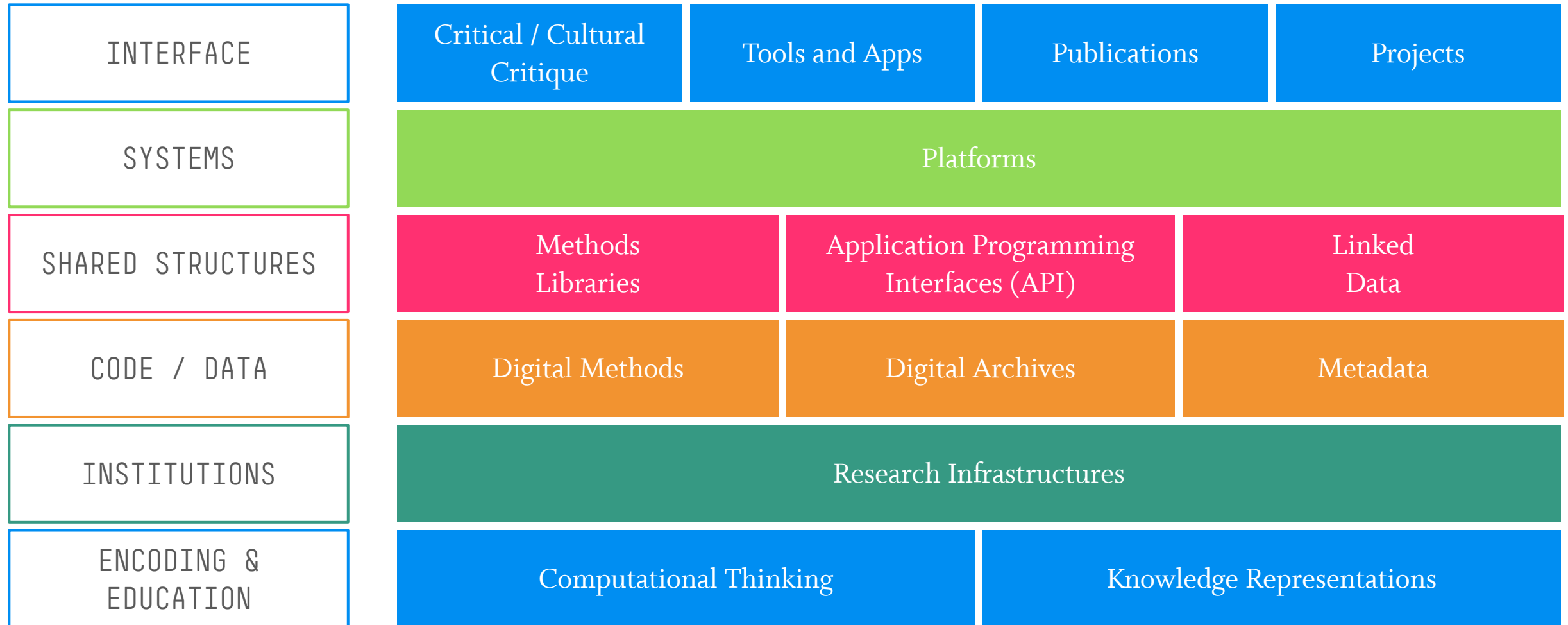


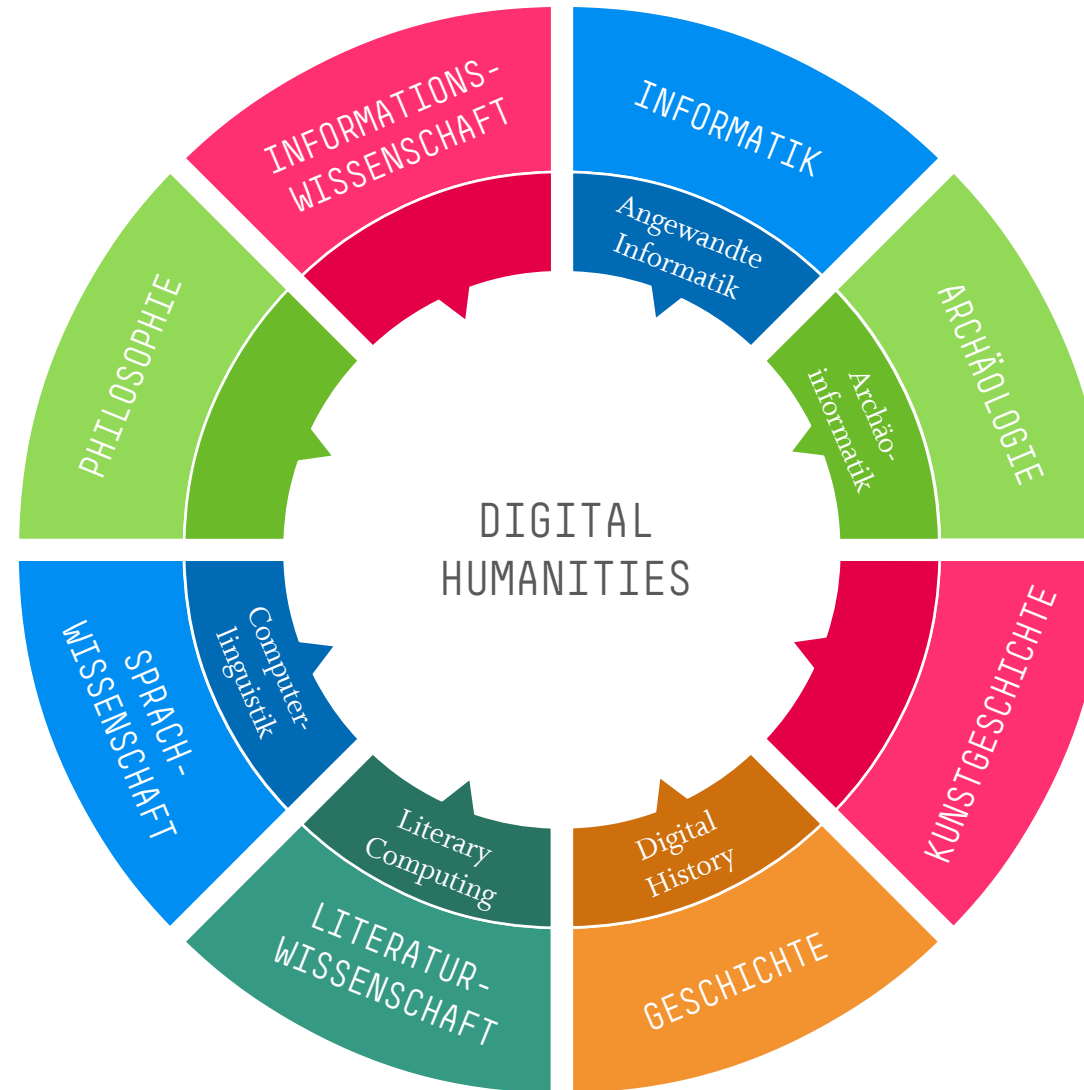
- **Human(ist) Computer Interaction (HCI)** in DH (vgl. Burghardt/Wolff (2014). *Humanist Computer Interaction – Herausforderungen für die Digital Humanities aus Perspektive der Medieninformatik*):
 - „Aus Sicht der Medieninformatik, die sich intensiv mit den Themen HCI (**Human Computer Interaction**) und UX (**User Experience**) beschäftigt, ist somit ein wesentliches Desideratum an die Digital Humanities die Berücksichtigung bestehender **Usability Engineering**-Praktiken [...]“
- **User Centred Design (UCD)** in DH (vgl. Thoden/Stiller et al. (2017). *Nutzerorientierte Entwicklungsmethoden in den digitalen Geisteswissenschaften*):
 - „[...] Both components incorporate elements of interface design and human-computer interaction focusing on **delivering a product or service that has user-centered design at its core**. [...] a useable tool, workflow or service that supports the scholar in obtaining results, in line with the method used, while being transparent about the provenance of these results“
- **User Experience (UX)** in DH:
 - *User Experience nach DIN EN ISO 9241-210:*
User Experience beinhaltet alle Effekte, die die Nutzung einer Bedienoberfläche **vor, während und nach der Nutzung** auf einen Nutzer hat.
- **Usability** in DH (vgl. Bender (2016). *Forschungsumgebungen in den Digital Humanities*):
 - *Usability nach DIN ISO 9241-11:*
Usability ist das Ausmaß, in dem ein System durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele **effektiv, effizient und zufriedenstellend** zu erreichen.



