

## Geleitwort

Ratgeber für Eltern und Auszeichnungen von besonders gelungenen Produkten wollen einen Qualitätsrahmen schaffen. In zahlreichen Datenbanken sind Produkte gelistet, die für Kinder als geeignet gelten. Darüber hinaus stecken das Jugendschutzgesetz und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag gesetzliche Rahmenbedingungen ab.

Doch reicht dies aus, um eine kindergerechte Software zu entwickeln?

Anstoß für das Buch gaben empirische Untersuchungen von Janine Liebal und Markus Exner in den unterschiedlichsten Entwicklungsabteilungen von Kindersoftware. Die Entwickler und Entwicklerinnen verfügten zwar in den meisten Fällen über implizites Erfahrungswissen, konnten jedoch nicht auf ein regelbasiertes Vorgehensmodell, das eine systematische Entwicklung von Kindersoftware mit einer hohen ergonomischen Qualität explizit darstellt, zurückgreifen.

Auch die zahlreichen Usability Tests von Software für Kinder legten offen, dass ein erhebliches Verbesserungspotential bei der benutzer- bzw. kindgerechten Gestaltung vorhanden war.

Da unser Fachgebiet Medienproduktion über langjährige Erfahrung auf dem Gebiet der Mensch-Maschine-Interaktion verfügt, hat es diese Forschungslücke aufgegriffen.

Ziel des vorliegenden Buches ist es, ein Vorgehensmodell für die Entwicklung von Kindersoftware zu erarbeiten, das Kinder aktiv in den Entwicklungsprozess mit einbezieht. Ein besonderer Schwerpunkt wurde dabei auf die Anforderungsanalyse gelegt, in der die Spezifika von Kindern in ihren Entwicklungsphasen eine besondere Rolle spielen.

Einen weiteren Schwerpunkt bilden ergonomische Regeln, die bei der Konzeption von Software für Kinder von Bedeutung sind. Methodische Grundlagen für die Extraktion der Regeln waren empirische Evaluationen von Kindersoftware sowie die Operationalisierung von bestehenden ergonomischen Regeln für das Anwendungsfeld „Kindersoftware“.

Da gute ergonomische Qualität in letzter Instanz nur von den Kindern selbst festgestellt werden kann, erarbeiteten Janine Liebal und Markus Exner spezielle Methoden für das Usability Testing mit Kindern.

Wir wünschen uns, dass „Usability für Kids“ allen, denen die ergonomische Qualität von Kindersoftware ein Anliegen ist, eine gute Unterstützung ist.

Heidi Krömker und Paul Klimsa

