

# Interface Design

Walter Jenner | <http://valderama.net>

# **3 Qualitäten nach Vitruv**

(Römischer Architekt, 1. Jht. vor Christus)

- **Firmitas (Festigkeit)**
- **Utilitas (Nützlichkeit)**
- **Venustas (Schönheit)**

# Interface Design

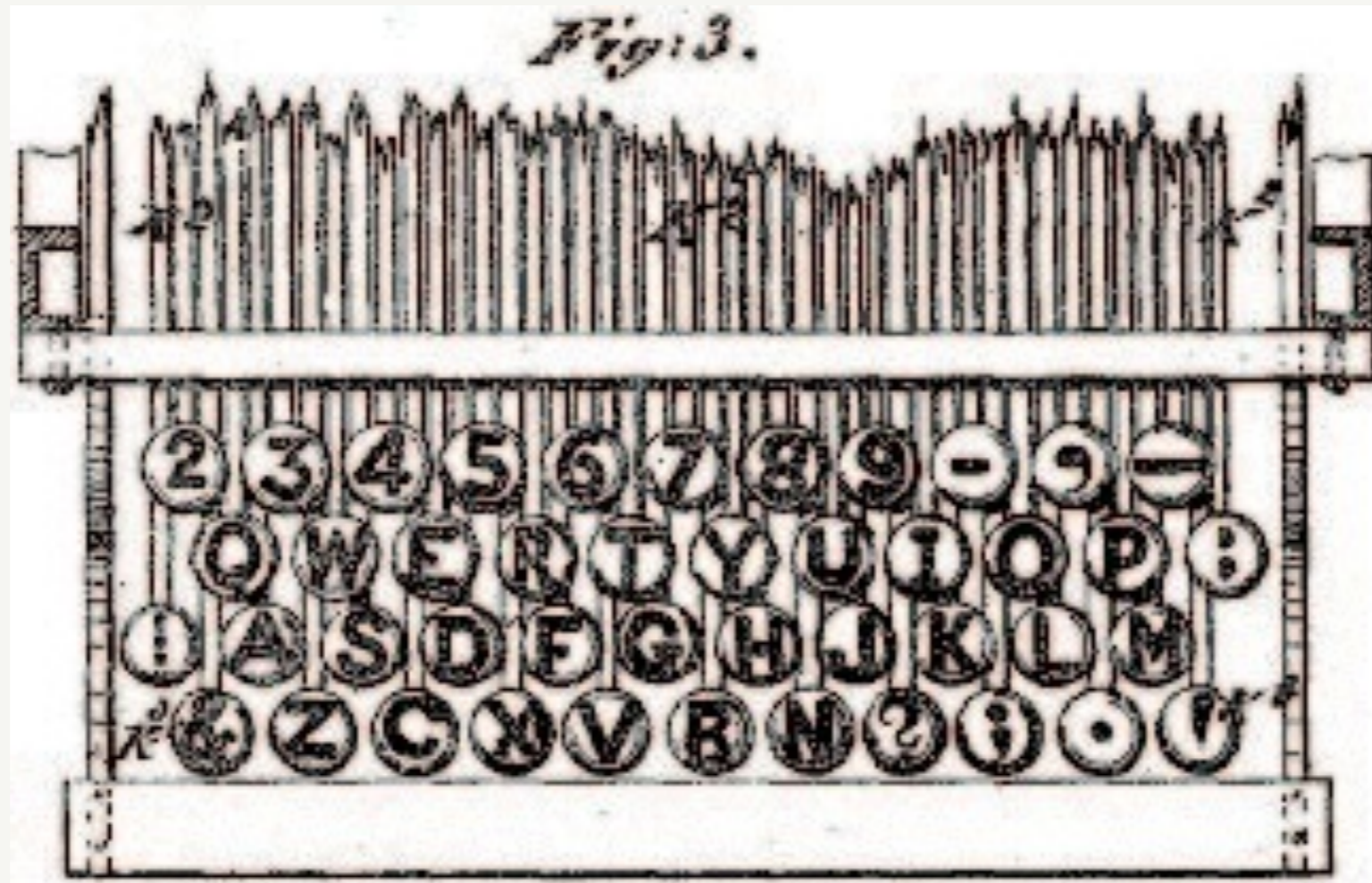
(in dieser Präsentation)

- Benutzbarkeit
- Usability

**Design spielt sich zwischen**  
**Tradition & Transzendenz**  
**ab.**

Pelle Ehn: Work-oriented design of computer artifacts. Arbetslivscentrum, Stockholm, 1988.  
(PDF: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:580037/FULLTEXT02>)

# Tradition & Transzendenz



„Qwerty“ Keyboard Layout from Christopher Sholes,  
1870s

# Tradition & Transzendenz

Wo in diesem Text ist ein Link?

