Ergonomisches Ul Design

Das lass mal den Grafiker machen









Alexander Klein

Senior Consultant bei BeOne Stuttgart GmbH

Consulting für Prozesse, Engineering und IT http://www.beone-group.com

Committer bei Griffon





Gliederung

Ein klarer Weg durch agiles Design

Vorbereitung 📗

Prototyping

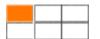
Beispiel

3 Sixpacks für gutes Design

Ergonomie

Gestaltung

Goldene Regeln



Ein klarer Weg durch agiles Design

Vorbereitung

Prototyping

Beispiel



Neue Blickwinkel durch Archetypen



Ziele, Verhalten, Einstellungen



Personas beschreiben Archetypen

Personas repräsentieren Abläufe

Verhaltensmuster

Ziele

Umgebungseinflüsse

Fähigkeiten / Wissen

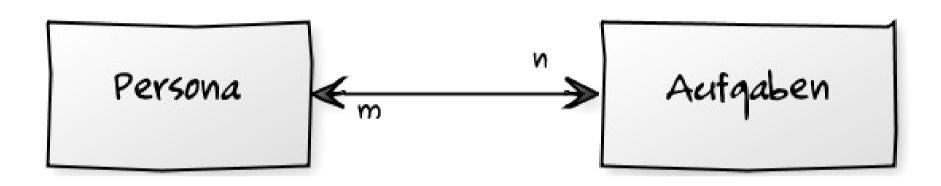
Einstellungen



Personas != Marktsegmenten



Aus Personas leiten sich Aufgaben ab



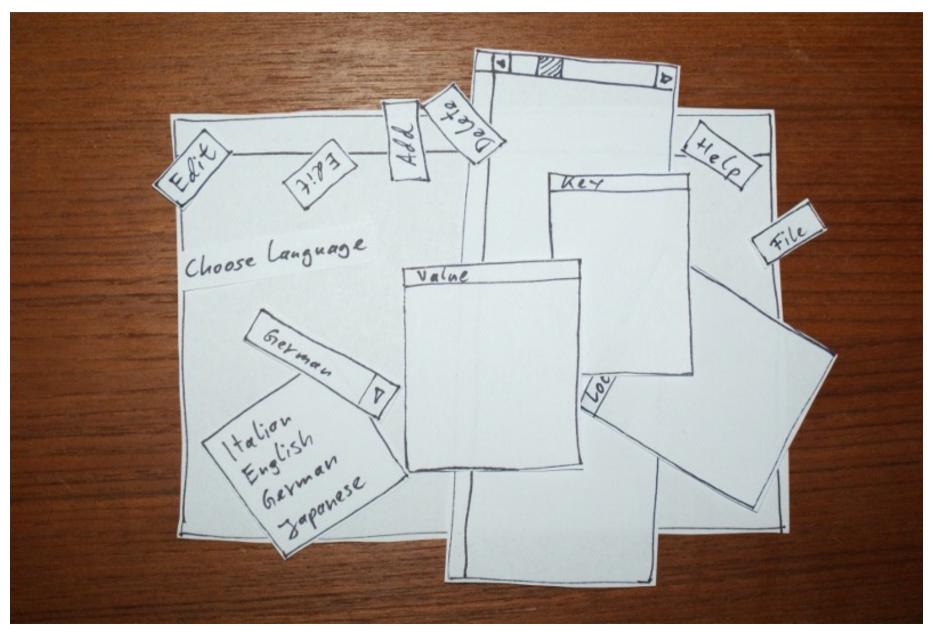


Ein klarer Weg durch agiles Design

Vorbereitung Prototyping Beispiel

