

Modul 120

Lerndokumentation – Pascal Wagenknecht

1 TEIL 1: «ERGONOMY AND STANDARDS»:

1.1 BARRIEREFREIHEIT:

Barrierefreiheit meint, dass jeder Nutzer des Internet die Möglichkeit hat, sich ohne Hindernisse im Internet zu surfen. Das heisst, Menschen die Beeinträchtigungen haben, wie zum Beispiel: taube Menschen, sehschwach Menschen. Beispielsweise bei Webseiten ist es sehr wichtig, dass Bilder immer einen Alternativtext haben, indem das Bild wörtlich beschrieben wird. Wichtig ist auch das Farbdesign, denn es macht keinen Sinn einen hellen Text auf einem hellen Hintergrund zu haben. Oder auch für Personen, die eine Rot-Grün-Schwäche haben – es macht keinen Sinn roter Symbole neben grüne zu stecken.

1.2 CORPORATE DESIGN:

Unter Corporate Design versteht man das einheitliche Designauftreten einer Firma gegenüber der Aussenwelt. Dies kann sich durch ein Logo, einheitliche Farben oder immer wiederkehrende Eigenschaften von Bildern oder Videos rückführen lassen. Bei der UBS sieht es immer so aus, dass beispielsweise auf allen Artikeln, Präsentationen oder Zeitschriften das Logo der UBS zu sehen ist. Auch die Farben der UBS spielen ein wichtiges Erkennungsmerkmal – rot / weiss / schwarz. Man kennt die Farben auch von unseren Bänkern – die mit schwarzem Anzug, weissen Hemd und roter Krawatte rumlaufen. Auch sind die Bilder der UBS meist in hellen Farben untermalt.

1.3 HUMAN INTERFACE GUIDELINE (WINDOWS/MACOS/LINUX):

Windows	Mac	Linux (GNOME und KDE)
Fluent Design ist eine Überarbeitung der Microsoft Design Language (= unter «Metro» bekannt), die Richtlinien für das Design und die Interaktionen in Software für alle Windows 10-Geräte und -Plattformen enthält. Das System basiert auf 4 Schlüsselkomponenten: Licht, Tiefe, Bewegung und Maßstab. Die neue Designsprache beinhaltet einen stärkeren	Menschen erwarten, dass macOS-Anwendungen intuitiv sind und sich gleichzeitig durch Anpassung und Flexibilität an ihre Arbeitsabläufe anpassen lassen. Aufgaben können über Symbolleisten, Menüs, Steuerelemente, Tastenkombinationen, die Touch Bar, barrierefreie Funktionen und vieles mehr gestartet werden. Eine flexible	GNOME's HIG ist wohl einer der größten Beiträge der Desktop-Umgebung zum Linux-Desktop. Die Software sollte leicht zu verstehen sein und sich ähnlich wie alle anderen Programme auf dem Computer einer Person anfühlen. Eine Vielzahl von Apps fühlt sich auf GNOME wie zu Hause. GNOME verfolgt ein Design, das sich von den meisten anderen Desktops unterscheidet.