2. SEITBLICK: DIGITAL HUMANITIES

Bildnachweis: <https://www.pexels.com/photo/writing-notes-idea-class-7103/>





TOOL BOXES & REGISTRIES



DATA MINING, TEXT ENCODING & TEXT ANALYSIS

Annotation Studio



WORDSEER

WEB PUBLISHING



VISUALIZATION



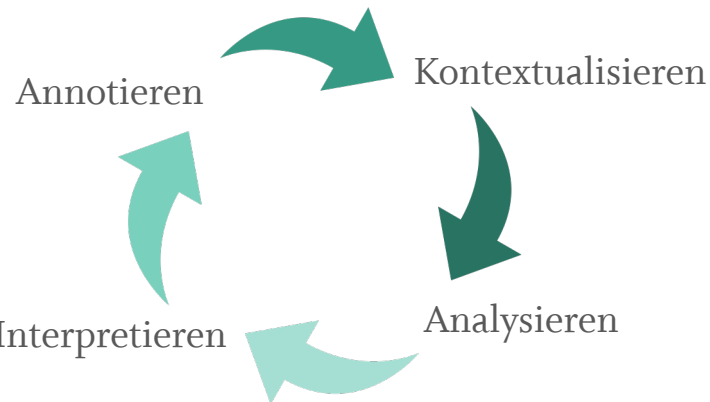
FORSCHUNGSAKTIVITÄTEN

Exploration

Zusammenfassung
existierender Quellen

Korpusbildung

Sampling / Filtern



Publizieren

ERGEBNISSE

Forschungsfrage

Hypothese

Korpus

Sample/Teilkorpus

Verfeinerte
Hypothesen

Neue
Hypothesen

Antworten

Visualisierungen

WISSENSGENERIERUNG

Notizen

Quellenübersicht

Bibliographien

Datenbanken

Teilkorpora

Drafts / Wrap-Ups

