

3. Aufgabenblatt zur Veranstaltung *3D-Programmierung* im Sommersemester 2020

Bearbeitungszeitraum: 11.04.-22.06.2020

Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden, Friedrich-List-Platz 1, 01069 Dresden
Prof. Dr. Marco Block-Berlitz, Rainer Uhlemann

Im Rahmen dieses Semesters wird jeder Teilnehmer der Veranstaltung ein eigenes 3D-Projekt realisieren. Im dritten Teil der Veranstaltung wollen wir uns mit **Usability-Engineering** beschäftigen.

1. Einarbeitung in die Grundlagen

Lesen und verstehen Sie die Inhalte zum Thema **Usability-Engineering** aus den Vorlesungsfolien. Die Folien sind in den meisten Fällen selbsterklärend. Falls es Fragen gibt, bitte mich dazu sofort anschreiben. Diese finden Sie bei dem angelegten OPAL-Kurs.

2. Praktischer Teil

1. Die Wahl eines Projektes, der Projektleiter, der Teamstrukturen, der zu verwendenden Tools, ein Zielkatalog und ein grober Zeitplan stehen. Jetzt geht es an die **iterative Umsetzung** der Vorhaben. Dazu sollten systematisch und zielorientiert Methoden des Usability-Engineering zum Einsatz kommen. Hier bevorzuge ich eindeutige die Projektentwicklung als „anwenderorientierte Entwicklung“ anzusehen und die Zielgruppe möglichst früh in den Entwicklungsprozess einzubinden.
2. In einem Abstand von **zwei Wochen** sollten folgende Inhalte zusammengefasst werden (am Ende einer Woche, in Folienform vom Projektleiter):
 - (a) bisherige Arbeiten der letzten zwei Wochen aufzeigen
 - (b) aktueller Stand des Projektes (Ist-Soll-Prognose, Strukturplan, Usabilityplan)
 - (c) aktuelle Probleme und Lösungsstrategien
 - (d) geplante Arbeiten in den kommenden zwei Wochen
3. Falls Hard- oder Software für die Entwicklung benötigt wird, nehmt rechtzeitig Kontakt mit mir auf, da wir immer ein kleines Budget zur Verfügung stellen können.