



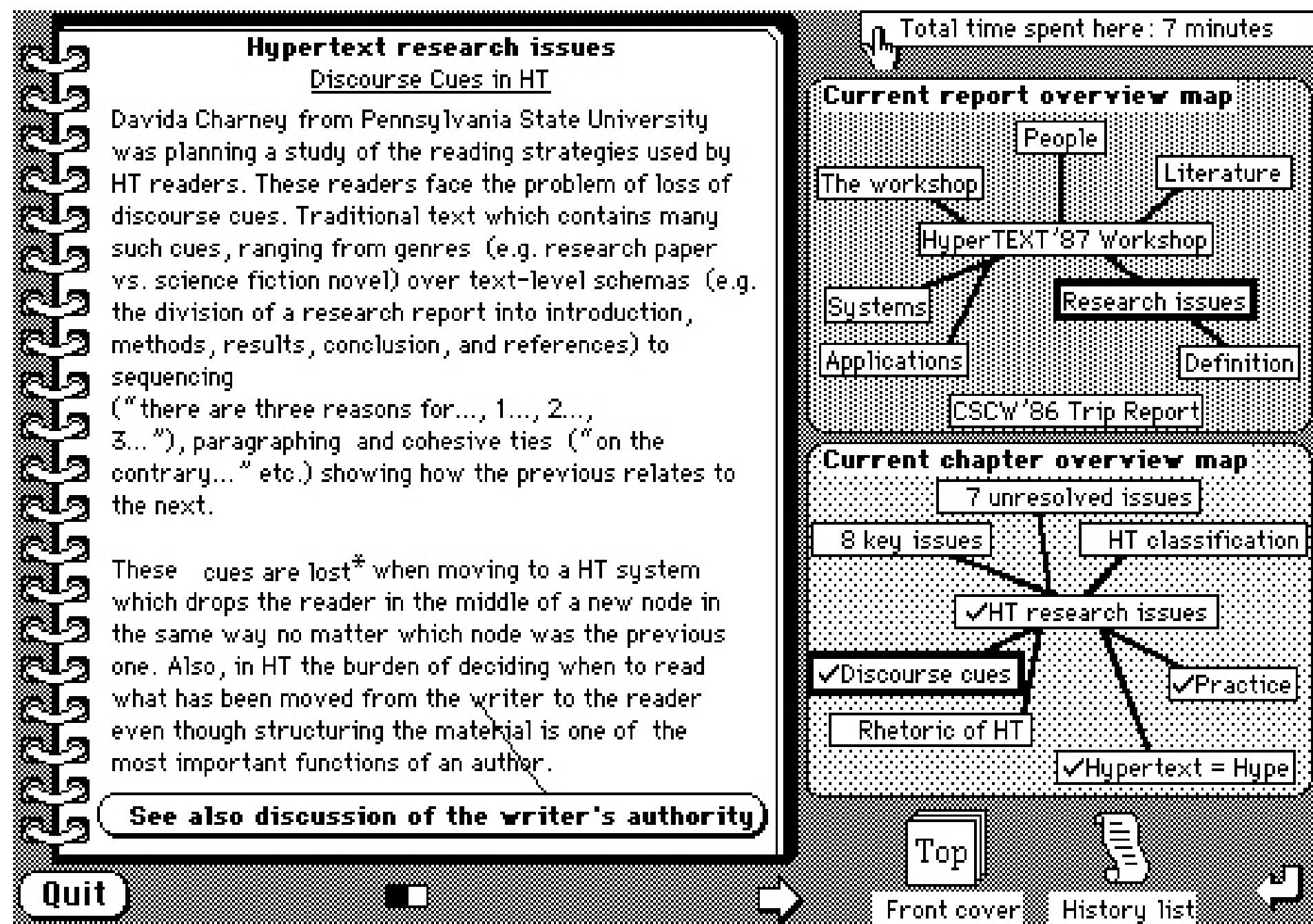
