

Disposition

Thema 32: Dialoggestaltung

Schwerpunkt: Benutzerschnittstellen und Oberflächendesign

Medienforschung, Sommersemester 2004

Dozent: Thomas Schröder

Student: Andreas Ingerl

Inhaltliche Gliederung:

1. Pixel, Auflösung und Screengröße
 - _ Pixel als Grundeinheit des Screendesigns
 - _ Auflösungsprobleme von bspw. Bildern
 - _ Unterscheidung Bildschirm- und Printseite
2. Schrift
 - _ Unterscheidung Druck- und Pixelschriften
 - _ Verwendung von Schriften
 - _ Unterschiedliche Regeln für Screen- und Printdesign bei Schriften
 - _ Spationieren, Blocksatz, etc.
3. Navigation
 - _ Regeln der Navigations- und Dialoggestaltung
 - _ multiple Navigationsmöglichkeiten
 - _ Strukturtiefe (5 +/- 3 Menüpunkte etc.)
 - _ Kennzeichnen der Navigation
4. Wahrnehmung und Screenfunktionen
 - _ Probleme beim Scrollen und Mauseaktionen
 - _ Teilung des Screens in 2 Hälften (Hemisphären)
 - _ Fenstertechnologie und Wahrnehmung
5. Lesen am Bildschirm
 - _ Regeln des Lesens am Bildschirm
 - _ Verringerte Lesegeschwindigkeit
 - _ Kürzere Zeilenlänge als im Printdesign
 - _ Screendesigntypische Textgestaltung (kurze scannbare Textteile/Cluster)
 - _ Organisationsform der umgekehrten Pyramide (das Wichtigste zuerst)
 - _ Modularisierung von Inhalt und Information

Literaturvorgaben:

Bechter, F. [1997]: Dialogsysteme in der Informationsverarbeitung. Multimodalität, semantische Repräsentation und Visualisierung als Prinzip zur Gestaltung von Dialogoberflächen. Magisterarbeit (masch.) Tübingen.

Shneiderman, B. [1987]: Designing the User Interface: Strategies for Effective Human Computer-Interaction. Reading / Ms. Signatur: 27A4669
Signatur: GD 935.210 , Notation: GD 935

Ilg, R./ Ziegler, J. [1987]: Interaktionstechniken. In: Fähnrich, K.-P. (Hg.): Software-Ergonomie. München. 106-117.

Fähnrich, K.-P./ Ziegler, J. [1987]: Software-Ergonomie: Stand und Entwicklung. In: Fähnrich, K.-P. (Hg.): Software-Ergonomie. München. 9-28.

Huth, S. [1994]: Hilfe an der Oberfläche. Zur Vermittlung von Systemkenntnissen als kommunikatives Problem in Dialogschnittstellen. Mskr. Tübingen.

Eigene Literatur:

Ralf Turtschi (1998)
Mediendesign. Electronic Publishing - so wirds gemacht.

Jakob Nielsen (2000)
Erfolg des einfachen.

Klaus C. Hofer und die Argonauten (1998)
webrations, webdesign und wahrnehmung. eine analyse.

J. Böhringer, P. Bühler, P. Schlaich, H.-J. Ziegler (2001)
Kompendium für Mediengestaltung für Digital- und Printmedien

Referate/Präsentationen

Andreas Ingerl (2002)
Visuelle Textgestaltung – Screendesign, Referat bei Thomas Schröder im Seminar Sprache- und Textgestaltung.

http://www.no-norm.de/mewi_data/sprache_text/screendesign/index.html

Internetseiten

Hypermedia-Texte planen und schreiben.
<http://www.hrz.uni-dortmund.de/~hytex/texte/hyper1/text.html>

Jakob Nielsen - useit.com
<http://www.useit.com>

KommDesign.de - Fakten
<http://www.kommdesign.de/texte/index.htm>

Webwriting Magazin
<http://www.webwriting-magazin.de/webwriting/blmain.htm>

Online lesen
<http://www.hi.is/~bernd/webtexte/onlinelesen.htm>

Onlinereader.de
<http://www.onlinereader.de/>

(Sinnes-) Empfindung / sprachkritik.de
<http://www.sprachkritik.de/drop/sensus.html>

10 WWW-Ergonomie-Leitlinien
<http://vsys-www.informatik.uni-hamburg.de/ergonomie/>

Color, Contrast - Dimension in News Design
<http://www.poynter.org/special/colorproject/colorproject/color.html>

Typografie.info - Portal für Typografie und Gestaltung
<http://www.typografie.info>

Schrift und Typografie - von Alphabete bis Zeichen!
<http://members.surfeu.de/typografie/index.htm>
Typolis - a typographic playground
<http://www.typopolis.de/>

Auszug aus dem Thesenblatt des Referats Andreas Ingerl (2002) Visuelle Textgestaltung – Screendesign

Pixel und Auflösung:

Sich über die Auflösungsproblematik am Bildschirm bewusst sein. Der Pixel ist eine feste Grösse die nicht verkleinert oder geteilt (halbe Pixel) werden kann.

Bilder so verwenden, dass sie möglichst klein aber erkennbar sind. Eventuell mit Vergrößerungsfunktion versehen.