Präsentationen

Publikation

SOFTWARE



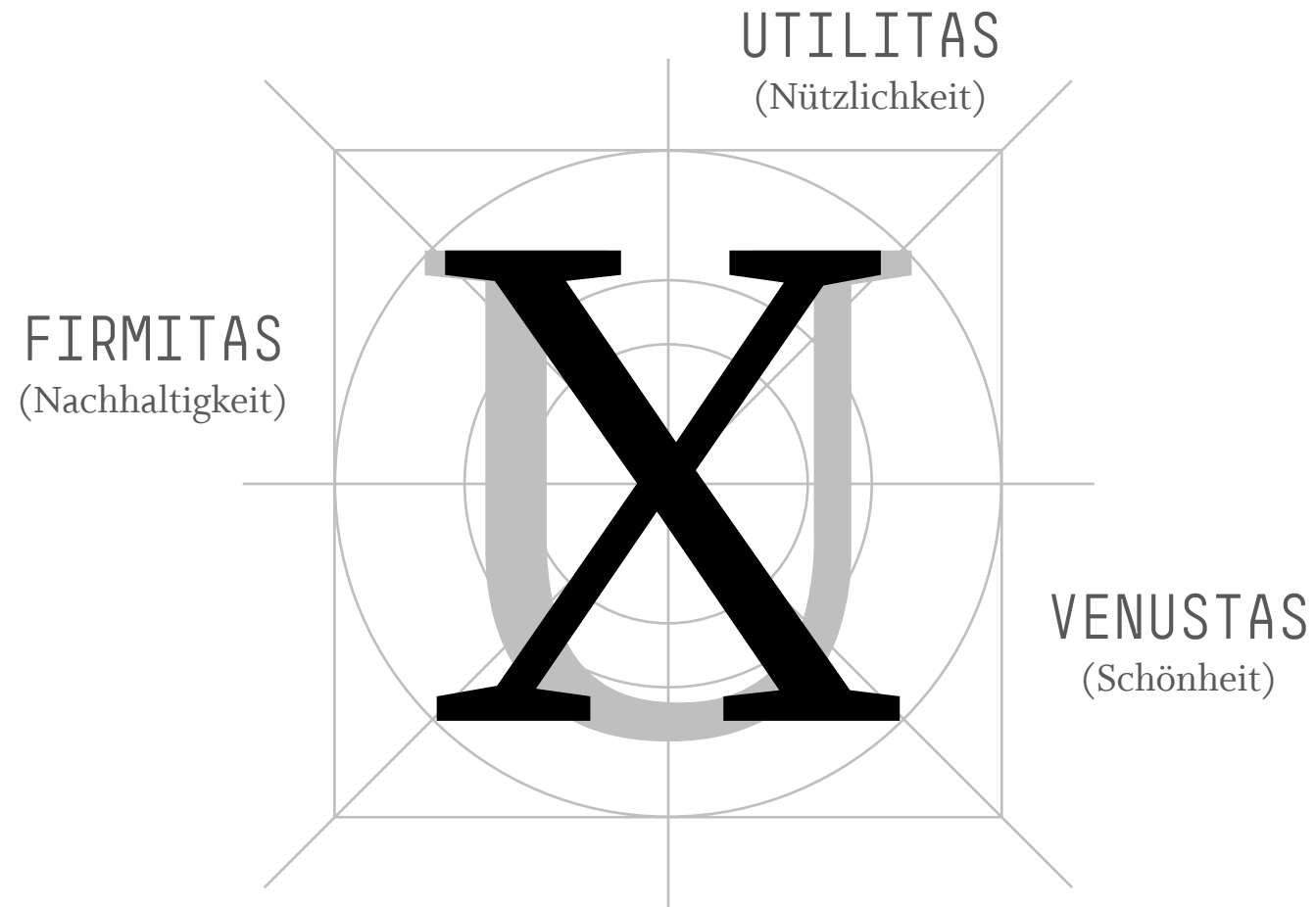
Annotation Studio



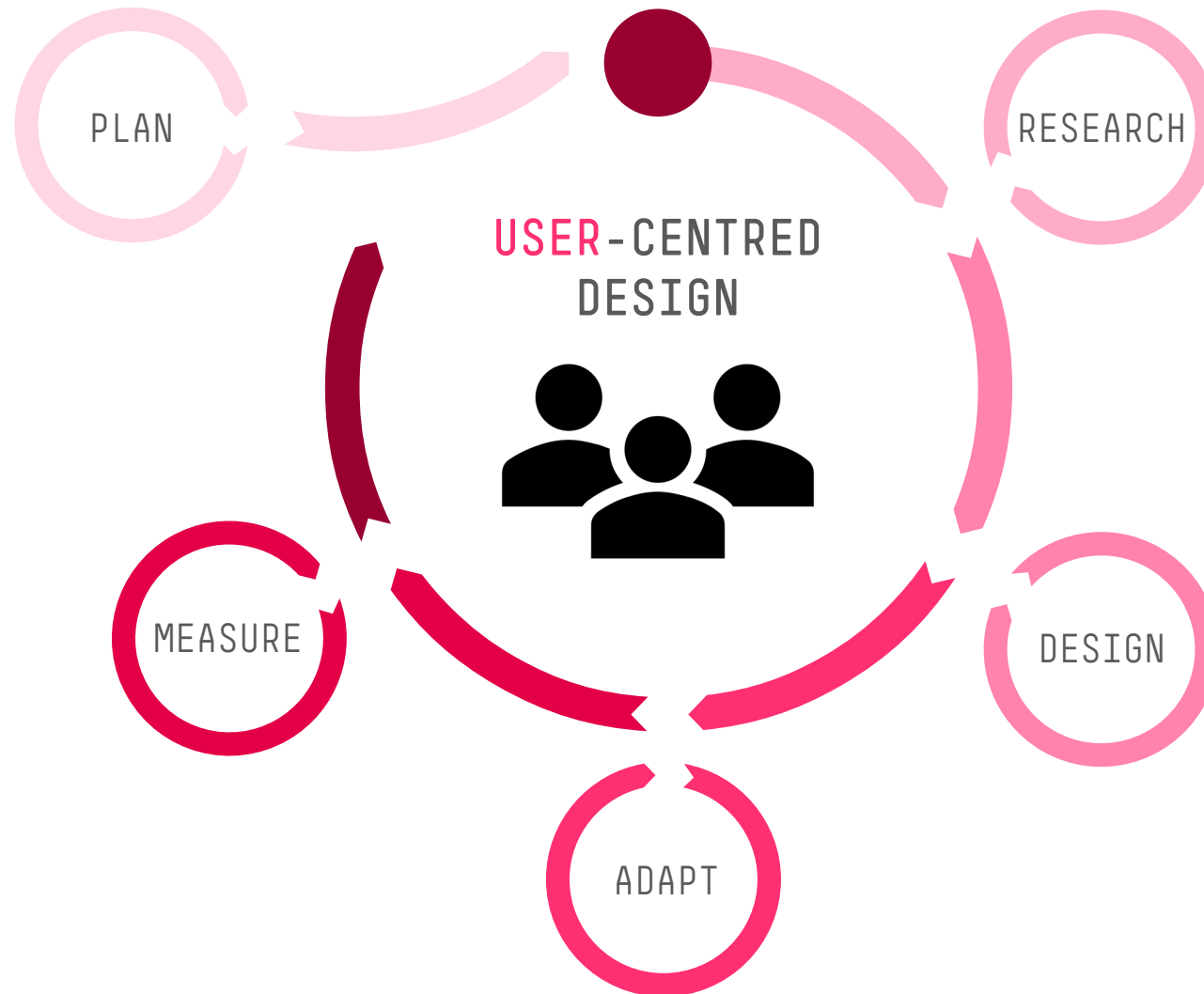
3. RÜCKBLICK: USER-CENTRED DESIGN

Bildnachweis: <https://www.pexels.com/photo/close-up-of-drinking-glass-248152/>

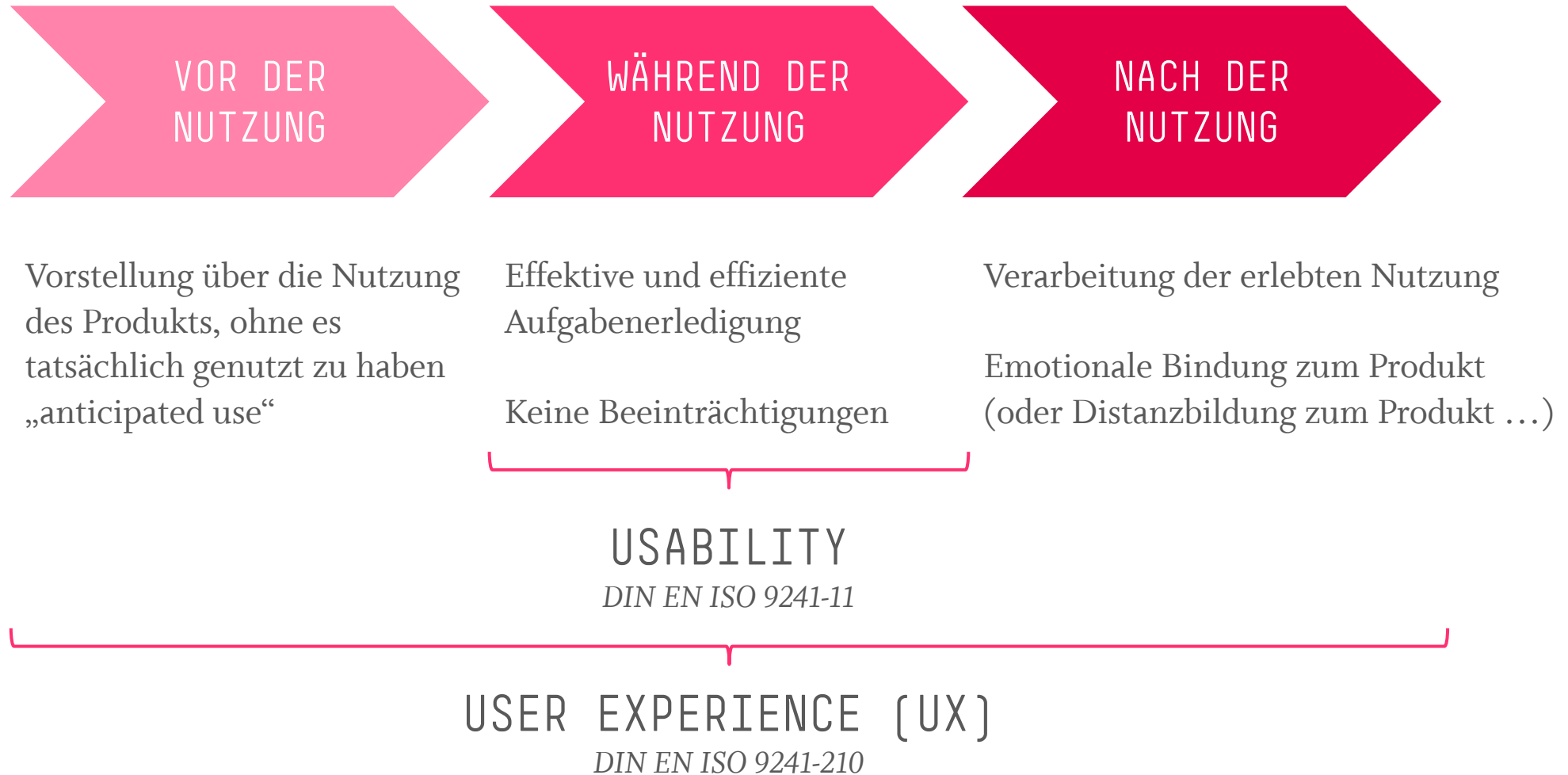
Nach Vitruv – gültig seit über 2000 Jahren



Entwicklungsprozess



Nutzungsprozess



Nach Hassenzahl 2007

PRAGMATISCHE DIMENSION

Product's perceived ability to support the achievement of "**do-goals**"

„ein Video anschauen“

„einen Podcast finden“

„ein Foto posten“

USER EXPERIENCE

Product's perceived ability to support the achievement of "**be-goals**"