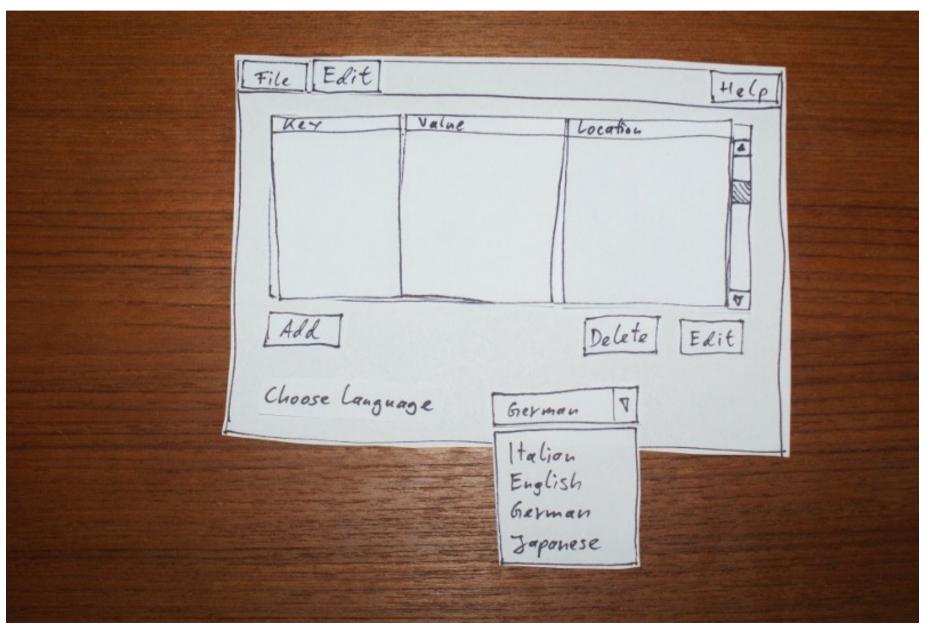


Mit Papier kann jeder umgehen



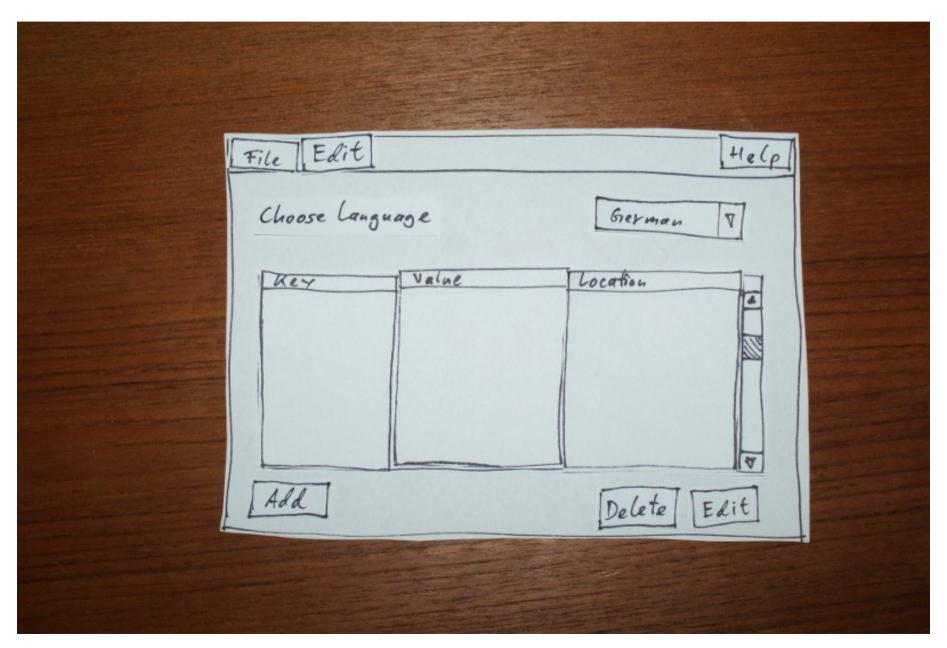


Papier ermöglicht schnelle Änderungen



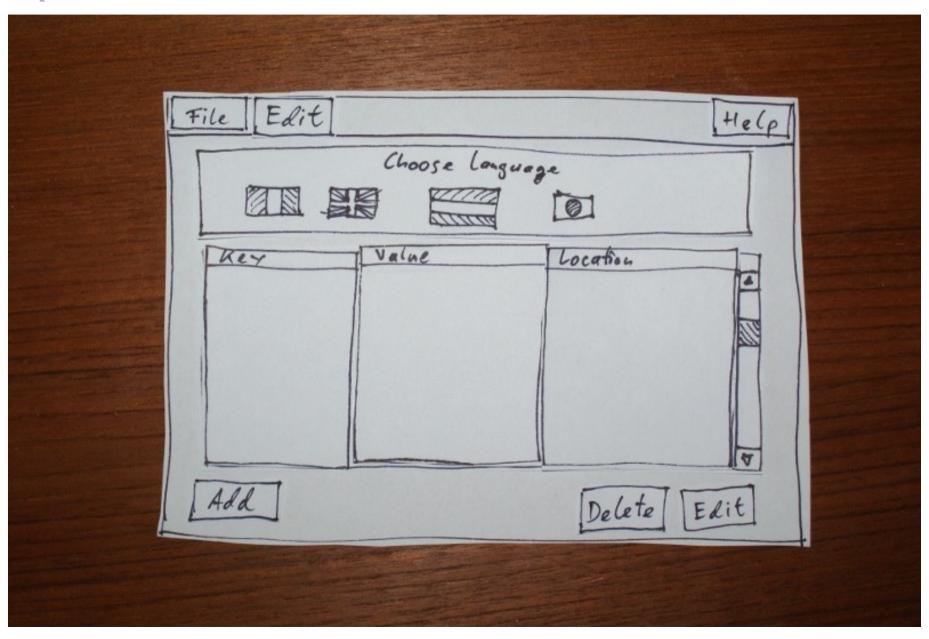


Der Kundenwunsch wird schneller klar

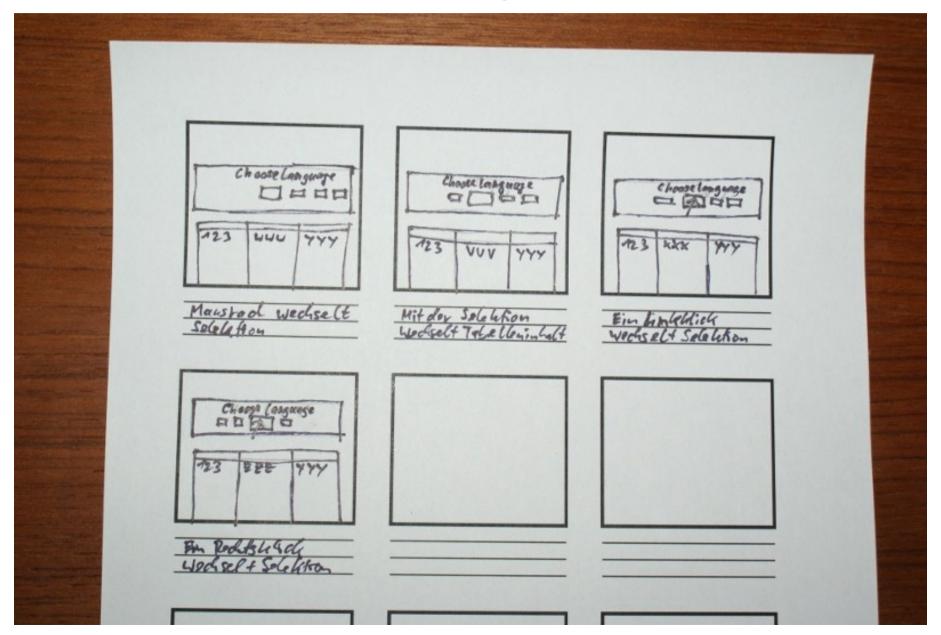




Papier befreit von technischen Variablen



Szenarien sind in Storyboards notierbar



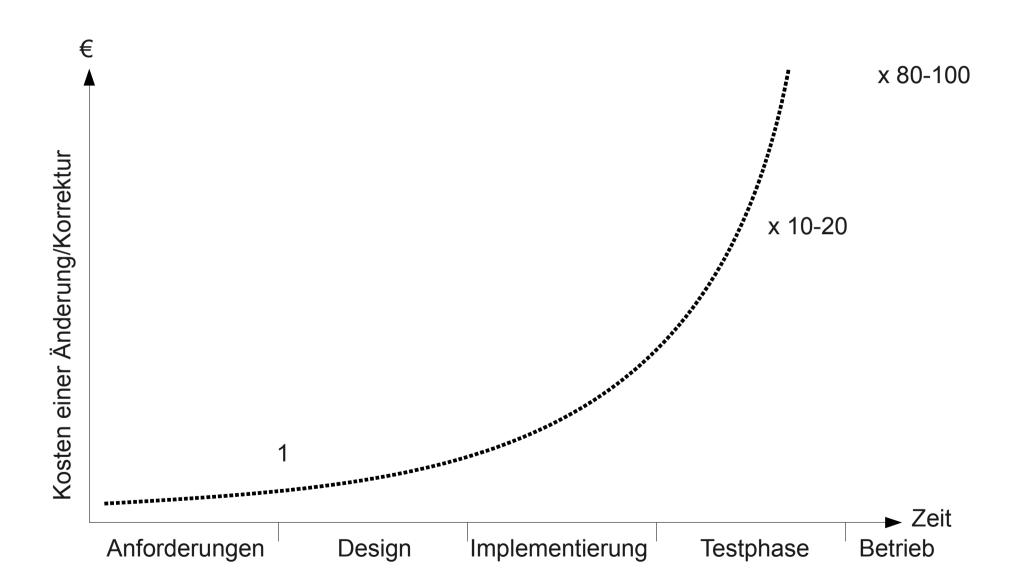


Ein einbezogener Benutzer hilft mit





Früher und öfter testen senkt Kosten



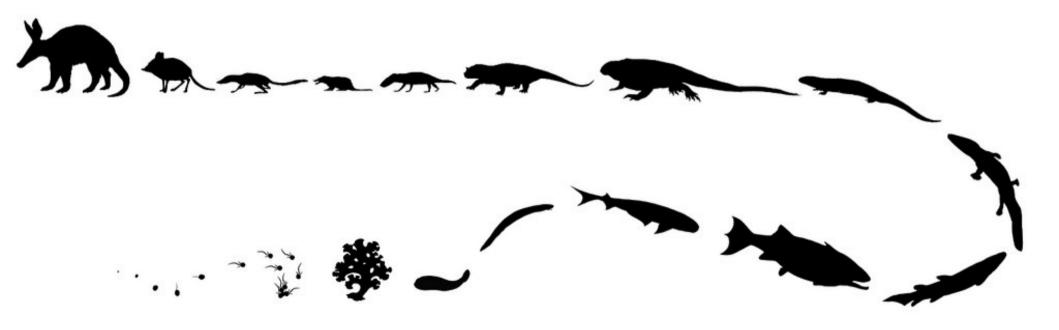


Design ist Evolution

Neue Meinungen erfordern neue Lösungen

Vorschläge werden immer besser

Der erste Wurf ist nie optimal





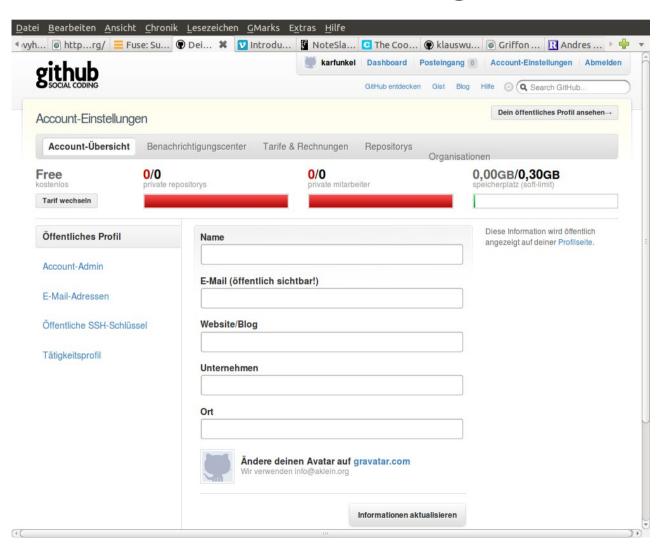
Ein klarer Weg durch agiles Design

Vorbereitung Prototyping Beispiel



Ein Beispiel: Reverseengineering github

github.com Account-Verwaltung:





Anforderungen zerteilen das Problem

- 1. Account umbenennen
- 2. Account löschen
- 3. Profil bearbeiten
