**Visual Design**

Nachdem nun modelliert und entwickelt wurde, wie unser Interface funktionieren soll, wird nun auf die Aspekte der höheren Wiedergabetreue des Interfaces eingegangen: das Design und das Aussehen.

Beim visuellen Design geht es im Wesentlichen darum, Kontraste zu schaffen. Unabhängig davon, ob der Kontrast auf Größe, Farbe oder andere kontrastierende Elemente zurückzuführen ist, kann das Erzeugen von Kontrast auf eine Hierarchie von Elementen hinweisen.

Sobald ein Besucher eine Website aufruft, dauert es nur wenige Sekunden, und der erste Eindruck des Besuchers von der Website besteht. Meistens basiert dieser erste Eindruck auf dem, was die Nutzer visuell am schnellsten auffassen und wie er die ausgewählte Komponente der Website-Entwickler ohne großes Überlegen aufnimmt. Fest steht also, dass mit gutem visuellem Design ein ausschlaggebender Eindruck,

mit Potenzial zum Alleinstellungsmerkmal, bei Benutzern und Besuchern hinterlassen werden kann.

Bei der Überlegung unseres visuellen Designs wurden deshalb folgende allgemeine Prinzipien der visuellen Gestaltung berücksichtigt:

\* Effektivität: Das Ziel erreichen

\* Effizienz: Schnell ans Ziel

\* Steuerbarkeit: Der Benutzer hat die Macht!

\* Anpassbarkeit: Alles passt zum Benutzer

\* Konsistenz: Alles passt zusammen

\* Design und Layout: Auf den ersten Blick verständlich

\* Sichtbarkeit: Der Nutzer erkennt seine Möglichkeiten

\* Feedback: Dem Benutzer wird mitgeteilt, was vor sich geht

\* Unterstützend lernen: Leicht erlernbar

\* Fehlertoleranz: Benutzerfehler verzeihen und vermeiden

\* Hilfe und Dokumentation: Genügende Hilfe

\* Sprache: Die Sprache des Benutzers sprechen

1) Bei der \*\*Effektivität\*\* soll in unserem System in allen Themenbereichen dazu beigetragen werden, dass Hauptziel umzusetzen: Den Stromverbrauch der privaten Haushalte reduzieren, die Kostenersparnisse maximieren und zur Reduzierung klimaschädlicher CO2-Emissionen beitragen.

2) Bei der \*\*Effizienz\*\* soll besonders auf simplen Weg, der kürzeste Schritt zu den gewünschten Informationen der einzelnen Themenbereiche dargestellt werden.

3) Bei der \*\*Steuerbarkeit\*\* soll dem Benutzer mittels Symbolen und Auswahl unterschiedlicher Tools, wie Buttons und Drop-Down-Feldern die Macht übergeben werden seine Aktionen selbst zu bestimmen.

4) Bei der \*\*Anpassbarkeit\*\* soll mittels Anreden wie ”Sie”, ”Für Sie” dem Benutzer vermitteln werden, das alles auf ihn abgestimmt ist.

5) Bei der \*\*Konsistenz\*\* sollen Farben, Abstände, Symbole, Größenverhältnisse im Gesamtbild stimmig sein und zusammenpassen.

6) Bei dem \*\*Design und Layout\*\* soll mittels Aufforderungen, Bilder, Symbolen, Anweisungen, Farben alles auf einem Blick verständlich und schlüßig für den Benutzer wirken.

7) Bei der \*\*Sichtbarkeit\*\* soll darauf geachtet werden, dass dem Nutzer mittels Navigationsbars und Auswahlfeldern seine Möglichkeiten erkennbar und verständlich aufgezeigt werden.

8) Bei dem \*\*Feedback\*\* sollen möglichst transparente Informationen, verständlich und Benutzerdefiniert vermittelt werden.

9) Bei dem \*\*Unterstützenden Lernen\*\* soll dem Benutzer eine schnelle und unkomplizierte Art und Weise geboten werden, sich Informationen anzueignen.

10) Bei der \*\*Fehlertoleranz\*\*, soll dem Benutzer mittels Statuscodes die Benutzerfehler verziehen werden.

11) Bei der \*\*Hilfe und Dokumentation\*\* soll dem Benutzer die Möglichkeit geboten werden, über eine Einleitung genügen Einstiegshilfe zu erwerben

12) Bei der \*\*Sprache\*\*, soll möglichst unkompliziert und einfach mit dem Benutzer kommuniziert werden, weshalb wir auf übermäßige und vermeidbare Fachwörter verzichten möchten.