HEDONISCHE DIMENSION

„entspannt sein“

„kompetent sein“

„mit anderen verbunden sein“

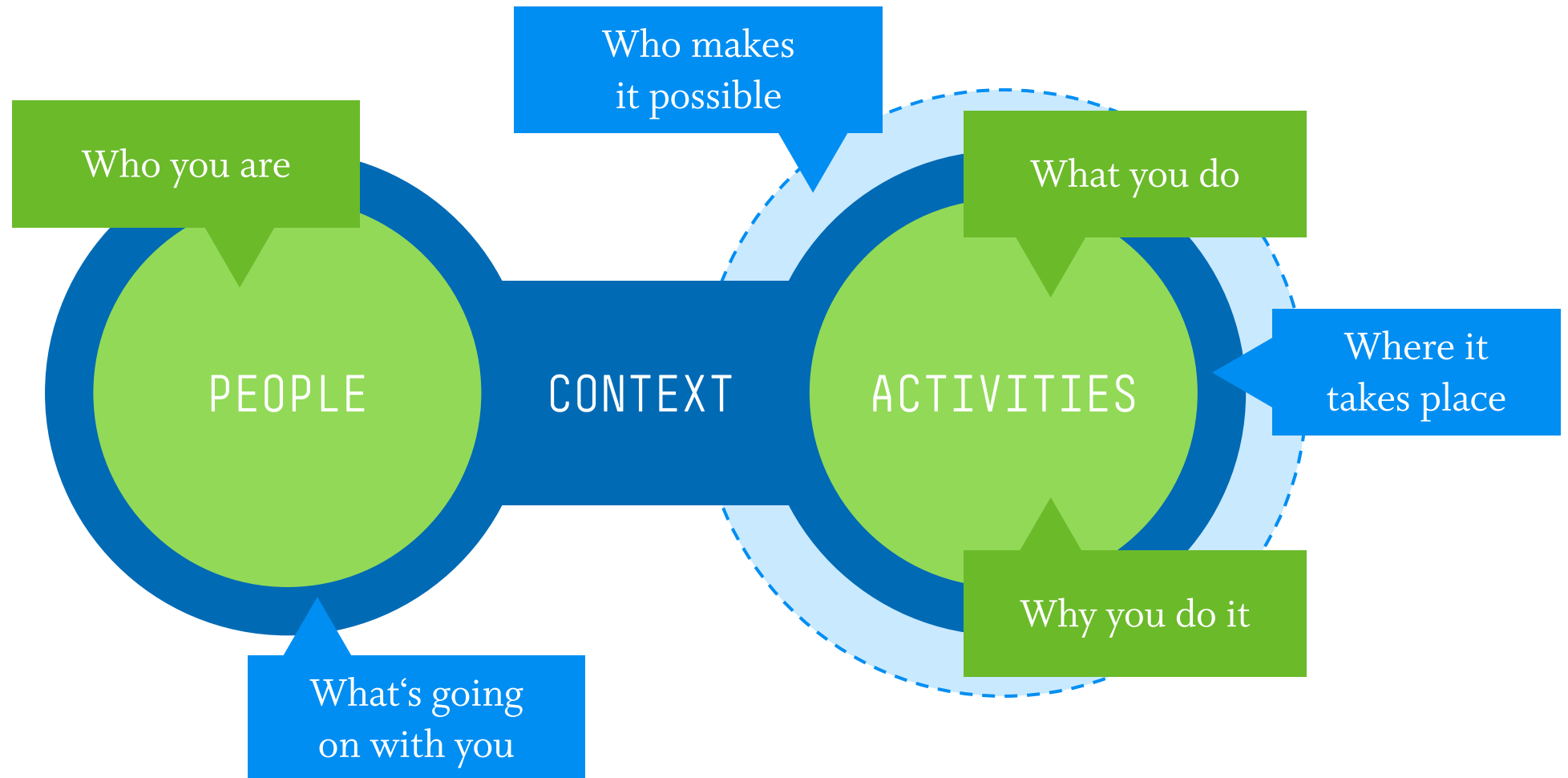
4. EINBLICK: METHODEN

Bildnachweis: <https://www.pexels.com/photo/macbook-air-apple-pen-notes-7377/>

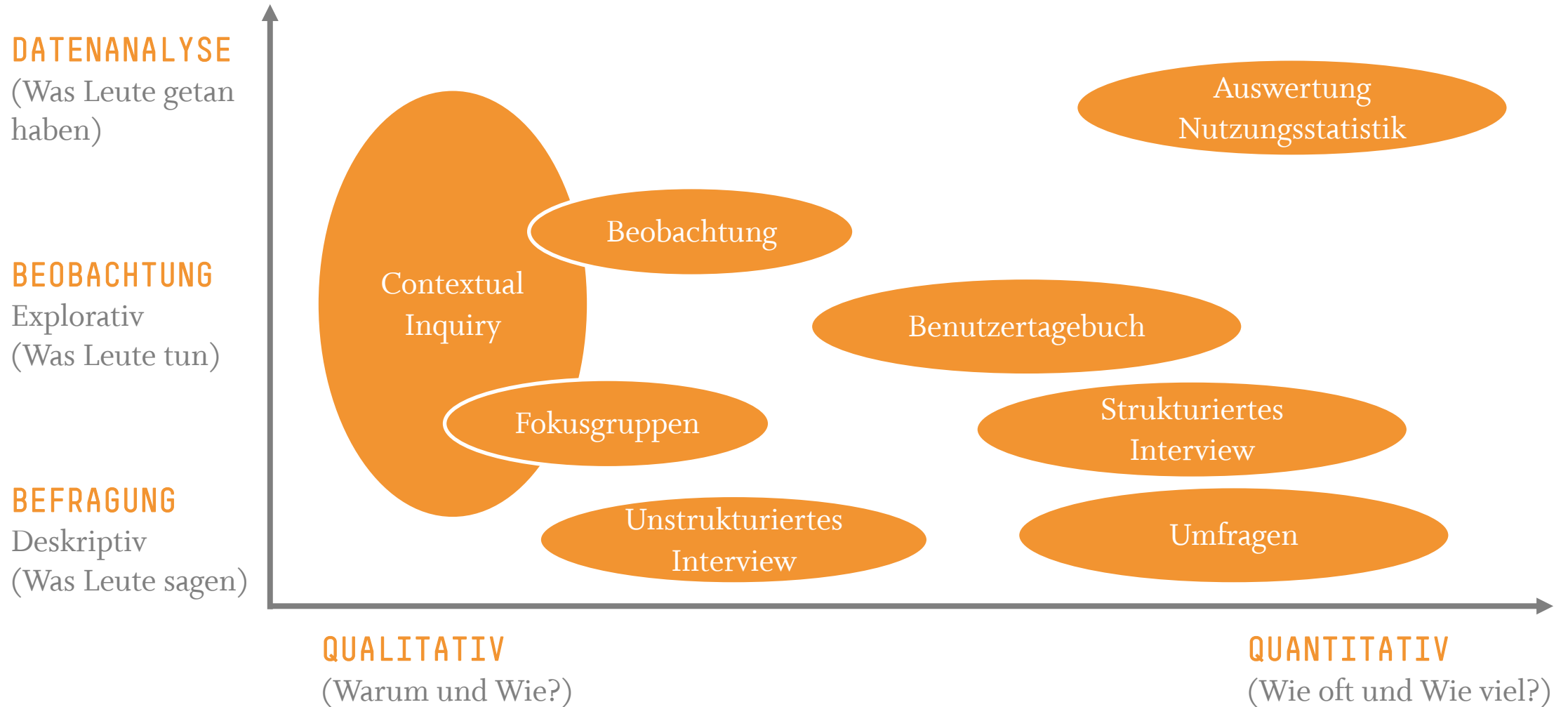