- 4. Emails verwalten



Sonstige Informationen ergänzen das Bild

- 5. Accounts können nur einmal umbenannt werden
- 6. Hilfe zur Email-Konfiguration wird evtl. hier gesucht
- 7. Profil ändern ist die wahrscheinlichste Funktion
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden



Gruppierung von Teilen bringt Ordnung

- 1. Account umbenennen
- 5. Accounts können nur einmal umbenannt werden
- 2. Account löschen
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden

Account

- 3. Profil bearbeiten
- 7. Profil ändern ist die wahrscheinlichste Funktion

Profil

- 4. Emails verwalten
- 6. Hilfe zur Email-Konfiguration wird evtl. hier gesucht Emails
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden



Gruppierung von Teilen bringt Ordnung

- 1. Account umbenennen
- 5. Accounts können nur einmal umbenannt werden
- Account löschen
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden
- Account

- 3. Profil bearbeiten
- 7. Profil ändern ist die wahrscheinlichste Funktion

Profil

- 4. Emails verwalten
- 6. Hilfe zur Email-Konfiguration wird evtl. hier gesucht Emails
- 3. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden



Prioritäten schaffen Struktur

- 3. Profil bearbeiten
- 7. Profil ändern ist die wahrscheinlichste Funktion

Profil

- 2. Account löschen
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden
- 1. Account umbenennen
- 5. Accounts können nur einmal umbenannt werden
- Account

- 4. Emails verwalten
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden
- 6. Hilfe zur Email-Konfiguration wird evtl. hier gesucht

Emails



Prioritäten schaffen Struktur

- 3. Profil bearbeiten
- 7. Profil ändern ist die wahrscheinlichste Funktion

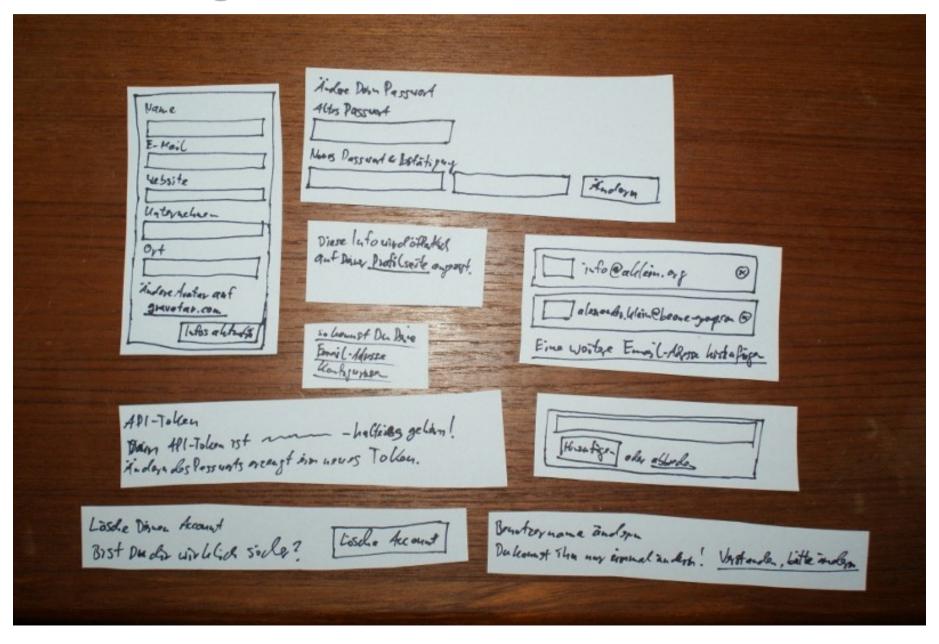
Profil

- 2. Account löschen
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden Account
- Account umbenennen
- 5. Accounts können nur einmal umbenannt werden