Ists der **fettgedruckte Teil** oder doch der *schräggestellte*? Ists der **pinke**, **der grüne**, oder der graue?

Oder ist vielleicht doch der blaue unterstrichene Text ein Link?

# Tradition & **Transzendenz**



Smartphone mit Touch-Interface

# Tradition & **Transzendenz**

## Innovationen in der Webgestaltung

- Neue Navigationspattern
  - zB Hamburger Icon, Off Canvas Menüs
- Swipe Gesten zum Blättern
- Einfachere Layouts und Ästhetik (Flat Design?)

# **Erlernbarkeit**

- **Konsistenz**
- **Vermeiden von Widersprüchen**
- **Selbsterklärende Elemente**
- **Einfach**

# Konsistenz

- Festes Set an Interaktionselementen (Pattern)
- Durchgängige Verwendung von Labels
- Buttons immer gleich positionieren
- Bei neuen Elementen: Widersprüche vermeiden

# Konsistenz

- **Drupal 8 Style Guide**

<https://groups.drupal.org/node/283223>

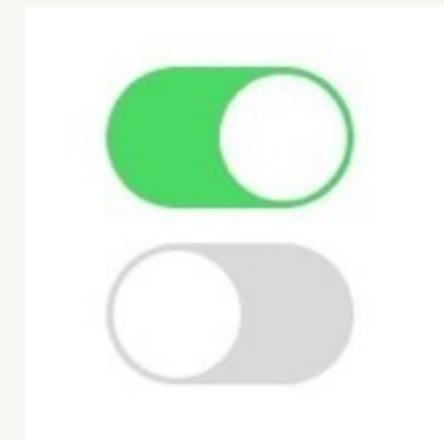
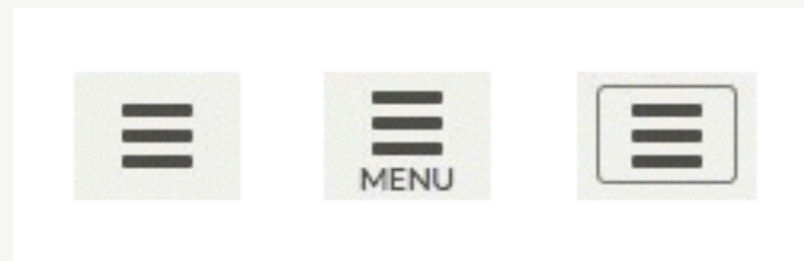
<https://drupal.org/ui-standards>

- **iOS Human Interface Guidelines**

<https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/>

# Verständliche Elemente

„**Affordance**“ - die Fähigkeit eines Objekts sich selbst zu erklären



<http://alistapart.com/article/flat-ui-and-forms>

[http://www.medien.ifi.lmu.de/fileadmin/mimuc/mmi\\_ws0506/essays/uebung2-holzer.html](http://www.medien.ifi.lmu.de/fileadmin/mimuc/mmi_ws0506/essays/uebung2-holzer.html)

# Einfachheit

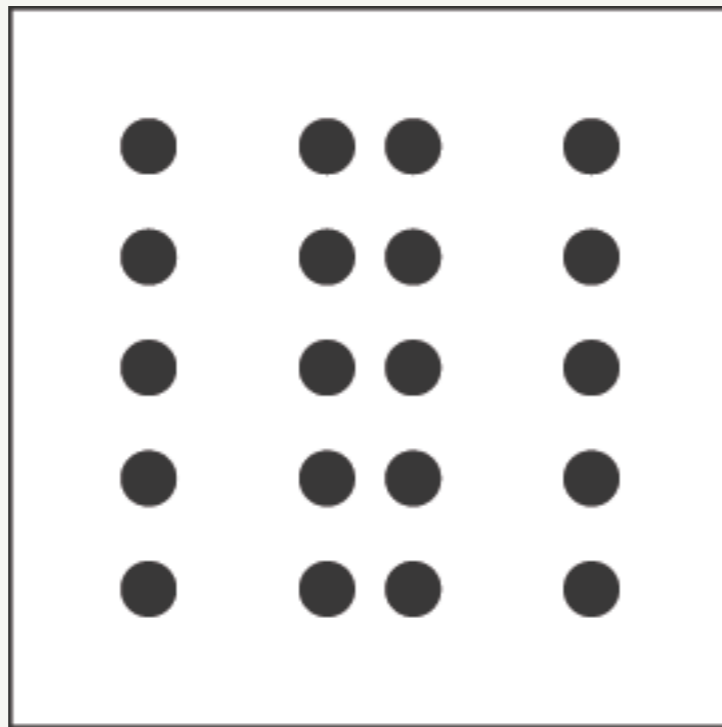
- Weniger ist mehr
- Dem Benutzer Entscheidungen abnehmen

