



Gestaltung von Benutzeroberflächen



| | |
|--------|--|
| WANN: | Design-Phase: Entwicklung von Gestaltungslösungen |
| WER: | Designer, (Entwickler) |
| DAUER: | Je nach Umfang der Anwendung und Detailgenauigkeit der Darstellung wenige Stunden bis mehrere Tage |
| WOMIT: | Papier und Stift, Grafik- oder Prototyping-Programm |

Nachdem die Anforderungen und Funktionen an ein System erhoben wurden, soll eine grafische Benutzeroberfläche erstellt werden. Die grafische Umsetzung kann in verschiedenen Phasen erfolgen. Design-Richtlinien bieten eine gute Hilfestellung, um Usability-Kriterien für den Design-Prozess zu berücksichtigen.

Typische Fragen:

- „Wie kann die Funktionalität grafisch umgesetzt werden?“
- „Wie soll die Interaktion gestaltet werden? Wie sollen die Nutzer navigieren?“
- „WELCHE Informationen sollen WIE präsentiert werden?“
- „Was muss für eine nutzerfreundliche Bedienoberfläche berücksichtigt werden?“

PHASE 1: KONZEPT UND AUFBAU

Definieren Sie, was das Produkt tun soll, bevor Sie designen, wie es dies tun soll. Tragen Sie die einzelnen Funktionen zusammen. Gliedern und ordnen Sie die Funktionen nach

- Relevanz (Key Features: Welche Funktionen liefern den größten Nutzen für die Anwendung? Auf diese sollte der Fokus gelegt werden.)
 - Häufigkeit der Anwendung (meistgenutzte Funktionen schnell zugänglich machen, z.B. auf dem Start-Screen)
 - Reihenfolge der Anwendung (Interaktions-/Handlungsschritte, Workflow).
- Spezifizieren Sie anschließend die Inhalte einzelner Screens der Funktionen (z.B. zunächst als Liste/Tabelle/Flow-Diagramm und dann als Papier-Prototyp).

PHASE 2: INTERAKTIONEN GESTALTEN

Nutzen Sie einheitliche Navigations- und Strukturierungselemente (Menüstruktur, vor- und zurück-Buttons, Auswahlknöpfe, Fortschrittsanzeige, Anzeige der aktuellen Position innerhalb der Anwendung, etc.) für die Gestaltung der Interaktion. Diese können in Form von Mastervorlagen oder Wireframes umgesetzt werden, zusätzlich sollten Standards (z.B. Navigationselemente iOS/Android/...) berücksichtigt werden. Gestaltungsrichtlinien (s. Rückseite) helfen, eine nutzerfreundliche Gestaltung zu erzielen. Testen Sie Ihre Gestaltungslösungen z.B. in Form von digitalen Prototypen und dokumentieren Sie die Ergebnisse.

PHASE 3: SCREENDSIGN

Erst nachdem die Inhalte einzelner Screens und entsprechende Navigationselemente festgelegt wurden, wird die Benutzeroberfläche mit einem ansprechenden grafischen Design versehen (zielgruppenorientierte Designsprache, Farbgebung, Schriftart, Icons, etc.), z.B. mit einem Grafik- oder Prototyping-Programm.

VORTEILE DER METHODE

- Strukturiertes Vorgehen für die grafische Umsetzung eines Konzepts
- Usability-Kriterien von Anfang an für die Gestaltung berücksichtigen
- Hilfestellung auch für Designer und Entwickler, die sich noch nicht intensiv mit Usability beschäftigt haben
- Gestaltungsrichtlinien als Orientierung für die Gestaltung eines nutzerfreundlichen Interfaces

DESIGN-ENTSCHEIDUNGEN DOKUMENTIEREN

- Dokumentieren Sie Ihre Design-Entscheidungen, z.B. bezüglich Navigationselementen, Menüstruktur, Designsprache, Farbgebung, Schriftart, etc. in einem Styleguide bzw. Designguide.

www.kompetenzzentrum-usability.digital

Probieren Sie es jetzt aus!