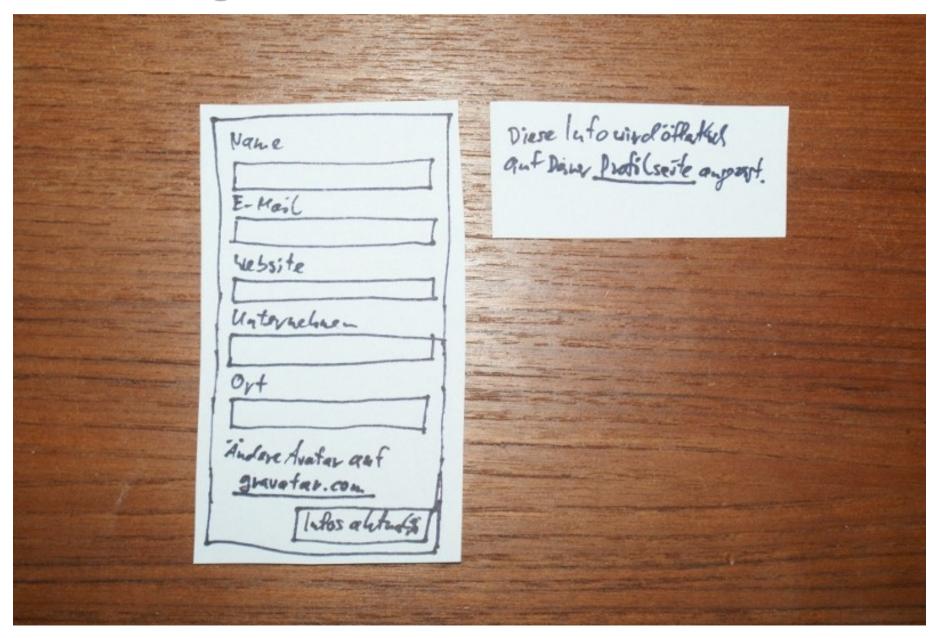
- 4. Emails verwalten
- 8. Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden