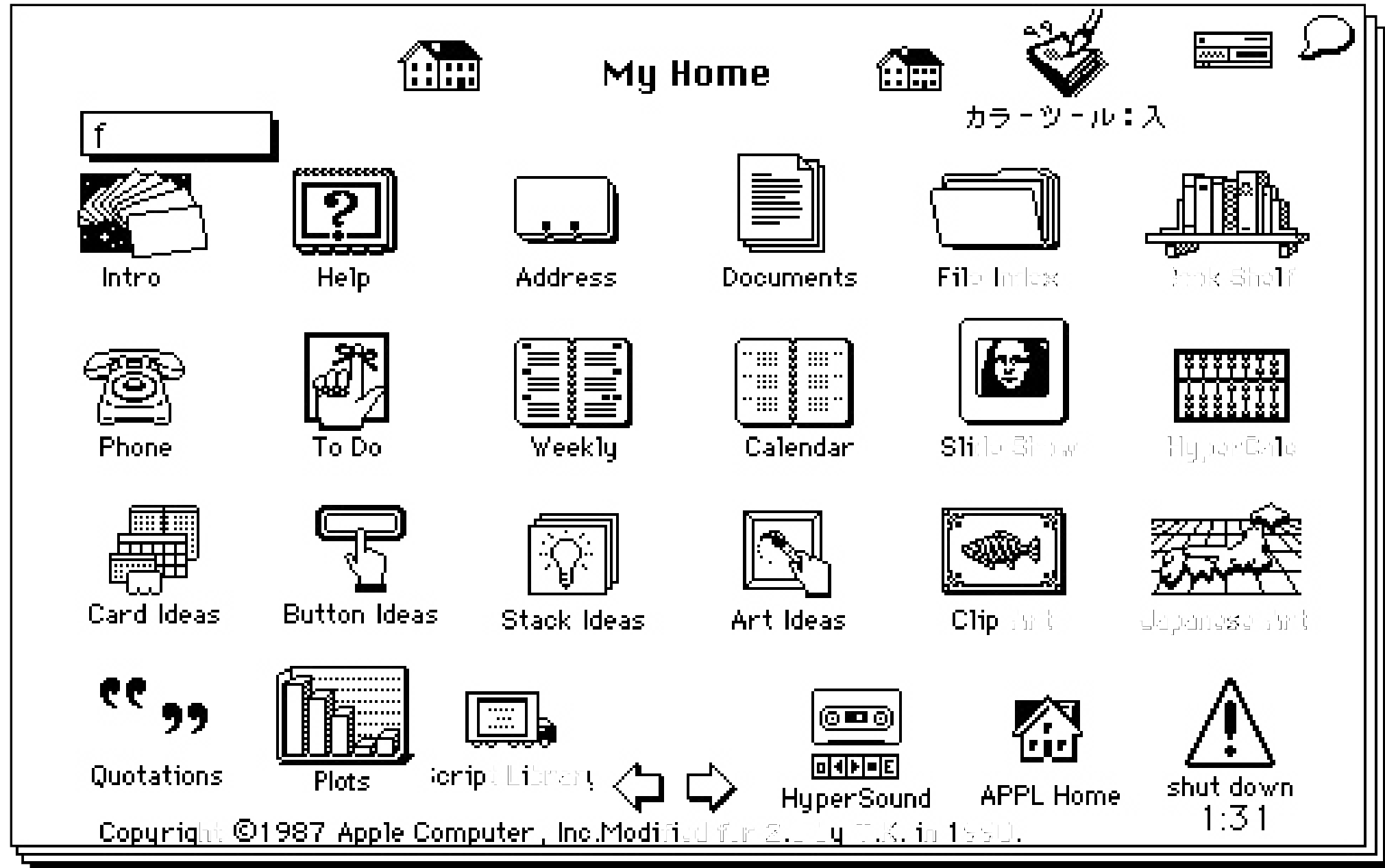
2 0 0 2