Anti-Aliasing als Möglichkeit Treppeneffekt zu vermeiden.

Schrift:

Möglichst wenige Schriftarten und Schriftgrößen in einem Dokument. Eingeführte Parameter müssen konsequent durchgehalten werden (Einheitlichkeit)

Möglichst schlichte, serifenlose Schriften verwenden. Fett- und Kursivschrift nur sparsam einsetzen, nicht als Mengentext. Mit Farben im Text sparsam umgehen. Gross- und Kleinschreibung verwenden. Verbesserte Lesbarkeit gegenüber Versalien (Grossbuchstaben).

Trennung zwischen Pixelschriften bis ca. 12 Pixel (gepixelt) und Druckschriften (Anti-Aliasing) ab ca. 14 Pixel. Serifenschriften deutlich grösser ab ca. 18-24 Pixel.

Schriften müssen wegen der geringen Auflösung und der Hintergrundbeleuchtung grösser sein.

Pixelschriften können nicht ausgelichtet (spationiert) werden, was den Einsatz von Blocksatz untersagt. Auch Worttrennungen sollten vermieden werden.

Seitengrösse/Bildschirmgrösse:

Eine Bildschirmseite ist nicht uneingeschränkt mit einer Printseite zu vergleichen (flaches Querformat).

Seitengrösse ist variabel vom Benutzer abhängig. Beachtung der gängige Bildschirmgrößen (800 x 600 Pixel).

Navigation:

Hauptstruktur der Seite sollte aus 5 +/-2 Menüpunkten bestehen. Die Sprache der Menüpunkte sollte einheitlich und dem Zielpublikum bekannt sein.

Nicht zu hohe Schachtelungstiefe. Maximal 3 Hierarchien tiefe Menüstruktur (flache Baumstruktur).

Navigation immer oben oder links, nur in Ausnahmefällen rechts und unten. (Auch Wahrnehmung durch rechte Gehirnhälfte)

Der Leser vergisst nach ca. 3 Hyperlinks wo er zuvor gewesen ist.

Dem User mehrere Möglichkeiten der Navigation bieten, aber nicht zu viele Hyperlinks verwenden. Wenige und sinnvolle Querverweise. Externe Links in neuem Fenster öffnen und gesondert kennzeichnen (z.B. durch Angabe der URL).

Hyperlinks müssen klar gekennzeichnet werden. Wenn Symbole eingesetzt werden, untersuchen ob diese Symbole allgemeingültig und verständlich sind.

Wahrnehmung:

Die linke Hemisphäre (rechtes Auge) verarbeitet Text, Sprache, kodiert und dekodiert Informationen.

Die rechte Hemisphäre (linkes Auge) besitzt räumliches Vorstellungsvermögen, verarbeitet Bilder und Verhältnisse. Also sollte Bild immer tendenziell links und Text rechts stehen.

Farben:

Farben sollten gezielt eingesetzt werden, um wichtige Punkte hervorzuheben oder den Standpunkt in der Navigation zu kodieren.

Farben kontrastreich einsetzen, aber auf unangenehme Kontraste (Flimmern) achten.

Der Bildschirm benutzt ein eigenes Farbsystem (RGB) deshalb sollten Farben aus dem Print nicht einfach konvertiert (Automatismus), sondern angeglichen werden.

Screenfunktionen:

Scrollen stört den Lese-/Wahrnehmungsfluss. Nur ca. 10% aller Leser scrollen.

Mausveränderungen (Reaktion) sinnvoll und konsistent einsetzen.

Zusatzfenster nur dann öffnen, wenn es einen Grund dafür gibt (z.B. Vergrößerung eines Bildes). Nicht zu viele Fenster auf einmal öffnen.

Lesen

Am Monitor kann man von einer 20-30% verlängerten Lesedauer gegenüber einer Printvorlage ausgehen. Nach Nielsen ist Lesen am Bildschirm 25% langsamer und fehleranfälliger.

Das sensorische Gedächtnis hilft uns im Lesefluss. Dieser wird aber unterbrochen, wenn zum Lesen einer Zeile länger als 1,5 Sekunden gebraucht wird.

Zeilen nicht länger als 45 - 55 Zeichen oder 8 - 12 Wörter (im Print 55 - 80 Zeichen).

Gliederung des Textes in ‚scannbare‘ kleine Teile. Merkfähigkeit des Menschen ca. 7 +/- 2 Einheiten. Auch bei kurzen Texten werden Texte meist nicht Wort für Wort vom Anfang zum Ende gelesen.

Kurze Abschnitte, kurze Sätze, unkomplizierter Satzbau, keine Silbensleppzüge. Nielsen empfiehlt bis zu 50% Kürzung gegenüber den Printtexten.

Organisationsform der „umgekehrten Pyramide“, im „traditionellen“ Journalismus wichtiges Ordnungsprinzip: Das Wichtigste kommt zuerst, der Rest ist nach abnehmender Wichtigkeit geordnet. (im Print: Umgekehrt)

Beim Lesen am Bildschirm ist ‚umblättern‘ durch Maus oder Tastatur häufiger als beim normalen Lesen, wodurch sich längere Pausen und starke Unterbrechungen des Leseflusses ergeben.