



J. Maly, H. Brau & B. Watzal

Alte Instrumente, neues Orchester: SOA und ihre Anforderungen an das User-centered Design

Die Serviceorientierte Architektur (SOA), ist ein Ansatz um informationstechnologische Dienste auf die speziellen Belange von Mitarbeitern und Fachbereichen innerhalb Organisationen hin zu strukturieren und abzubilden. Die Abbildung erfolgt dabei entlang von Geschäftsprozessen, deren Abstraktionsebenen die Grundlage für konkrete Serviceimplementierungen sind. Vorhandene Komponenten („Instrumente“) der Systemlandschaft (Applikationen, Clients, Datenbanken, Server) werden so in Dienste gekapselt und koordiniert ("Orchestrierung"), dass sie zu verschiedenen Abschnitten im Geschäftsprozess dem jeweiligen Nutzer unterschiedliche Leistungen zur Verfügung stellen können. Eine Implementierung einer SOA basiert wesentlich auf Entscheidungen über die Kommunikation und Integration zwischen Systemeignern, Prozesseignern und Nutzern. Der Einsatz von identischen Systemanteilen in unterschiedlichen Kontexten einer Organisation erfordert aber ein Höchstmaß an Flexibilität seitens der nutzerorientierten Gestaltung, da sich die einzelnen Dienste je nach Zeitpunkt und übergeordnetem Anwendungsziel zu neuen Oberflächen zusammenfinden müssen.

In diesem Beitrag werden die Herausforderungen an einen Usability Engineer in einem Gestaltungsprozess aufgezeigt, in dem eine SOA umgesetzt wird. Dabei wird verdeutlicht, wie der Usability Engineer im Verlaufe des Vorgehens zugleich in den Mittelpunkt des Geschehens und doch in eine erschwerte Lage geraten kann.