

Aufgabe A1

Beispiele für gute und schlechte Bedienoberflächen

Dominik Pegler

March 18, 2021

Contents

1	Aufgabe	1
2	Beantwortung	2
2.1	3 gute, 3 schlechte Bedienoberflächen	2
2.1.1	Gute Bedienoberflächen	2
2.1.2	Schlechte Bedienoberflächen	2
2.2	Begründung	2
2.3	Analyse einer schlechten Bedienoberfläche	3
2.3.1	Nielsen-Heuristiken	3
2.3.2	2 Verbesserungen	4

1 Aufgabe

1. Recherchieren Sie nach drei, aus Ihrer Sicht, guten und drei schlechten Bedienoberflächen:
 - (a) jeweils eine mobile App
 - (b) eine Webseite
 - (c) und ein anderweitiges Beispiel (wie z.B. die eines Automaten, Gerätes, einer Anlage, etc.), also abseits typischer Computer oder mobiler Geräte.
2. Begründen Sie aus ihrer persönlichen Sicht, warum Sie diese Bedienoberflächen als gut bzw. als schlecht einstufen und zeigen Sie dazu Fotos oder Screenshots, die Ihre Begründungen untermauern.

3. Wählen sie ein von Ihnen als schlecht bewertete Bedienoberfläche oder Website aus:
 - (a) Analysieren sie diese Seite/Oberfläche basierend auf den in der VU durchgenommenen Nielsen Heuristiken.
 - (b) Schlagen Sie zwei wesentliche Verbesserungen vor.

2 Beantwortung

2.1 3 gute, 3 schlechte Bedienoberflächen

2.1.1 Gute Bedienoberflächen

1. Mobile: oebb.at
2. Web: MS Teams
3. Andere: Boxautomaten im Wiener Prater

2.1.2 Schlechte Bedienoberflächen

1. Mobil: iOS Wecker
2. Web: gmx.at
3. Andere: Fahrkartenautomaten in verschiedenen europäischen Städten

2.2 Begründung

Ich möchte hier den Fokus auf verbesserungswürdige Interfaces legen.

Obwohl gmx.at sicherlich nicht eine der schlechtesten Webseiten ist, vor allem weil das Hauptziel der Seite wahrscheinlich nicht darin besteht, für die Benutzer des Email-Dienstes dazusein, finde ich die Seite als Webmail-Dienst nicht besonders gut. Das Wichtigste aus dieser Perspektive ist der Zugang zu den Emails und dieser Funktion, obwohl zentral auf der Seite platziert, wird durch einen Cluttermix an Distraktoren wie Werbung und Nachrichtenmeldungen die Aufmerksamkeit des Benutzers vorenthalten.