<p>Einsatz von Bewegung und Tiefe.</p> <p>Das Licht soll die Aufmerksamkeit auf sich ziehen und Informationen beleuchten. Wenn der Mauszeiger über ein Objekt bewegt wird, leuchtet die Hervorhebung "Reveal" in der Nähe verborgene Ränder auf, z. B. in Navigationsmenüs und Schaltflächen. Bei der Auswahl, z. B. durch Klicken oder Tippen, erscheint schnell ein weißer, kreisförmiger Beleuchtungseffekt, und in der holografischen Windows-Umgebung gibt es einen runden weißen Zeiger.</p> <p>Das Hinzufügen von Tiefe nutzt die Z-Achse und ermöglicht die Differenzierung von Inhalten durch Überlagerung. Die Tiefe wird durch Schlagschatten und Z-Tiefenschichten dargestellt. Die Bewegung stellt eine Beziehung zwischen den UI-Elementen her und sorgt für ein kontinuierliches Erlebnis. Apps skalieren über verschiedene Formfaktoren, Displaygrößen und 2D bis 3D. Elemente passen sich der Bildschirmgröße an und sind in mehreren Dimensionen verfügbar.</p>	<p>Anwendung erleichtert das Lernen durch Auffindbarkeit. Große, hochauflösende Bildschirme sind für die meisten Mac Benutzer typisch, und oft wird der Arbeitsbereich durch den Anschluss weiterer Bildschirme erweitert.</p> <p>Macs sind in puncto Hardware und Software extrem leistungsfähig. Apps können diese Leistung nutzen, um eine breite Palette von Funktionen und Arbeitsabläufen anzubieten, die eine Vielzahl von einfachen, fortgeschrittenen und Bedürfnissen der Benutzer erfüllen.</p> <p>macOS ist so konzipiert, dass die aktuelle Aufgabe klar und fokussiert bleibt. Visueller Kontrast, Transparenz und ein großer Schlagschatten machen es einfach, das aktive Fenster von inaktiven Fenstern zu unterscheiden.</p>	<p>GNOME erklärt: Ein Blick auf einen der beliebtesten Desktops von Linux Apps. KDEs HIG ähnelt stark dem Desktop. Der Plasma-Desktop der KDE-Community ist möglicherweise die am besten anpassbare Benutzeroberfläche für jedes Betriebssystem. KDE erläutert: Ein Überblick über die am meisten konfigurierbare Desktop-Oberfläche von Linux KDE erläutert: Ein Blick auf die am meisten konfigurierbare Desktop-Oberfläche von Linux. KDE ist bestrebt zu sein standardmäßig einfach, bei Bedarf leistungsstark. Das bedeutet, dass Sie wahrscheinlich Musik in einem Media Player verwalten oder Bilder in einem Fotomanager mithilfe der Schaltflächen in einer Symbolleiste anzeigen können. In der Menüleiste können jedoch umfangreiche Optionen angezeigt werden. Mit der meisten für KDE entwickelten Software können Sie auch Symbolleisten verschieben, Schaltflächen hinzufügen und ändern, welche Steuerelemente sichtbar sind.</p>
---	---	---

1.4 10 RULES OF GOOD UI DESIGN

Regel	Name	Beschreibung
1	Machen Sie alles, was der Benutzer braucht, leicht zugänglich	Wenn der Nutzer nicht das findet, was er sucht, wird er von unserer Software abspringen. Registerkarten machen Dinge für uns zugänglich beispielsweise. Kategorisierung macht vieles einfacher. Auch wichtig sind Symbole oder Zugangsarten für Support/Hilfe. Nahezu jeder User braucht einmal Hilfe bei einem Problem und so ist wichtig, dass der User jederzeit die Möglichkeit hat sich Support zu holen.
2	Konsistent sein	Es ist wichtig, dass unsere Oberfläche über das ganze Produkt einheitlich und durchgehend funktioniert und aussieht. Wir müssen dafür sorgen, dass der User eine Art «Muscle Memory» entwickelt. Beispielsweise wie oben den Hilfebutton immer am selben Ort haben, egal auf welcher