6. Hilfe zur Email-Konfiguration wird evtl. hier gesucht

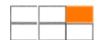
Emails

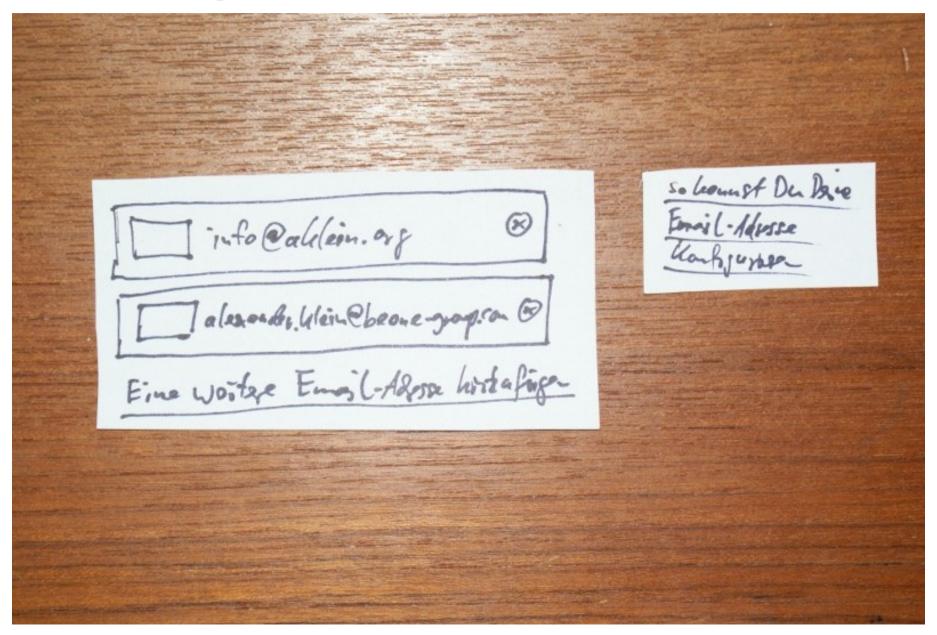


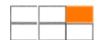


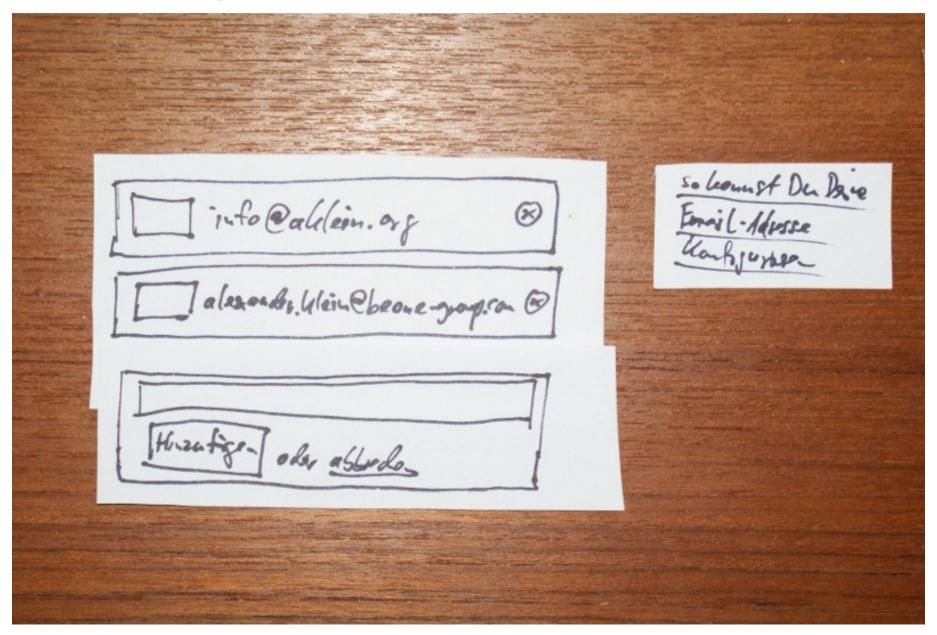


API-Token Plain API-Token 1st	Airdore Dobr Password Altos Password Noors Password & Befatipay Andorm	
Du leaungt The may expend an destr! Verstanden, batte indern Lösche Dinon Account	Dain 481-Tolon 15+ - halfeilig gelan!	
BIST DE DE WILLES SOCKE	Losche Dissen Account Bist Dudir wirle God soule? Losche Account	



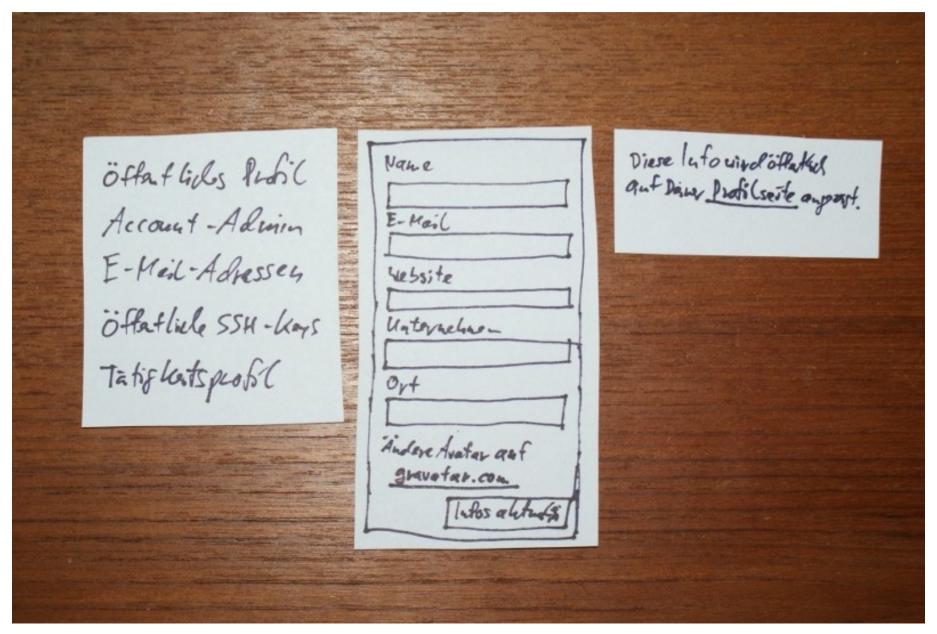








Zusammengefügt ergibt es ein Bild





Zusammengefügt ergibt es ein Bild

Öffentliches Profil

Account-Admin

E-Mail-Adressen

Öffentliche SSH-Schlüssel

Tätigkeitsprofil

Name	
E-Mail (öffe	ntlich sichtbar!)
Website/Blo	g
Unternehme	en
Ort	
Är	ndere deinen Avatar auf gravatar.com r verwenden info@aklein.org
	Informationen aktualisieren

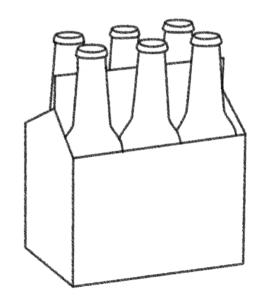
Diese Information wird öffentlich angezeigt auf deiner Profilseite.

