



Nr. 1/12.1.1995 • 5,00 DM • 90 ¥

Geiseldrama nimmt kein Ende neue Vorwürfe gegen Bill Gates

„Ich gebe mein Ehrenwort“
„Alles Lüge“ sagt sein Anwalt.

Hat er Martina S. in Verzweiflung gestürzt? Sie wußte keinen anderen Ausweg.

Tragisch endete der Versuch von Martina S. Windows 95 (%fertig) auf ihrem Intel-PC zu

installieren. Vom Monitor blinkte den herbeigerufenen Helfern H.Elp und Q.U.Estion entgegen: „Die Tastatur ist nicht angeschlossen. Bitte drücken Sie F1“ Das Bangen um die anderen 5.999.999 vermutlich noch lebenden Geiseln von MicroBrain geht weiter. Dieser erneute Anschlag zeigt, wie ernst es B.Gates mit seinem Anspruch auf Weltherrschaft ist.

Streik bei Apple! Papierkörbe werden seit Monaten nicht entleert

Trotz andauernder Proteste weigert sich die Firmenleitung, die vom UserInterface

vertraglich zugesicherte wöchentliche Entleerung des Abfalls vorzunehmen.

Dieser Umweltskandal geht nun schon in die 7. Woche. Prof.Dr.Geitlein: „Mit dieser Verschwendung wertvoller Ressourcen muß unverzüglich Schluß gemacht werden. User, werft Eure Altlasten aus den Windows™.“

»Using a computer should always be easier than not using a computer.« (ms, Ted Nelson)

»When you write a computer program you do not write it to communicate with a machine;

you write it to communicate with a person.« (cox)

DESIGN

»Gott, der große Designer des Universums«
– Freimaurer-Formulierung von 1649, in der das Wort »Designer« zum ersten Mal auftaucht. (kb)

[*disain;*]

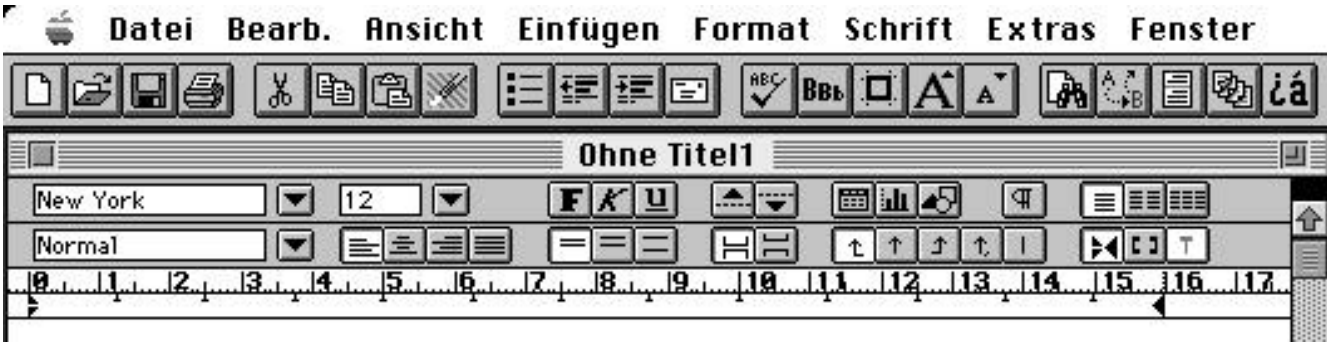
Design [engl.] Entwurfsskizze für ein Industrieprodukt. Das D. soll zugl. funktional richtig und ästhetisch schön sein. Der Designer ist Gestalter von D.s; Ausbildung an Kunst- oder Fachhochschulen.

Inhalt

| | |
|--|---------|
| Design zwischen Gestern und Morgen | Seite 1 |
| Werkzeuge – und immer auf den Daumen ... | Seite 2 |
| Interview mit Prof.Dr.Geitlein | Seite 3 |
| Der Benutzer, das unbekannte Wesen | Seite 4 |
| Gastkommentar | Seite 5 |
| Impressum | Seite 1 |

Impressum

Redaktion&Layout Matthias Müller-Prove
 Auflage 20,000
 Mitarbeiter dieser Ausgabe:
 (kb) Kursbuch 106, Alles Design
 (ms) Mischa Schaub, code_X Multimediales Design, DuMont 1992
 (cox) Kevin Cox, User Interface Design, Prentice Hall 1993
 (jp) Jenny Preece, Human-Computer Interaction, Addison-Wesley 1994



4

Eigenschaften eines guten Werkzeugs

User Control Flexibility

Der Benutzer herrscht über das Werkzeug. Er bestimmt, was es tun soll, und nicht umgekehrt.

