

UML und Aufgabenmodellierung: Softwaretechnik und HCI im Dialog

Birgit Bomsdorf, Gerd Szwillus
Universität Paderborn, FB Mathematik/Informatik /
FernUniversität Hagen, Praktische Informatik I

Abstract

Bei der Entwicklung hochgradig interaktiver Systeme wird die Aufgabenangemessenheit der entwickelten Systeme, insbesondere der Mensch-Maschine-Schnittstelle, gefordert. Damit ist die Modellierung aus der Sicht des Anwenders und seiner Aufgaben wesentlicher Bestandteil des Entwurfs einer Mensch-Maschine-Schnittstelle, der gleichzeitig aber auch unter Berücksichtigung softwaretechnischer Aspekte erfolgen muss. Innerhalb des Workshops werden diese beiden Modellierungswelten anhand der in der Softwaretechnik etablierten UML (Unified Modeling Language) und der im HCI-Bereich bekannten Aufgabenmodellierung untersucht. Hierbei sollen Affinitäten und Unterschiede dieser Bereiche aufgezeigt, existierende Integrationsansätze betrachtet und angewendete Konzepte zueinander in Bezug gesetzt werden.

1 Zielgruppe

Dieser Workshop richtet sich an Teilnehmer der Tagung, die sich in Theorie, Forschung oder industrieller Praxis mit der Entwicklung interaktiver Systeme beschäftigen und dabei mit dem Problem der Modellierung von Mensch-Maschine-Schnittstellen konfrontiert werden. Der Tätigkeits- und Wissenshintergrund kann dabei in den Gebieten Softwaretechnik oder Mensch-Maschine-Kommunikation liegen – insbesondere würden Interesse, Kenntnisse und Erfahrungen der Teilnehmer auf den Gebieten Modellierung von Benutzungsschnittstellen (speziell Aufgabenmodellierung), Systemanalyse, Aufgabenanalyse und objektorientierte Modellierung (speziell UML-Modellierung) den Workshop bereichern.

2 Inhalt und Arbeitsformen

Dieser Workshop bietet Raum zum Dialog zwischen den beiden Modellierungswelten - UML auf der einen und Aufgabenmodellierung auf der anderen Seite. Innerhalb einer allgemeinen Einführungs- und Vorstellungsphase wird einerseits zunächst in die Workshopthematik eingeführt und andererseits wird jeder Teilnehmer die Möglichkeit haben, sich, seinen fachlichen Hintergrund und sein Interesse an der Thematik kurz vorzustellen. Anschließend werden

- die beiden grundsätzlichen Blickwinkel bei der Erstellung interaktiver Systeme,
- die Modellierung mit UML, insbesondere Konzepte zur Beschreibung des UI,
- die Aufgabenmodellierung und
- die Bezüge zwischen diesen Modellierungsansätzen
- in kompakter Form dargestellt, um dem Workshop eine gemeinsame Begriffsbasis zu geben.

An die Vorstellungs- und Vortragsphase schließt sich als Kern des Workshops die Diskussion an. Ausgangspunkt bilden hierbei Fragestellungen wie:

- Welches sind gemeinsame und unterschiedliche Konzepte der beiden Modellierungswelten?
- Wo liegen Berührungs- bzw. Überschneidungspunkte?

- Wie wird UML verwendet, erweitert bzw. angepasst, um Aspekte der Benutzungsschnittstelle und ihrer Aufgabenorientierung zu beschreiben?
- Wie wird die Aufgabenmodellierung verwendet, um daraus die Gestaltung der Benutzungsschnittstellen abzuleiten?
- Welche Modellierungsdefizite bestehen weiterhin auf Seiten der UML, welche auf Seiten der Aufgabenmodellierung? Wie sollten beiden Ansätze sich demgemäß weiterentwickeln?

Anhand dieser Diskussionsvorschläge, die innerhalb des Workshops erweitert werden können, können sich die Teilnehmer auf die für sie relevantesten bzw. interessantesten Fragestellungen einigen. Die Diskussion ist als sehr interaktive und kommunikative Phase geplant, die etwa die Hälfte der Gesamtzeit einnehmen wird, wobei es gegen Ende des Workshops eine Zusammenfassung der Ergebnisse geben wird.

3 Unterlagen

Zu dem Workshop existiert eine Web-Seite unter der URL

<http://www.uni-paderborn.de/cs/ag-szwillus/mci/mci2001/ws.html>,

die Informationsmaterial zu der Thematik dieses Workshops enthält, u.a. eine detailliertere Beschreibung und Motivation zum Workshop, Links zu relevanten anderen Web-Seiten, ggf. Positionspapiere der Teilnehmer und einen Bericht der Workshopergebnisse.

Innerhalb des Workshops erhalten die Teilnehmer ein Handout der Folien, die innerhalb der Vorstellungsphase verwendet werden.

Adressen der Autoren

Gerd Szwillus Universität Paderborn Fachbereich Mathematik/Informatik Fürstenallee 11 D-33102 Paderborn szwillus@uni-paderborn.de	Birgit Bomsdorf FernUniversität Hagen Praktische Informatik I Feithstr.142 D-58084 Hagen birgit.bomsdorf@fernuni-hagen.de
--	--