Requirements Engineering

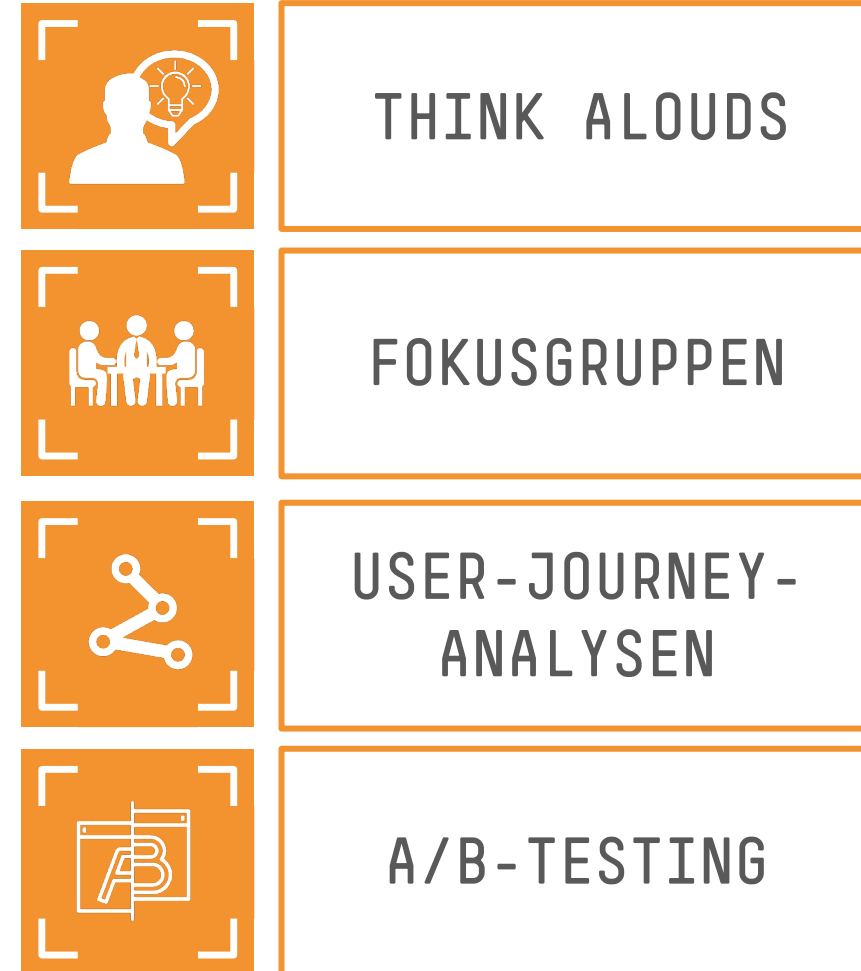
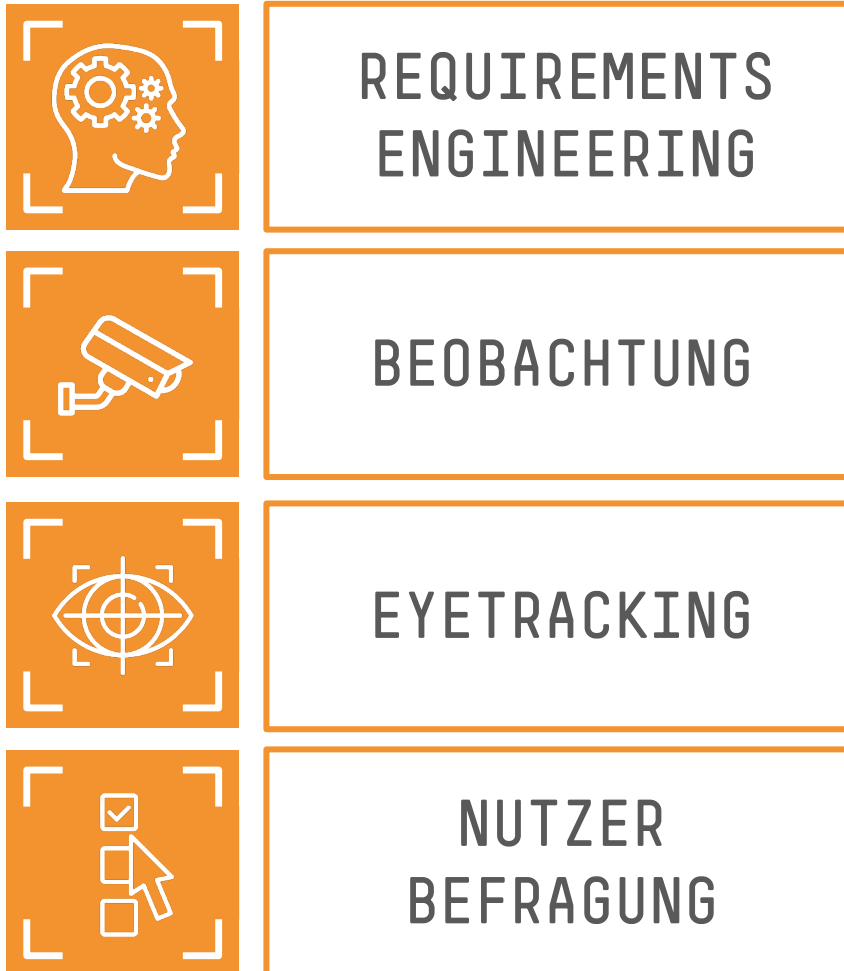
1. METHODEN DER ANFORDERUNGSERHEBUNG
2. METHODEN DER ANFORDERUNGSDOKUMENTATION
3. METHODEN DER DATENAUSWERTUNG UND MODELLIERUNG