DESIGN-RICHTLINIEN ANWENDEN:

Die folgende Tabelle veranschaulicht Überschneidungen der gängigsten Design-Richtlinien für die Gestaltung nutzerfreundlicher Bedienoberflächen. Schauen Sie sich die Gestaltungshinweise („zentrale Aussage“) an und überlegen Sie, wie Sie diese auf Ihr eigenes Produkt übertragen können. Notieren Sie dafür in der freien Spalte, wie sich der jeweilige Aspekt für Ihr Projekt konkret umsetzen ließe. Alternativ können Sie sich auf eine bestehende App oder ein anderes Software-Programm beziehen.

Die Richtlinien stehen nicht direkt mit dem Nutzungskontext in Verbindung. Daher sind nicht alle Aspekte für jedes Produkt relevant. Überlegen Sie sich, welche Aspekte für Ihr Produkt wichtig sind.

RÜCKBLICK

Bitte reflektieren Sie kurz folgende Fragen:

- Wie verständlich finden Sie die Gestaltungsrichtlinien?
- Sind die Richtlinien für Sie hilfreich, um Usability-Aspekte für das Design zu berücksichtigen?

| DIALOGPRINZIP NACH DIN | NIELSEN | SHNEIDERMAN & PLAISANT | ZENTRALE AUSSAGE | ANWENDUNG AUF EIGENES PRODUKT |
|-------------------------------|---|---|---|-------------------------------|
| Aufgaben-angemessenheit | <i>Aesthetic and minimalist design</i> | | “So viel wie nötig, so wenig wie möglich.“ Das System sollte alle benötigten Funktionen enthalten, nicht mehr, nicht weniger. | |
| Selbst-beschreibungsfähigkeit | <i>Visibility of system status</i> | Rückmeldungen auf Aktionen des Benutzers | Feedback – bei jeder Aktion sollte das System anzeigen, was gerade passiert. | |
| | <i>Recognition rather than recall</i> | Geringe Belastung des Kurzzeitgedächtnisses | Recognition – das System sollte das Gedächtnis der Nutzer entlasten. | |
| Erwartungskonformität | <i>Match between system and the real world</i> | | Erwartungen aufgrund von Vorwissen – das System sollte die Vorerfahrungen der Nutzer berücksichtigen, z.B. mithilfe von Metaphern. | |
| | <i>Consistency and standards</i> | Konsistenz | Konsistenz und Standards – das System sollte gängige Konventionen berücksichtigen und in sich konsistent sein. | |
| Lernförderlichkeit | <i>Flexibility and efficiency of use</i> | Berücksichtige unterschiedliche Erfahrungen | Modi für Anfänger und Profis – das System sollte fortgeschrittenen Nutzern Möglichkeiten geben, effizienter zu arbeiten. | |
| Steuerbarkeit | <i>User control and freedom</i> | Einfache Rücksetzmöglichkeiten | Undo/ Redo – das System sollte das Rückgängigmachen sowie das Wiederherstellen von Aktionen unterstützen. | |
| Fehlertoleranz | <i>Help users recognize, diagnose and recover from errors</i> | | Eindeutige Fehlermeldung mit Handlungsoption – tritt ein Fehler auf, sollte das System eine verständliche Beschreibung des Fehlers sowie Lösungsvorschläge liefern. | |
| | <i>Error prevention</i> | Fehler verhindern | Vorbeugen von Fehlern – das System sollte dem Auftreten von Fehlern vorbeugen, z.B. durch Nachfragen vor Aktionen. | |
| Individualisierbarkeit | | | Individualisierbarkeit – das System sollte sich an persönliche Bedürfnisse und Präferenzen der Nutzer anpassen lassen. | |
| | Help and documentation | | Hilfe sollte verfügbar sein – das System sollte verständliche, nicht zu lange Hilfe an der richtigen Stelle berücksichtigen. | |

Gefördert durch: