Nachteile anderer Moodboards

* Selten die Möglichkeit Inhalte zu bearbeiten
* Man kann keine eigenen Inhalte hochladen
* Interaktion mit anderen steht stark im Hintergrund
* Wenig Personalisierungsmöglichkeiten
* Benutzerfreundlichkeit
* Meist nur Bilder oder GIFS (beschränkte Anzahl an Medien
* Kein Export für z.B. Präsentationen

Gestaltgesetze

* Gesetz der Geschlossenheit
* Gesetz der Nähe
* Gesetz der Ähnlichkeit/Gleichartigkeit
* Gesetz der Erfahrung
* (Gesetz der Symmetrie)
* Gesetz der Fortsetzung und Ergänzung/Kontinuität
* (Gesetz des Gemeinsamen Schicksals)
* (Gesetz der Verbundenheit)

Goldene Regeln von Shneiderman

1. Konsistenz
2. Berücksichtige unterschiedliche Erfahrungen
3. Rückmeldungen auf Aktionen des Benutzers
4. Abgeschlossene Operationen
5. Eingabefehler verhindern
6. Einfache Rücksetzmöglichkeiten
7. Benutzerbestimmte Eingaben
8. Geringe Belastung des Kurzeitgedächtnisses

Zehn Heuristiken von Jakob Nielsen

1. Einfache und natürliche Dialoge
2. Ausdrucksweisen des Anwenders verwenden
3. Minimale mentale Belastung des Benutzers
4. Konsistenz
5. Rückmeldungen
6. Klare Auswege
7. Abkürzungen
8. Gute Fehlermeldungen
9. Fehlervermeidung
10. Hilfe und Dokumentation

DIN 9241-Die sieben Eigenschaften des Dialogs

1. Aufgabenangemessenheit

* Automatisierung, Makros
* keine unnötigen Aktionsschritte
* Standartwerte anbieten

1. Selbstbeschreibungsfähigkeit

* Sinnvolle und verständliche Rückmeldung
* Hinweis auf schwerwiegende Folgen
* Liste von Eingabewerten
* Über zulässige Formate informieren (z.B. Datum)

1. Steuerbarkeit

* Geschwindigkeit Dialog selbst bestimmbar (Am Ende Enter-Taste)
* Kontrolle beim Dialog (Springen mit Pfeiltasten)
* Undo, History

1. Erwartungskonformität

* Konsistenz
* Konventionen
* Style Guide
* Wartezeit (unter 5 Sekunden)

1. Fehlertoleranz

* Kein Absturz bei falscher Eingabe
* Fehlervermeidung/erklärung/korrigierungsvorschläge/prüfung nicht am Ende (An/Aus)

1. Individualisierbarkeit
2. Lernförderlichkeit

Sieben Ergänzungen nach Markus Dahm

1. „Joy Of Use“ Freude bei der Bedienung
2. Ansprechende Gestaltung
3. Minimale Gestaltung
4. Provozierende Gestaltungsmöglichkeiten
5. Softwaregestaltung ist Arbeitsgestaltung
6. Orientierung an Abläufen
7. Informelle Informationen einholen

Fitt´s Law

* Elemente leicht und schnell erreichbar
* Keine langen Wege
* Große Buttons
* Bildschirmkanten sind sehr gut bedienbar

Natural Law

* Leicht erreichbare Zone

Affordance

* Bedienelemente sollen auch zeigen, dass man mit ihnen interagieren kann
* Zustand erkennbar

Mapping

* Interaktion erzeugt das, was Nutzer erwartet

Natural Mapping

* Bedienelemente entsprechen Vorstellungen

Constraints

* Nutzer kann nur auf eine Art bedienen, Fehlbedienung geht nicht

Gorilla Arm

* Bedienung darf nicht anstrengend sein

Feinmotorik

* Horizontale und vertikale Bewegungen sind einfacher als Kreisbewegungen

AIDA

* Attention: Aufmerksamkeit erzeugen
* Interest: Interesse erzeugen
* Desire: Zuhörer möchte mehr erfahren
* Action: Zuhörer soll was behalten
* 1. Überraschender Einstieg

2. Belohnungsversprechen

3. Bonding (Frage an Zuhürer, Humor einbauen, etc.)

Situation-Problem-Frage-Antwort

1. Situation so schildern, dass Zuhörer zustimmen kann
2. Problem schildern
3. Frage stellen, was man dagegen tun kann
4. Antwort geben und wieso die am Ende auch richtig ist

Fünfsatz

1. Zielsatz formulieren
2. Begründung für Zielsatz
3. Begründung erklären
4. Beispiele
5. Anknüpfung an Situation/Person

Pyramidenprinzip

1. Situation-Problem-Frage-Antwort
2. Botschaft
3. 3 Hauptargumente
4. Je ein Unterargument

4D-Prozess

1. Discover

* Personas
* Konkurrenzanalyse
* Umfrage
* Implzites und Explizites Wissen
* Szenarien

1. Define

* Wireframes
* Thinking Aloud Tests
* Problem
* Flowchart
* Mock-Ups

1. Design

* Inspiration
* Styleguide
* Gestaltgesetze
* Aufbau
* Usabilty

1. Develop

* Prototype
* Walktrough

Styleguide

* Materialdesign
* Farben: #000000, #EEEEEE, #FFFFFF
* Icons: 24 x 24 px
* Font: Roboto Regular 16pt oder 20pt