The Fundamentals of Experience Design

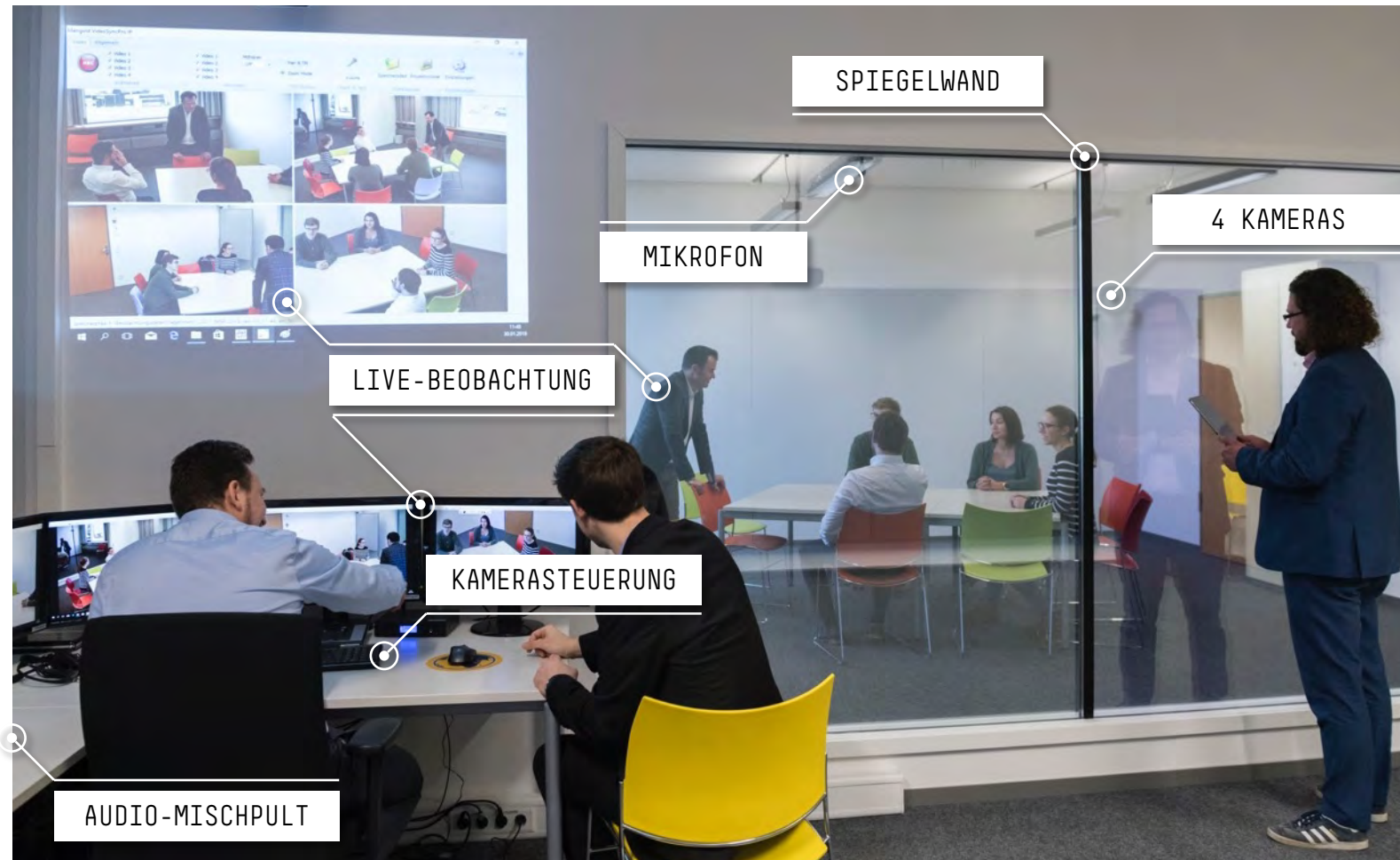








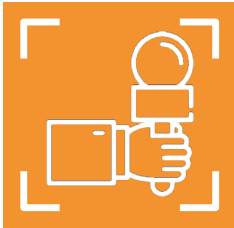
Nutzerzentrierte UX-Methoden







HEURISTISCHE
EVALUATION



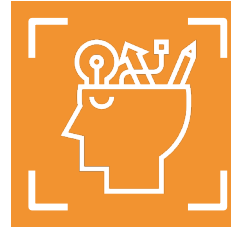
EXPERTEN-
INTERVIEWS



DELPHISTUDIEN



PERFORMANCE
TESTING



DESIGN THINKING
WORKSHOPS

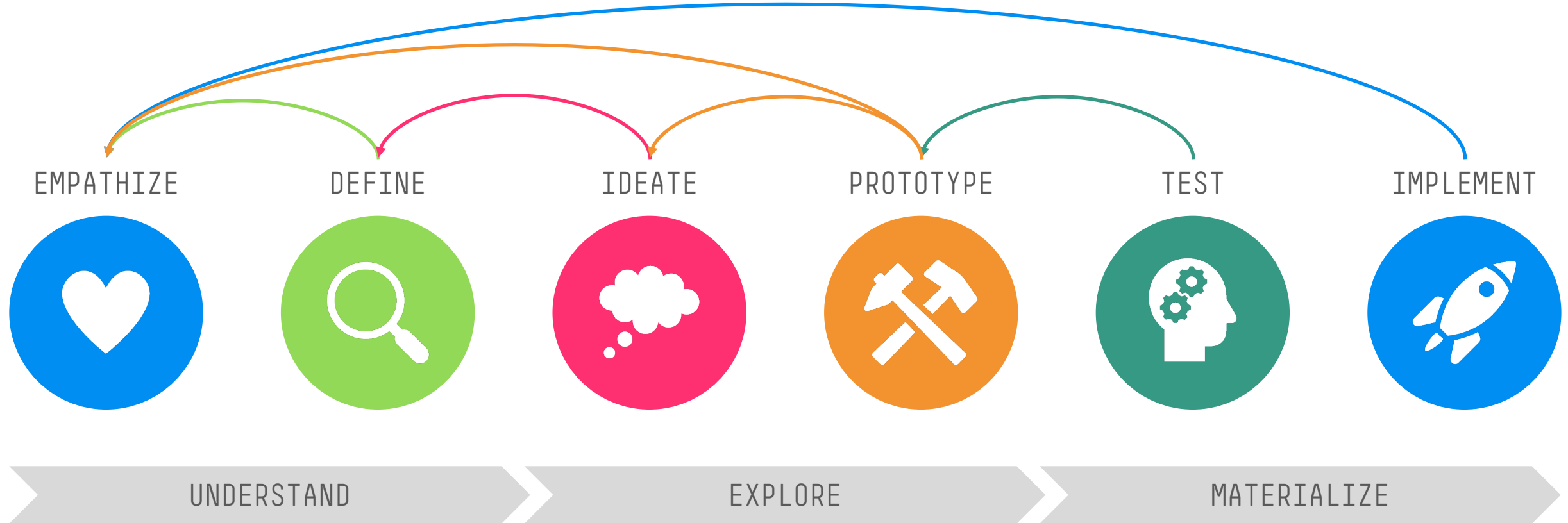


INFORMATIONEN
ARCHITEKTUR

Expertenzentrierte UX-Methoden

	VISIBILITY OF SYSTEM STATUS
	MATCH SYSTEM TO REAL WORLD
	USER CONTROL AND FREEDOM
	CONSISTENCY AND STANDARDS
	RECOGNITION RATHER THAN RECALL

	ERROR PREVENTION
	FLEXIBILITY AND EFFICIENCY OF USE
	AESTHETIC AND MINIMAL DESIGN
	HELP USERS WITH ERRORS
	HELP AND DOCUMENTATION



A photograph of a modern office interior, overlaid with a teal color filter. The scene shows a long, bright hallway with large windows on the left and right. The ceiling is white with several rows of modern, dome-shaped pendant lights. In the foreground, there are some tables and chairs, and a potted plant. The overall atmosphere is clean and professional.

5. AUSBLICK: INSPIRATION

Bildnachweis: http://abload.de/img/img_6215y3urr.jpg



Räumlichkeiten:

- Arbeitsplätze / CoWorking-Spaces
- Besprechungsräume
- Event-Flächen
- Digital-Lab

Ziele:

- Erarbeitung neuer Geschäftsmodelle
- Digitalisierung in Mainz und der Region vorantreiben