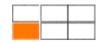
3 Sixpacks für gutes Design

Ergonomie

Gestaltung

Goldene Regeln





6 Prinzipien führen zu guter Ergonomie

80/20-Regel

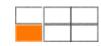
Einfachheit

Erreichbarkeit

Konsistenz

Feedback

Toleranz



6 Prinzipien führen zu guter Ergonomie

80/20-Regel

→ schnelle Bedienung

Einfachheit

In 80 % der Zeit werden nur

Erreichbarkeit

20 % der Funktionen genutzt

Konsistenz

leicht erreichbar

Feedback

gut durchdacht

Toleranz



80/20-Regel

→ entspannte Bedienung

Einfachheit

Erreichbarkeit

Konsistenz

Feedback

Toleranz

KISS - Keep it simple, stupid

Keep it clear

Ablenkung der Benutzer vermeiden

Richtiges Verhältnis: Einfachheit/Features



80/20-Regel

→ effektive Bedienung

Einfachheit

Tastenbedienbarkeit

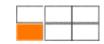
Erreichbarkeit

Visuellehinweise / Hints

Konsistenz

Redundanz

Feedback



80/20-Regel

→ klare Bedienung

Einfachheit

Einheitliches Layout

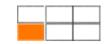
Erreichbarkeit

Konsistente Terminologie

Konsistenz

Durchgängiges Interaktionskonzept

Feedback



80/20-Regel

→ nachvollziehbare Bedienung

Einfachheit

Feedback an Benutzer geben

Erreichbarkeit

Benutzer über aktuelle Zustände informieren

Konsistenz

Vor allem bei Hintergrundaktivitäten

Feedback



80/20-Regel

→ helfende Bedienung

Einfachheit

Fehler des Benutzers verhindern

Erreichbarkeit

Aktionsflächen bei Bedarf aktiv schalten

Konsistenz

Während der Aktion Aktionsflächen inaktiv schalten

Feedback

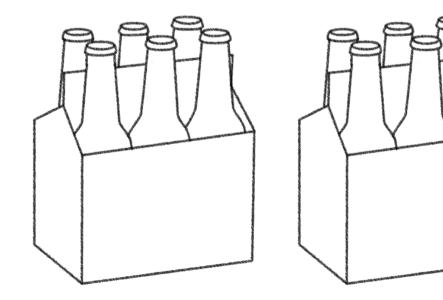


3 Sixpacks für gutes Design

Ergonomie

Gestaltung

Goldene Regeln





Ähnlichkeit

Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung



Ähnlichkeit

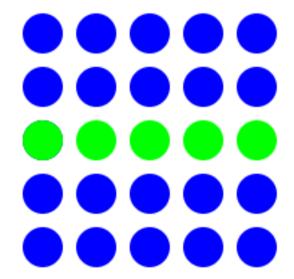
Umgebung

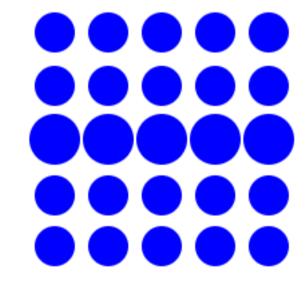
Formen mit gemeinsamen Merkmalen werden als zusammengehörig empfunden

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung







Ähnlichkeit

Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung

Symmetrie



Sie haben einen Termin um 17:00 Uhr

Bitte klicken Sie hier zur Bestätigung.



Ähnlichkeit

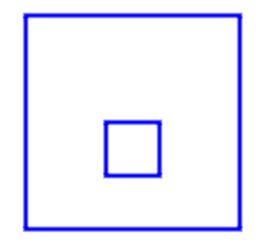
Umgebung

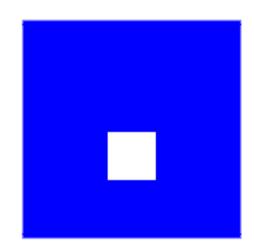
Die kleinere zweier überlappender Formen wird als Vordergrund, die größere als Hintergrund empfunden.

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung







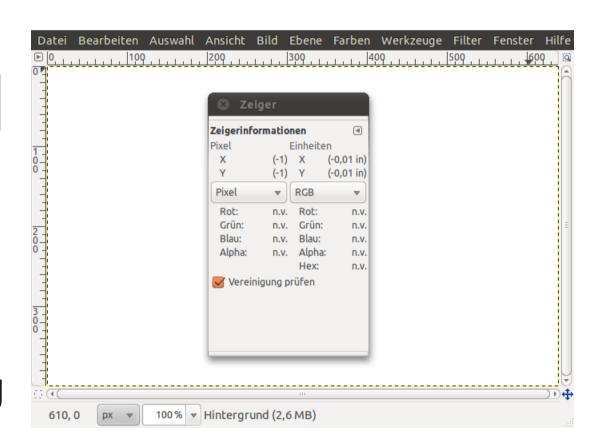
Ähnlichkeit

Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung





Ähnlichkeit

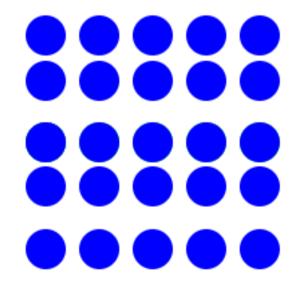
Umgebung

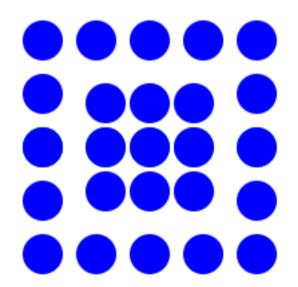
Dinge die näher beieinander stehen werden als zusammengehörig empfunden.

