

Open Source Usability

Jan Mühlig
relevante AG

Intro: Open Source Software

1. *GPL*

- Veröffentlichung einer Software verpflichtet zur Veröffentlichung des Quellcodes
- Software darf verkauft werden
- Software darf frei kopiert werden (keine Lizenzkosten)
- Urheberrecht bleibt gewahrt

2. *Open Source Software*

- Quellcode ist öffentlich einsehbar
- Darf beliebig kopiert, genutzt und verbreitet werden
- Darf verändert und verändert weitergegeben werden

Intro: Open Source Software

1. Bekannte / verbreitete Open Source Software (GNU)

- Linux, FreeBSD
- KDE, Gnome
- Apachee, Samba
- OpenOffice.org
- MySQL, PostgreSQL
- Mozilla
- GIMP

Intro: Open Source Software

1. Warum Open Source Software zunehmend erfolgreich ist

- Quellcode ist einsehbar
- Vergleichsweise sicher
- Breite Entwicklergemeinde
- Leichte Anpassbarkeit
- Unabhängigkeit von einzelnen Anbietern
- Kostenlos (prinzipiell) bzw. kostengünstig
- Kurze Release-Zyklen

Intro: Open Source Software

- 1. Was Open Source Software (auf dem Desktop) noch zum wirklichen Durchbruch fehlt:*

Usability



Open Source-Entwicklung: Struktur

- 1. Open Source-Software wird mehrheitlich “freiwillig” entwickelt*
- 2. Ein Teil von OSS-Entwicklungen findet in Unternehmen statt*
- 3. Entwicklung ist häufig nicht-kontinuierlich*
- 4. Entwickler sind überwiegend sehr gute Coder und sehr motiviert*
- 5. Kommunikation zwischen Entwicklern findet wesentlich über Internet statt (dezentral)*
- 6. Hierarchien werden durch Kompetenz und Reputation gebildet*
- 7. Es gibt keine formalen Requirements oder Zielgruppen-Definitionen*
- 8. Die Orientierung an “normalen” Nutzern ist wenig ausgeprägt oder neu*
- 9. Feedback wird über Bug-Reports organisiert*

Linux Usability-Studie

- 1. Linux auf dem Desktop zunehmend populär und diskutiert
(Stichwort: München)**
- 2. Keine Usability-Studien zu Benutzerfreundlichkeit von Linux auf dem Desktop verfügbar oder durchgeführt**
- 3. Also: Eine Studie muss her**
 - **80 Einzeltests: 60 Linux/KDE/OSS, 20 Windows XP**
 - **Vorige Anpassung des Desktop zusammen mit BasysKom**
 - **Erstkontakt mit dem Betriebssystem, aber Windows-Erfahrung**
 - **Beruflicher/betrieblicher Einsatz, administrierte Umgebung**
 - **11 typische “Büro”-Tasks**
 - **Messung von Dauer, Leichtigkeit, Vollständigkeit, Problemen**
 - **Publikation der Studie (englisch und deutsch) unter der Open Document License – frei herunterladbar**

Linux Usability-Studie

1. Ergebnisse ...

www.linux-usability.de/download/linux_usability_report.pdf

2. Sehr großes weltweites Interesse (> 30.000 Downloads)

3. Deutliches Aufzeigen von Usability-Schwachstellen

4. Enge Kontakte mit KDE-Entwicklern

5. Problempunkte aus der Studie wurde größtenteils sehr schnell behoben

6. In der Folge: Aufbau von Usability-Strukturen

7. OpenUsability.org ...

Open Source Usability

- 1. Entwickler waren bislang kaum an Usability interessiert*
 - 2. Mißtrauen*
 - 3. Keine oder kaum Usability-Ressourcen verfügbar
(finanziell/strukturell/informell)*
 - 4. Integration in den Entwicklungsprozess schwierig, keine Schnittstellen*
 - 5. Zugang für nicht-Programmierer sehr schwierig*
 - 6. Programm-Entwicklung (noch) nicht für “normale” Nutzer*
 - 7. Aber: zunehmend großes Interesse an breitem Erfolg der Software*
- >> Es gibt keine Open Source Usability!*

Wie kann Open Source Usability funktionieren?

- 1. Verständnis des Entwicklungs-Prozesses*
- 2. Verständnis der benötigten Ressourcen*
- 3. Bereitstellen von Ressourcen*
- 4. Bereitstellen von Schnittstellen zwischen Entwicklern und Usability-Experten*

>> OpenUsability.org

OpenUsability.org: Ziele

- 1. Austausch- und Kontaktplattform zwischen Entwicklern und Usability-Experten*
- 2. Klare aber flexible Vorgaben, Beispiele, Templates, Richtlinien, Anforderungen, Verhaltensregeln, Besonderheiten etc.*
- 3. Annahmen:*
 - 1. Es gibt Usability-Experten, die Open Source-Projekte unterstützen wollen und können*
 - 2. Es gibt Open Source-Entwickler, die ihre Software benutzerfreundlicher machen wollen*

OpenUsability.org: Konzept

- 1. Open Source-Projekte können gehostet werden (durch Entwickler)*
 - 2. Usability-Experten können gesucht werden*
 - 3. Projekt-Patenschaft*
 - 4. Tools werden Bereitgestellt (z.B. Programm-Installation, Card-Sorting)*
 - 5. Usability-Experten können ihr Können beweisen (Verantwortung!)*
 - 6. Workflow ist stark transparent, leichter Zugang*
 - 7. Hosten eines Projektes zeigt die Bereitschaft, Usability umsetzen zu wollen*
- >> zeigen*

Die Chance für Usability

1. Closed-Source-Usability (kommerziell)

- 1. Kaum verfügbare Reports (als Beispiele)*
- 2. Eher geringe Einflußmöglichkeit, lange Release-Zyklen*
- 3. Schwieriger Zugang zu Entwicklern (intern oder als Dienstleister)*
- 4. Usability bleibt überwiegend “unsichtbar”*

2. Open Source-Usability

- 1. Erfolg von Usability-Input wird besser nachvollziehbar/erkennbar*
- 2. Ausbildung kann praxisorientiert vollzogen werden*
- 3. Usability wird sichtbarer, auch als Erfolgsfaktor*

OpenUsability.org

Vielen Dank!