concept *m*

das AlltagsStudio

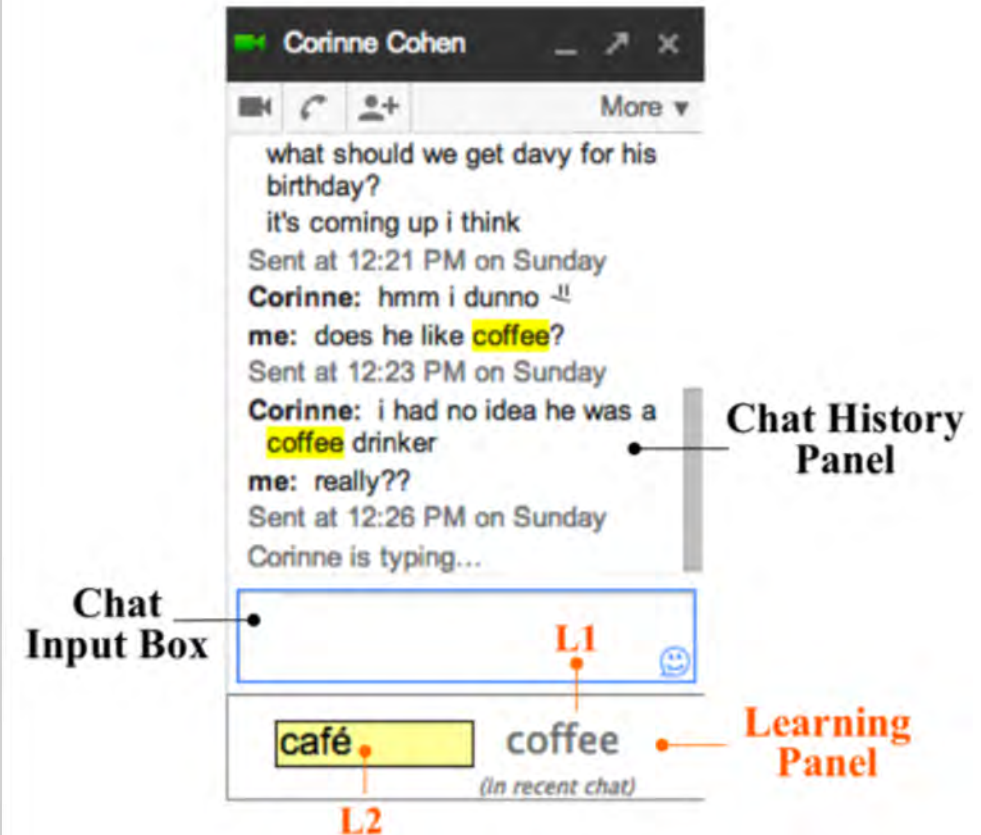
authentisch alltagsnah forschen



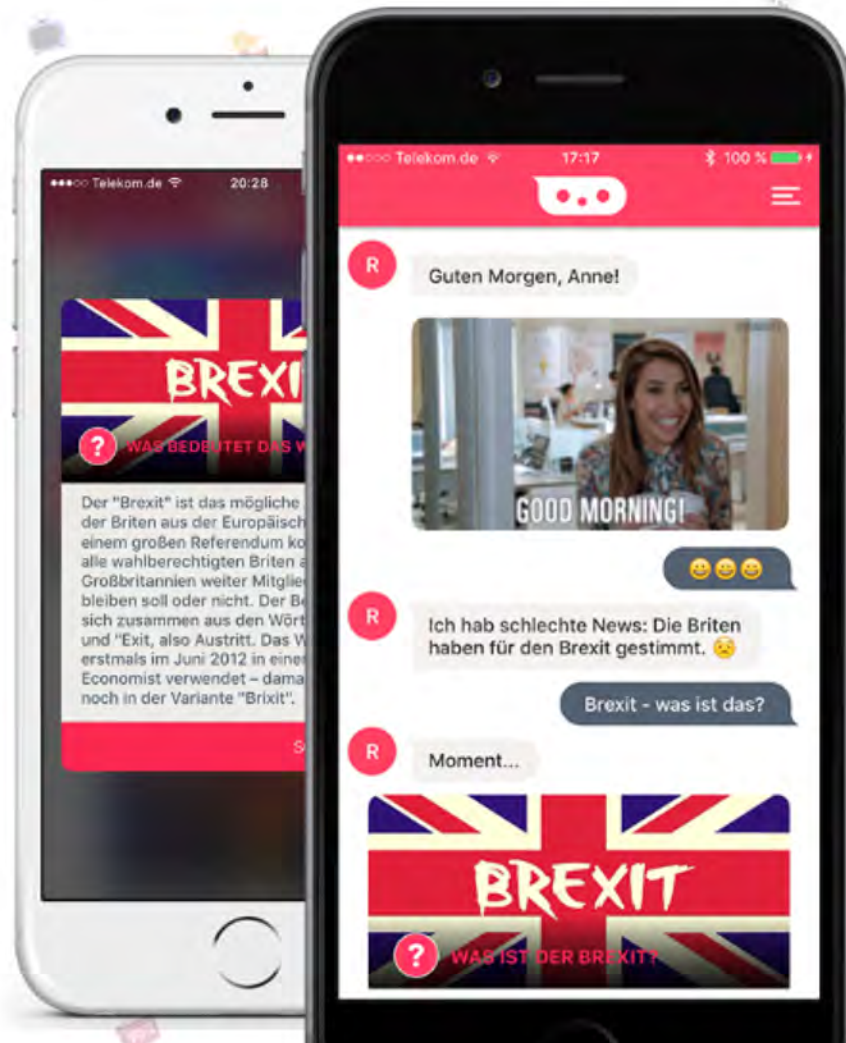
Waitchatter



Während der Nutzer wartet - z.B. auf die Antwort des Chat-Partners - schaltet sich WaitChatter automatisch ein und übt mit dem Nutzer kontextabhängige Vokabeln

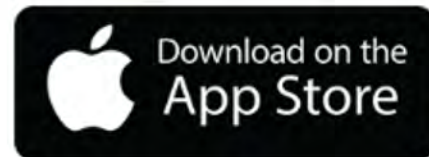


RESI



HALLO! ICH BIN RESI, deine persönliche News-Assistentin!

Resi schickt dir die neuesten News genau so, wie es ein Freund über WhatsApp machen würde. Probier es jetzt einfach aus!



- **HUMANIST**: Wer sind Ihre Nutzer?
- **COMPUTER**: Welche Software-Tools nutzen Sie bzw. diese?
- **INTERACTION**: Welche Methoden nutzen Sie?

- Anderson, Stephen P. (2009): *The Fundamentals of Experience Design*. [online] <http://www.poetpainter.com/thoughts/article/ia-summit-2009-the-fundamentals-of-experience-design>
- Bender, Michael (2016). *Forschungsumgebungen in den Digital Humanities*.
- Berry, David M.; Fagerjord, Anders (2017): *Digital Humanities: Knowledge and Critique in a Digital Age*.
- Burghardt, Manuel; Wolff, Christian (2014). *Humanist-Computer Interaction: Herausforderungen für die Digital Humanities aus Perspektive der Medieninformatik*.