# Mentale Modelle

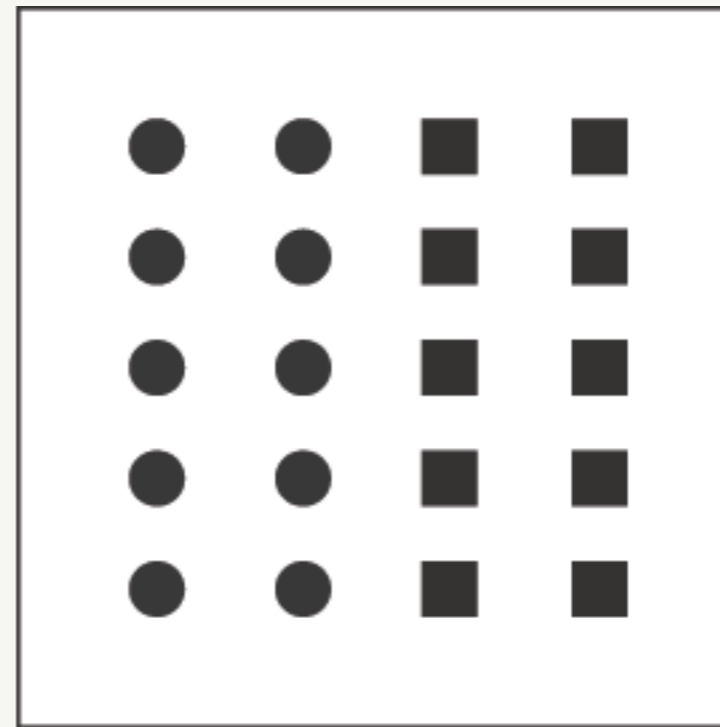
Unbewusstes schnelles Verstehen

„Don't make me think“

# Gestaltgesetze

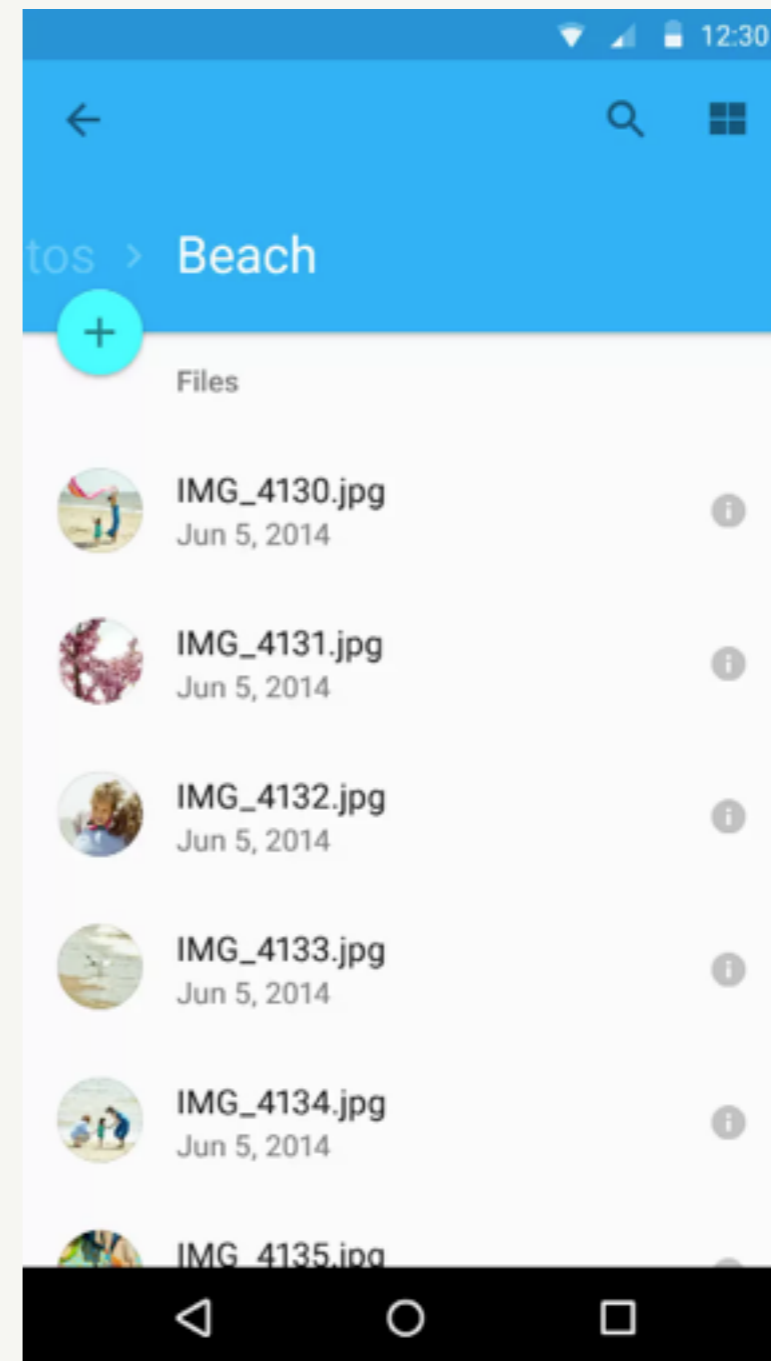
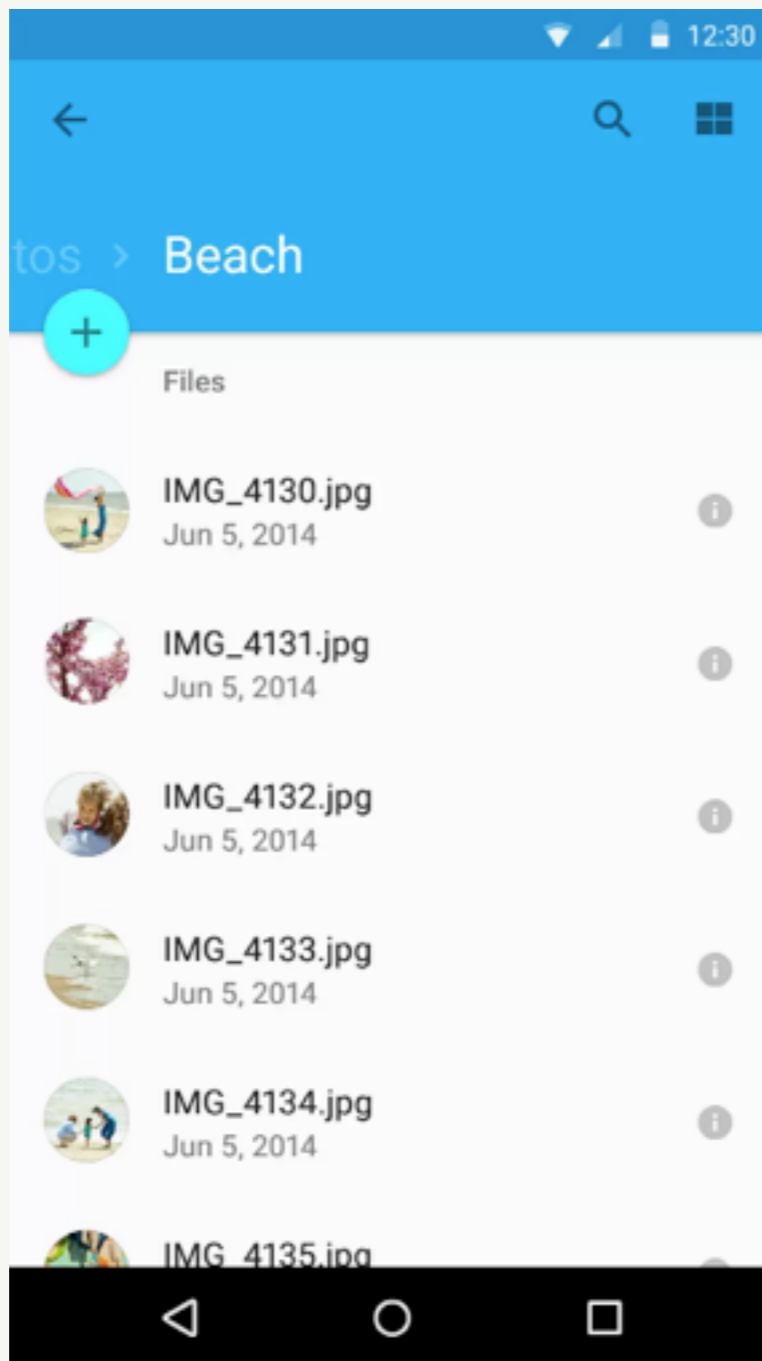


Nähe



Ähnlichkeit

# Animationen



# Animationen



# Zusammenfassung

- Erlernbarkeit
- Tradition & Transzendenz
- Konsistenz
- Affordances
- Mentale Modelle

„In fact, the secret ambition of design is to become invisible, to be taken up into the culture, absorbed into the background. The highest order of success in design is to achieve ubiquity, to become banal.“

-Bruce Mau

**„If we want users to like our software we should design it to behave like a likeable person: respectful, generous and helpful.“**

**-Alan Cooper**