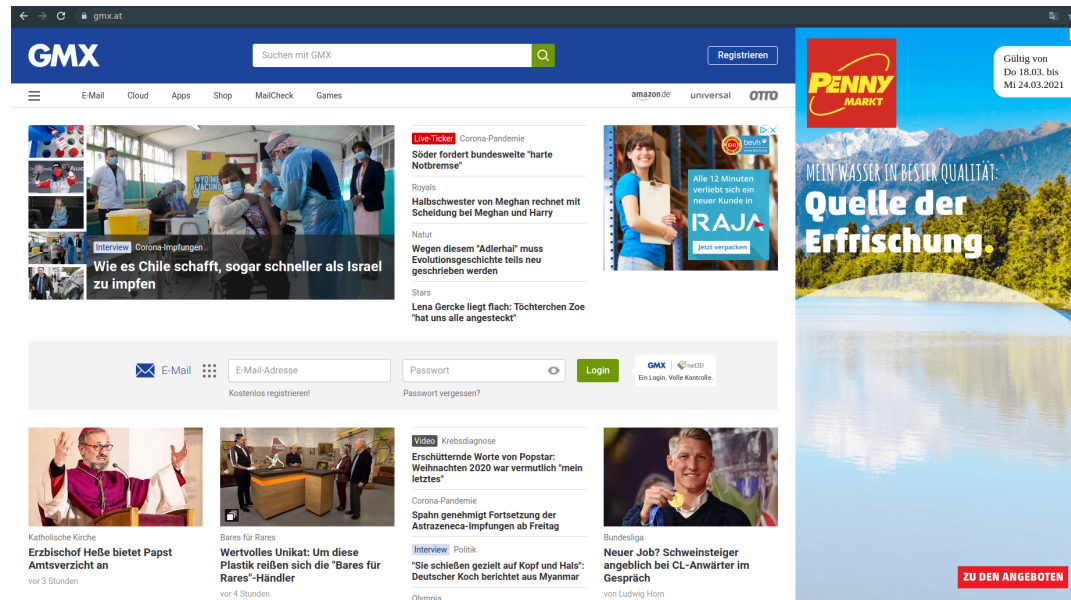
Die Wecker-Funktion innerhalb der iOS-Uhr-Applikation finde ich nicht sehr intuitiv. Die App scheint optimiert darauf zu sein, voreingestellte Wecker-Zeiten an- und auszuschalten. Möchte man jedoch eine dieser Wecker-Zeiten ändern, muss man am oberen linken Bildschirmrand eine Schaltfläche berühren, die dann die App in eine Art "Editiermodus" versetzt. In diesem

kann man dann alle Weckerzeiten ändern. Meist geht es aber nur darum eine einzelne Zeit zu ändern und die erste, intuitive Reaktion ist immer, direkt die Zeit am Touchscreen zu berühren. Hinter dieser Geste liegt jedoch keine Funktion.

Viele moderne Fahrkartenautomaten berücksichtigen schon wichtige Design-Prinzipien. Was jedoch noch zu wenig einfließt, ist der Umstand, dass die Mobilität zwischen den Ländern in den letzten Jahrzehnten stark zugenommen hat. Jeder dieser Fahrkartenautomaten spricht seine eigene "Sprache", in sich logisch, jedoch nicht kompatibel mit Personen, die mit den Fahrkartenautomaten und deren Eigenheiten in anderen Städten und Ländern vertraut sind. Eine einheitliche Linie bei der Gestaltung im Sinne einer Kooperation unter den Staaten (z.B. EU) wäre meiner Meinung nach sinnvoll. Das betrifft auch die mobilen Apps und Webseiten.

2.3 Analyse einer schlechten Bedienoberfläche

Webseite gmx.at



2.3.1 Nielsen-Heuristiken

Obwohl sich die Seite an viele Design-Heuristiken wie gängige Design-Standards (Logo in der linken oberen Ecke, Registrier-Button rechts oben) hält, fällt

mein Hauptkritikpunkt unter den Punkt "#8 Aesthetic and minimalist design" der Nielsen-Heuristiken. Darunter leidet auch die Effizienz beim Benützen des Webservices (#7 Flexibility and efficiency of use).

2.3.2 2 Verbesserungen

1. Erste Verbesserung wäre eine Reduktion der Text- und Bildflächen rund um den Login-Bereich inklusive größerer Abstände zwischen den einzelnen Flächen und dem Login-Bereich, um diesen besser hervorzuheben und leichter identifizierbar zu machen.
2. Zweite Verbesserung wäre ein konsistentes Design in der Anordnung dieser verbliebenen Text- und Bildflächen, um die gesamte Seite ansprechender zu machen. Dazu gehört auch eine Bildauswahl zu den einzelnen Werbungen und Newsartikeln, die nicht dem Zufall überlassen ist, sondern unter Berücksichtigung der anderen Flächen gemacht wirds. Das betrifft vor allem die Farben. Die Bilder sollten untereinander abgestimmt sein. Bilder mit zu vielen Details, in die man erst hineinzoomen muss, sollten dabei ohnehin vermieden werden.