- Hassenzahl, M. (2007). *The hedonic/pragmatic model of user experience*. In E.Law, A. Vermeeren, M. Hassenzahl, & M. Blythe (Eds.), *Towards a UX Manifesto - Proceedings of a cost294-affiliated workshop on HCI 2008*.
- Moser, Christian (2012). *User Experience Design - Mit Erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern*. Berlin: Springer Vieweg.
- Nielsen, Jakob (1995): *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. [online] <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Sahle, Patrick (2015). *Digital Humanities? Gibt's doch gar nicht!*. In: *Grenzen und Möglichkeiten der Digital Humanities*. Hg. von Constanze Baum / Thomas Stäcker.
- Stiller, Juliane; Gnad, Timo; Romanello, Matteo; Thoden, Klaus (2016): *Anforderungen ermitteln, Lösungen evaluieren, Erfolge messen – Begleitforschung in DARIAH-DE*.
- Thoden, Klaus; Stiller, Juliane; Bulatovic, Natasa; Meiners, Hanna-Lena; Boukhelifa, Nadia (2017). *User-Centered Design Practices in Digital Humanities – Experiences from DARIAH and CENDARI*.

KONTAKT

HOCHSCHULE MAINZ

Fachbereich Wirtschaft

Prof. Dr. Sven Pagel

PROFESSUR FÜR WIRTSCHAFTSINFORMATIK UND MEDIENMANAGEMENT

Raum A0.21

Lucy-Hillebrand-Straße 2

55128 Mainz

Mail: sven.pagel@hs-mainz.de

Tel.: 06131 / 628-3321

Web: svenpagel.hs-mainz.de

Kontakt

