

Tätigkeitstheorie (Activity Theory) nach Susanne Bødgers

Fokus: Beziehung zwischen Mensch und Artefakt in speziellen Arbeitssituationen.

Ziel: Verstehen der Benutzerschnittstelle und dessen Design (unter speziellen Bedingungen)

Perspektive: Alltägliche Arbeit mit einem Artefakt durch einen Benutzer
Ziel des Buches: Neudefinierung einer praktisch umsetzbaren Definition des Benutzerschnittstellenkonzeptes

Tätigkeitstheorie:

Es gibt mehrere Betrachtungsweisen in dem Gebiet der HCI. Einige betrachten den PC nur als Medium bei der Interaktion zweier Menschen miteinander. In unserem Fall wäre der Programmierer, neben dem Nutzer, der zweite Mensch. Dieser nutzt nun das Artefakt als Medium um mit dem Nutzer in Kommunikation bzw. Interaktion zu treten.

Andere Sichtweisen sehen das Artefakt als eine Art Werkzeug, welches für eine spezielle Aufgabe geeignet ist. Diese Sichtweise konzentriert sich auf den Arbeitsprozess als solchen und den Nutzer, welcher durch das Artefakt als Werkzeug unterstützt wird. Je mehr Erfahrung man mit dem Werkzeug/Artefakt macht, desto besser wird man in dessen Handhabung.

Für unseren speziellen Fall wird nun versucht eine eigene Sichtweise zu schaffen, welche eine Kombination der beiden genannten darstellt. Wie müssen beiden Betrachtungsweisen mit einbeziehen. Die genaue Formulierung sieht wie folgt aus:

Wenn man einen Arbeitsprozess verfolgt, macht man mehr als nur mit dem Artefakt zu interagieren. Man erstellt ein Produkt durch das Werkzeug oder man kommuniziert durch das Medium. Man kommuniziert mit seinen Arbeitskollegen um etwas über die Werkzeuge, Materialien und die Produkte in Problemsituationen zu lernen oder um den Arbeitsaufwand einschätzen zu können. Kommunikation ist in den Arbeitsprozess integriert und das Artefakt ist es ebenso.

Die Idee hier ist es, dass das Artefakt kann nicht unabhängig von der Situation betrachtet werden kann. Zum Beispiel ist es von Bedeutung, ob die Interaktion mit ihm der Kommunikation oder der Erstellung eines Produktes dient.

Tätigkeitstheorie (Activity Theory) nach Susanne Bødgers

Fokus: Beziehung zwischen Mensch und Artefakt in speziellen Arbeitssituationen.

Ziel: Verstehen der Benutzerschnittstelle und dessen Design (unter speziellen Bedingungen)

Perspektive: Alltägliche Arbeit mit einem Artefakt durch einen Benutzer
Ziel des Buches: Neudefinierung einer praktisch umsetzbaren Definition des Benutzerschnittstellenkonzeptes

Tätigkeitstheorie:

Es gibt mehrere Betrachtungsweisen in dem Gebiet der HCI. Einige betrachten den PC nur als Medium bei der Interaktion zweier Menschen miteinander. In unserem Fall wäre der Programmierer, neben dem Nutzer, der zweite Mensch. Dieser nutzt nun das Artefakt als Medium um mit dem Nutzer in Kommunikation bzw. Interaktion zu treten.

Andere Sichtweisen sehen das Artefakt als eine Art Werkzeug, welches für eine spezielle Aufgabe geeignet ist. Diese Sichtweise konzentriert sich auf den Arbeitsprozess als solchen und den Nutzer, welcher durch das Artefakt als Werkzeug unterstützt wird. Je mehr Erfahrung man mit dem Werkzeug/Artefakt macht, desto besser wird man in dessen Handhabung.

Für unseren speziellen Fall wird nun versucht eine eigene Sichtweise zu schaffen, welche eine Kombination der beiden genannten darstellt. Wie müssen beiden Betrachtungsweisen mit einbeziehen. Die genaue Formulierung sieht wie folgt aus:

Wenn man einen Arbeitsprozess verfolgt, macht man mehr als nur mit dem Artefakt zu interagieren. Man erstellt ein Produkt durch das Werkzeug oder man kommuniziert durch das Medium. Man kommuniziert mit seinen Arbeitskollegen um etwas über die Werkzeuge, Materialien und die Produkte in Problemsituationen zu lernen oder um den Arbeitsaufwand einschätzen zu können. Kommunikation ist in den Arbeitsprozess integriert und das Artefakt ist es ebenso.

Die Idee hier ist es, dass das Artefakt kann nicht unabhängig von der Situation betrachtet werden kann. Zum Beispiel ist es von Bedeutung, ob die Interaktion mit ihm der Kommunikation oder der Erstellung eines Produktes dient.