

Age-friendly User Interface Learning App

Eine Vielzahl von Apps ist schlecht nutzbar für ältere Leute und Personen mit Beeinträchtigungen. Das führt dazu, dass diese oft Probleme bei der Verwendung von Smartphones haben. Das Ziel dieser Arbeit war es, eine App zu entwickeln, die die Richtlinien der Broschüre „Altersgerechte mobile Applikationen“ anhand von guten und schlechten Beispielen veranschaulicht.

Von den zehn Bereichen der Broschüre wurden die Bereiche (1) Steuerung, (2) Übersichtlichkeit und Aufbau, (3) Benutzerführung und Navigation, (4) Text und Sprache, (5) Grafiken, Animation und Multimedia, (6) Beständigkeit und Robustheit und (7) Hilfestellungen abgedeckt.

Diese Bereiche wurden in die folgenden drei Themengebiete unterteilt: Struktur und Aufbau, Steuerung und Multimedia. Das Konzept basiert auf einem Layout, welches dem Benutzer zwei Ansichten mit je einem guten und einem schlechten Beispiel zeigt. Zwischen den Beispielen kann mit einer Wischgeste gewechselt werden. Unter der Option 'Richtlinien' können die Empfehlungen aus der Broschüre zu den einzelnen Themengebieten nachgelesen werden.

Die Android App wurde in einem iterativen Entwicklungsprozess, basierend auf den Design-Richtlinien der Broschüre „Altersgerechte mobile Applikationen“ und der Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) von W3, entwickelt.

Dazu gehören Richtlinien für alle wichtigen Gestaltungselemente, einschliesslich des Layouts der App, der Größe der Schaltflächen, des Text-abstands, des Absatzlayouts, der erweiterbaren Ansichten sowie vieler weiterer Elemente. Jede Funktion wurde in Zusammenarbeit mit Accessibility-Experten implementiert.

Im Rahmen des Entwicklungsprozesses wurden Fokusgruppen organisiert, um die Usability und Accessibility der App aus Benutzersicht zu erheben. Die Ergebnisse waren insgesamt gut bis sehr gut.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die entwickelte App eine gute Grundlage für Softwareentwickler darstellt, um ihre Apps barrierefrei zu gestalten. Die App kann problemlos um weitere Themengebiete erweitert werden.



Diplomand
Dominik Rieder

Dozierende
Alireza Darvishy
Hans-Peter Hutter



Die Abbildung zeigt die Startansicht der Learning App, welche als Springboard implementiert wurde. Mit orangen Symbolen wurden die drei Themengebiete Steuerung, Struktur/Aufbau und Multimedia dargestellt. Das Thema Richtlinien ist mit einem weissen Symbol dargestellt.