Das Werkzeug kann auf unterschiedlichste Art und Weise für viele verschiedene Dinge benutzt werden; auch für Dinge, die ursprünglich gar nicht vorgesehen waren.



Transparency LearnAbility

Das Werkzeug wird selbstverständlich. Man kann sich voll auf das Problem konzentrieren und muß sich nicht um die Bedienung des Werkzeugs kümmern.

Es muß einfach sein, grundlegende Aktionen mit dem Werkzeug auszuführen. Im Umgang mit dem Werkzeug sollten sich weitere Möglichkeiten der Nutzung zeigen.



INTERVIEW MIT PROF.DR.GEITLEIN ÜBER DIE ENTDECKUNG DER Konzeptionellen Modelle

ICON: Herr Prof.Dr.Geitlein, Sie sind der Entdecker des konzeptionellen Modells.

Können Sie uns in Ihren eigenen Worten erzählen, wie Sie es gefunden haben?

Prof.: Ja, also das war so. Da dachte ich mit meinen Teil. Und das war dann schon der erste Schritt. Dann dachte ich mir, daß die anderen ja auch sich ihren Teil denken tun. Und das war dann der zweite Schritt. Das eine nannte ich Designer-Modell, das andere taufte ich auf den Namen Benutzer-Modell. Das war ein unvergleichlicher Tag für mich. Jedes dieser Modelle ist ein konzeptionelles Modell. Konzeptionelle Modelle beschreiben die verschiedenen Wege, auf die Systeme von den unterschied-

lichsten Leuten verstanden werden.

Ein Software-Designer hat eine Vorstellung von seinem Programm. Die Benutzer müssen sich ihr konzeptionelles Modell erst mühselig aufbauen.

ICON: Kann den Benutzern dabei geholfen werden?

Prof.: Ja.

ICON: Wie denn?

Prof.: Analogien mit bekannten Situationen können den Benutzern helfen, eine erste Vorstellung des gewinnen. Ein wäre da zum Beispiel die Schreibtischmetapher. Sie dient als grundlegendes Modell von vielen heutigen Fenstersystemen. Ja – Fenster, auch so

eine Metapher. Aber auf ganz anderer Ebene. Oder liegen auf ihrem Schreibtisch Fenster?

Also solch Metaphern können helfen, sie können aber auch den gegenteiligen Effekt haben und die Benutzer verwirren, weil sie unverständlich sind. Man muß auch auf kulturspezifische Unterschiede bei der Gestaltung achten.

Eine Metapher kann einen über einen Fluß tragen, aber nicht über einen See geleiten.

IOCN: Und kann Software-Entwicklern geholfen werden?

Prof.: Ja.

ICON: ...

Prof.: Über

benutzer-

zentrierte

esign-

en. Guide-

ools und über

s. Experimente

mit realen Benutzern sind sehr wichtig.

ICON: Tak Tak.

METAPHER
ANALOGIE



Große Leserumfrage

Wären sie nicht lieber in einem Beruf tätig, der den Menschen wirklich nützt?

Welches Programm verwenden Sie selbst am liebsten ? Und warum?

Nennen Sie 3 renommierte Softwareentwickler.

Wo liegt der gesellschaftliche Status eines Informatikers?

Eisverkäufer
Psychologe
Automechaniker
Dealer
Dressman
Schuhverkäufer

Wie sieht die Benutzeroberfläche im Jahre 2005 aus?

Wer sollte Icons entwerfen?
Künstler, Graphiker oder Informatiker?

Was haben Sie im Studium über Softwaredesign gelernt? Und wie?



BENUTZER

Es gibt nicht den Benutzer. Jeder Anwender hat ein eigenes Verhältnis zum Computer. Im folgenden ein paar Klassifikationsmöglichkeiten:

Häufigkeit der Benutzung

Es gibt Anfänger mit gar keinen oder wenigen Erfahrungen. Es gibt Gelegenheitsbenutzer, die nur manchmal am Computer ar-

beiten. Und es gibt regelmäßige Benutzer, die so oft mit dem System zu tun haben, daß sie sehr geübt werden.

