

HOCHSCHULE AUGSBURG

USABILITY ENGINEERING



Die Gnome Human Interface Guidelines

Studenten:

Christopher PAHL

Dozent:

Christian MÄRTIN

Jürgen ENGEL

Christian HERDIN

7. Dezember 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	3
2	Einleitung	3
2.1	GNOME	3
2.2	Fokus	3
2.3	GNOME HIG	3
2.3.1	Prinzipien	3
2.3.2	Patterns	4
2.3.3	Elemente	4
2.3.4	Guidelines	4
2.3.5	Ressourcen	4
2.4	Shredder — Beispielanwendung	4
3	Fazit	4

1 | Vorwort

Diese Studienarbeit gibt eine Einführung in den GNOME Desktop und den dort gängigen Usability Richtlinien. Die Richtlinien sollen an Beispielen aus Programmen im Desktop belegt werden und die dahinter liegenden Ideen und Konzepte dargestellt werden. Der zweite Teil der Arbeit besteht darin ein vom Autor geschriebene Anwendung auf diese Richtlinien zu überprüfen und die dahinterliegenden Design Entscheidungen zu validieren.

2 | Einleitung

2.1 GNOME

GNOME ist eine auf unixoiden Betriebssystemen weit verbreitete Desktopumgebung. Aufgrund der Natur von Open Source Software haben sich über die letzten Jahrzehnte mehrere größere Oberflächen herausgebildet, GNOME ist neben KDE eine der bekanntesten und funktionsreichsten.

- GPL
- 1999
- 3.18
- GTK, Glib, GObject
- Tablet & Touchfähig

Finanzierung über Gnome Foundation

2.2 Fokus

wikipedia zitieren:

Barrierefreiheit Internationalisierung Konsistentes Design - eher minimal - wenig störende Elemente

Regelmäßige veröffentlichungen Support

2.3 GNOME HIG

Die Human Interface Guidelines sind in fünf Hauptkapitel gegliedert, die im Folgenden vorgestellt werden. Generell werden die Kategorien immer konkreter.

2.3.1 Prinzipien

Die *Prinzipien* der HIG

2.3.2 Patterns

2.3.3 Elemente

2.3.4 Guidelines

2.3.5 Ressourcen

2.4 Shredder — Beispielanwendung

3 | Fazit

Der Gnome HIG ist nur ein Ratgeber für gut-designte Anwendungen unter vielen. Im Gegensatz zu anderen hat er sich allerdings in der Praxis bewährt und über 100 Programme befolgen ihn mit unterschiedlicher Detailtreue.

Auch wenn man keine GNOME Anwendung entwickelt, kann der HIG nützlich sein, da er Patterns für oft genutzte Designfragen bereithält. Auch die Icons und Fonts Kategorie der Guidelines sind für externe Projekte nützlich. Wenn man ein anderes Toolkit als GTK+ nutzt ist das Nachbauen der einzelnen Widgets eventuell schwieriger, aber die dahinter liegenden Paradigmen sind übertragbar.