Eine kurze Geschichte der Software-Ergonomie Pioniertaten der Mensch-Computer-Interaktion

Hypertext: HyperCard und Historische Videos

HyperCard


HyperCard war eines der erfolgreichsten Programme überhaupt. 1986 von Bill Atkinson programmiert und ab 1987 mit jedem Apple Macintosh ausgeliefert, erlaubte es jedem Benutzer, eigene Applikationen zu erzeugen, die Texte und Bilder enthielten. In HyperCard werden Informationen auf Karteikarten gespeichert. Um von Karte zu Karte zu navigieren, können Knöpfe erstellt, oder aber die eingebauten Suchfunktionen verwendet werden.



Mit seinen Kartenstapeln und seiner eigenen Programmiersprache HyperTalk ist HyperCard zunächst ein vollständiges Autorensystem. Doch es eignet sich vorzüglich dazu, eigene Hypermedia-Anwendungen zu produzieren, von der geschlossenen Hypertext-Geschichte über Hilfesysteme bis hin zu Multimedia-CD-ROMs.

Der an dieser Stelle gezeigte „Hypertext on Hypertext“ ist ein Beispiel für einen in HyperCard produzierten Hypertext mit den Artikeln der Zeitschrift Communications of the ACM vom Juli 1988.

HyperCard war aber nicht nur zur Erstellung von Hypertexten zu gebrauchen, in der Software-ergonomie wurde es häufig auch genutzt, um schnell lauffähige Prototypen von Benutzungsschnittstellen zu erhalten.



Apple Macintosh SE (1987)
8 MHz Motorola 68000 Prozessor
1 MB RAM
512 x 342 pixels (s/w)



Videokiosk

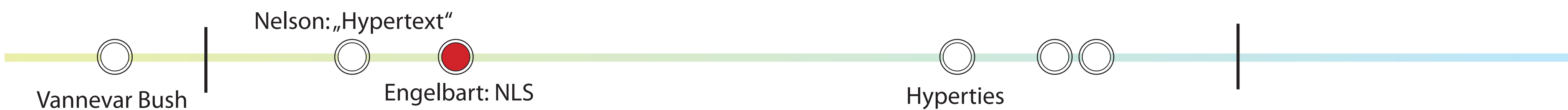
Am 9. Dezember 1968 zeigten Douglas C. Engelbart und seine 17 Mitarbeiter vom Augmentation Research Center am Stanford Research Institute in Menlo Park in Kalifornien eine 90-minütige Live-Demonstration ihres „oNLine System“ oder NLS, an dem sie seit 1962 arbeiteten. Die öffentliche Demonstration war eine Sitzung in der Fall Joint Computer Conference im Convention Center in San Francisco, etwa 1,000 Fachleute aus Forschung und Wirtschaft nahmen daran teil. („*the mother of all demos*“)



Ivan Sutherland entwickelte im Rahmen seiner Dissertation bis 1962 Sketchpad, das wohl erste System mit grafischer Benutzeroberfläche. In diesem objektorientierten CAD-System konnten Benutzer mit Hilfe von Gesten komplexe Zeichnungsobjekte erstellen.

„The Sketchpad system makes it possible for a man and a computer to converse rapidly through the medium of line drawings. Heretofore, most interaction between man and computer has been slowed down by the need to reduce all communication to written statements that can be typed; in the past, we have been writing letters to rather than conferring with our computers. For many types of communication, such as describing the shape of a mechanical part or the connections of an electrical circuit, typed statements can prove cumbersome.“ Ivan Sutherland

Das Projekt GRAIL (GRAphic Input Language) unter der Leitung von Thomas Ellis wurde in den 60er Jahren von der ARPA gefördert und erforschte die Erkennung von Gesten, um eine intuitive Steuerung eines Flowchart-Editors zu erlauben. Wie bei Sketchpad wurde ein Lichtgriffel als Eingabemedium verwendet. 1966 wurde von Gabe Groner eine Schrifterkennung für GRAIL programmiert, deren Leistung der heutiger Systeme entspricht oder sie gar übertrifft.



Arbeitsbereich Angewandte und Sozialorientierte
Informatik an der Universität Hamburg
Horst Oberquelle
Hartmut Obendorf
Matthias Müller-Prove