Applikationswissen

Benutzer können danach eingeteilt werden, wieviel Wissen sie vom Programm und dem ihn zugrunde liegenden Modell haben. Zum konzeptionellen Modell, das sich der Benutzer von einem Programm macht, gehört »Was kann das Programm?« »Wie bedient man es?«

Aufgaben

Ein Anwender wird nur einen Teil eines Systems regelmäßig benutzen. In den anderen Programmteilen kennt er sich kaum aus.

TASKS

Vorausgesetzte Fähigkeiten

Programme modellieren oft ei-

KNOWLEDGE

nen Teil der realen Arbeitswelt. Benutzer, die mit den realen Abläufen und Begriffen nicht vertraut sind, haben große Probleme im Umgang mit solchen Systemen. So haben z.B. Setzer aus ihrem Beruf sehr viel

Wissen über Typographie und Layout, das im DTP-Bereich sehr

nützlich ist. Benutzer, die nicht über spezielles Hintergrundwissen verfügen, können auch mit Computerprogrammen nur mangelhafte Ergebnisse erreichen.

SKILLS

Einstellungen

Benutzer haben unterschiedliche Herangehensweisen an Computersysteme. Einige betrachten ein neues Programm als ein Abenteuer, indem sie

ATTITUDES

versuchen die Grenzen des Systems zu erkunden. Für andere ist ein neues Programm wie ein undurchdringlicher Dschungel. Alles sieht irgendwie gleich aus. Sie finden keine Struktur und können deshalb nur sehr schwer und mühselig zu einem konzeptionellen Modell gelangen.

INTERFACEDISIGN

Die Vorstellung, daß es überhaupt so etwas wie ein „Benutzerinterface“ gäbe, stellt bereits ein fundamentales Problem dar. Das Wort Interface deutet an, daß ein System nach gewissen Leistungskriterien entworfen und anschließend mit einem „Interface“ nützlich gemacht werden könne. (...) Die Annahme einer Unterscheidbarkeit zwischen Interface und Produktabsicht ist grundlegend verfehlt. Durch die bei Computersystemen früher übliche Bevorzugung von Funktionalität gegenüber Brauchbarkeit wurde diese einfache Regel verletzt. (...) Der produktivste Lösungsansatz dürfte in der Bestimmung eines nützlichen Ziels zu finden sein mit der Absicht, die Technologie entsprechend zu fördern. (ms, Andrew Lippman)

ENTDIENUNGSANLEITUNGEN

Der steigende Abstraktionsgrad unserer Produkte geht einher mit einem Verlust an sinnlicher Greifbarkeit. Die digitalen Bausteine unserer Welt, wie Fahrkartenautomaten, Taschenrechner, Faxgeräte, Videorekorder und Computerprogramme, können von den meisten Anwendern nur noch rudimentär bedient werden. Der Versuch, das Verständnis für spezifische Produkteigenschaften über mitgelieferte Handbücher herzustellen, stößt auf einen zunehmenden Widerstand beim Konsumenten.

Angeichts der wachsenden Menge an Handbuchkommentaren zur Navigation durch die digitale Produktwelt hat diese Form der permanenten Anleitung ihr inhärentes Ende gefunden: je mehr Information auf uns einströmt, desto unbrauchbarer wird sie. Erklärungen sind

kein Ersatz für intuitive Verständlichkeit.

In den letzten Jahren habe ich mich intensiv mit neuen Produkten und Softwarepaketen auseinandergesetzt, sie irgendwann gemeistert oder fallengelassen. Dabei habe ich gelernt, daß die besten Produkte keine Erklärungsebene verlangen, da ihre Oberfläche alles transportiert, was ein Benutzer wissen muß. Je höher der Abstraktionsgrad der Produkte wird, desto wichtiger wird die intuitive Zugänglichkeit. Die meisten kreativen Anwender experimentieren lieber direkt mit unbekannter Software, als die mitgelieferten Handbücher zu studieren. Obwohl dadurch einiges an Produktpotential auf der Strecke bleiben mag, lernt man mit dieser Aneignungsmethode zumindest, zwischen direkt brauchbaren und nur über Handbuchwissen erschließbaren Programmen zu unterscheiden. (ms)