		Page wir uns evtl. befinden. Konsistenz meint auch, dass unsere Schriftarten und unser Design gleichbleiben. Ein letzter wichtiger Punkt ist, dass wir unsere Benutzeroberfläche für unsere Plattform geeignet machen (iOS funktioniert anders als Android z.B.)
3	Klar sein	Klarheit ist der Grund, warum minimalistisches Webdesign so beliebt ist. Die Menschen sind nicht verwirrt über den Zweck einer Website oder Seite, weil es kein Durcheinander gibt. Eine Möglichkeit, Klarheit zu schaffen, besteht darin, auf verschiedenen Seiten von einem Schritt zum nächsten zu gehen. Beispielsweise bei Bestellungen – Schritte der Bestellung aufgeteilt und nicht alles auf einer Seite.
4	Feedback geben	Der Benutzer soll nicht verwirrt sein, sondern sicher durch das Produkt geführt werden. Ladesymbole sollen Rückmeldungen geben oder auch verbleibende Zeit bei einem Upload, ein Pop-up-Fenster für eine erfolgreiche Mitteilung – solche Dinge machen es dem User leicht sich gut geführt zu fühlen. Dadurch wird der User nicht frustriert oder verwirrt
5	Wiedererkennen, nicht Wiederaufrufen	Sie wollen, dass Ihre Benutzer alles über Ihre Website erkennen, wenn sie es sehen. Sie sollen nicht darüber nachdenken und die Informationen abrufen müssen. Vor allem müssen Sie Ihre Schnittstelle so gestalten, dass jeder Teil intuitiv ist und von einem Punkt zum anderen führt. Dies kann durch die Verwendung von wiedererkennbaren Symbolen erreicht werden, wie wir bereits erwähnt haben. Menschen erkennen bestimmte Symbole für bestimmte Dinge. Sie können dies auch durch gut platzierte Nachrichten erreichen, die Ihre Benutzer daran erinnern, was auf Ihrer Website was bewirkt.
6	Wählen Sie zuerst, wie die Menschen interagieren werden	Wenn Sie Ihre Benutzeroberfläche entwerfen, sollten Sie entscheiden, ob Sie Menüs und Tippen, Ikonografie, Streichen und Gesten oder etwas ganz anderes verwenden wollen. Zum Beispiel Alexa und Siri nutzen die Spracheingabe als primäre UI-Interaktion. Die Art und Weise, wie sie Informationen bereitstellen und ihre Aufgaben ausführen, ist auf diese spezielle Eingabe abgestimmt. Und als Benutzer wissen Sie intuitiv, was zu tun ist, weil diese Informationen von Anfang an für Sie bereitgestellt wurden.
7	Design Standards folgen	Es gibt keinen Grund zu versuchen, etwas neu zu beleben, wenn der Standard funktioniert. Das gilt für die Verwendung von Symbolen ebenso wie für die Standardplatzierung von Elementen. Sie wollen nicht gegen die Erwartungen Ihrer Benutzer verstoßen. Zum Beispiel: Die Menschen wissen, dass Fragezeichen (?) Hilfe bedeuten. Verwenden Sie also kein Ausrufezeichen (!).
8	Elementare Hierarchie ist wichtig	die Elemente auf Ihrer Seite eine klare Hierarchie haben müssen, sowohl was den Nutzen als auch die Art und Weise betrifft, wie der Benutzer die Seite sieht. Grundsätzlich sollten Sie dafür sorgen, dass die wichtigsten Funktionen ganz oben auf den jeweiligen Seiten zu finden sind. Außerdem kann diese Art von Hierarchie den Benutzer organisch auf der Seite nach unten führen und ihn durch Ihren Service leiten.

9	Dinge einfach halten	Unsere Aufgabe ist es, die Dinge für den Benutzer so reibungslos wie möglich zu gestalten. Was uns dadurch hilft? – Alles weg zu lassen was nicht absolut notwendig ist!
10	Halten Sie Ihre Benutzer frei und unter Kontrolle	Sie wollen den Benutzer befähigen, und Ihre Benutzeroberfläche sollte ihm die Möglichkeit geben, die gewünschten Aktionen auszuführen. Das meint, das Allerletzte, was wir für den User wollen – ist ihm Kontrolle zu entziehen. Beispielsweise in einem Blog – wenn wir den Button «Bearbeiten» haben, dann soll die Schaltfläche «Speichern» nicht weit entfernt oder gar nicht erst vorhanden sein.

Fazit:

Ich stimme zu 100% zu, dass dies die «goldenen Regeln» des UI Designs sind. Ich meine, wenn ich mich auf einer Website beispielsweise befinde, möchte ich ein attraktives, aber auch sehr einfach gehaltenes, verständliches Design haben. Ich möchte mich gut geführt fühlen durch die Seite – heisst, wenn es Fehler gibt, dass diese mir auch erklärt werden oder auch Vorgänge die abgeschlossen wurden sind.

1.5 EIGENER STYLEGUIDE



