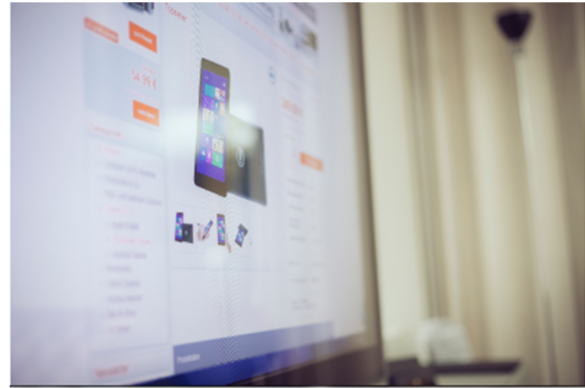


APPRENTICING

KURZBESCHREIBUNG

Beim Apprenticing versetzt sich der Usability-Engineer in die Lage des Benutzers indem er ihn bei seiner Aufgabenerledigung begleitet oder diese selbst durchführt. Dadurch erfährt der Usability-Engineer selbst, wo die Herausforderungen in der alltäglichen Praxis liegen.



ERGEBNIS

Durch das Hineinversetzen in die Sicht des Benutzers, kann der Usability-Engineer aus erster Hand die Probleme und Schwierigkeiten analysieren und Lösungsansätze erarbeiten.

VORAUSSETZUNGEN

Voraussetzungen/Projektstand	Am besten zu Beginn eines Projektes, wo es um die Erhebung der Anforderungen geht
Benötigte Ressourcen	Kernteam des Projekts
Zeitaufwand	schwer zu benennen, abhängig von der jeweiligen Tätigkeit
Hilfsmittel	keine
Sonstige Anmerkungen	sollte bei Fortschreiten des Projektes wiederholt werden

SO FUNKTIONIERT'S

Vorbereitung

Es muss ein Produkt- bzw. Aufgabenexperte verfügbar sein, der den Usability-Engineer in den Arbeitsablauf einarbeiten kann. Dabei muss es sich um Tätigkeiten handeln, die in einer vertretbaren Zeitspanne erlernbar sind (einige Tage bis wenige Wochen).

Durchführung

Nachdem der Usability-Engineer eingearbeitet wurde, kann er die Probleme der Benutzer erfassen und dokumentieren. Möglicherweise fallen ihm schon währenddessen Lösungsansätze ein, die direkt dokumentiert werden sollten.