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung







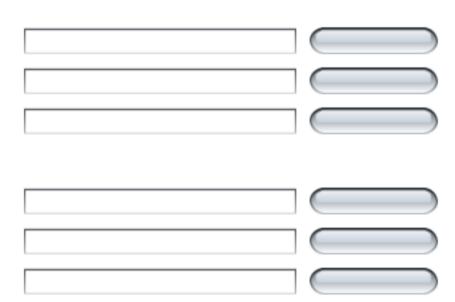
Ähnlichkeit

Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung





Ähnlichkeit

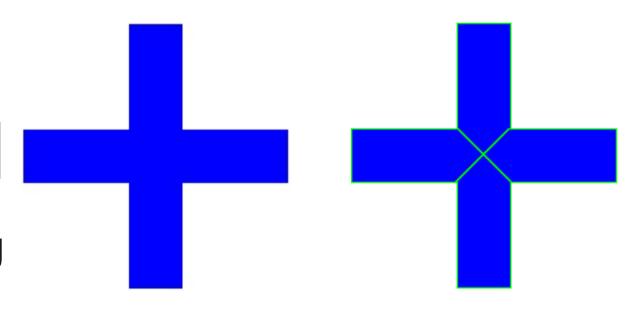
Umgebung

Wir erkennen bevorzugt zusammenhängende Formen, nicht Einzelteile.

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung





Ähnlichkeit

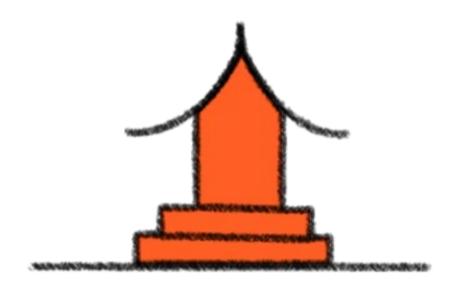
CHINA Restaurant

Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung





Ähnlichkeit

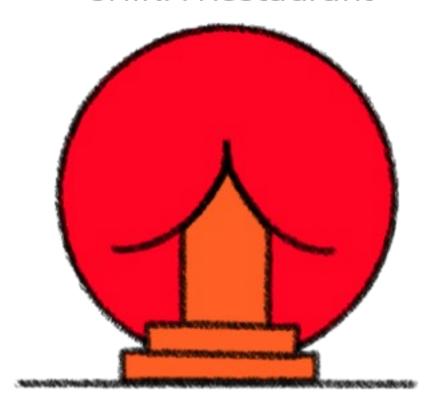
Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung

CHINA Restaurant





Ähnlichkeit

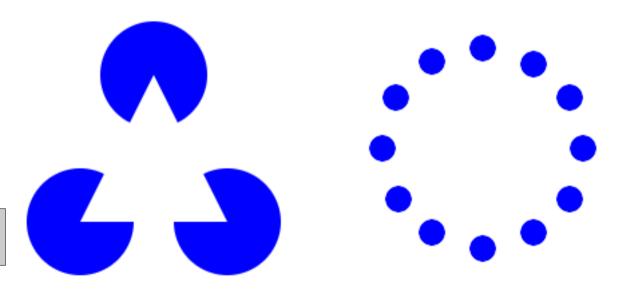
Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung

Es werden vollständige Formen gesehen, fehlende Informationen werden ergänzt.





Ähnlichkeit

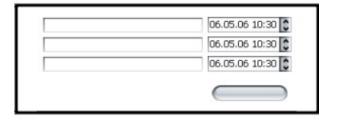
Umgebung

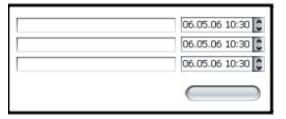
Abstand

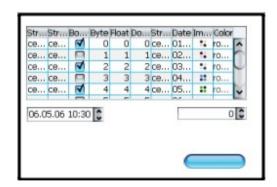
Fortsetzung

Vervollständigung

element 0
element 1
element 2
element 3
element 4
element 5
element 6









Ähnlichkeit

Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung

element 0 element 1 element 2 element 3 element 4 06.05.06 10:30 element 5 06.05.06 10:30 element 6 06.05.06 10:30 Übernehmen Abbrechen 06.05.06 10:30 0 0 0 ce... 01... * ro... ^ 06.05.06 10:30 06.05.06 10:30 06.05.06 10:30



Ähnlichkeit

Umgebung

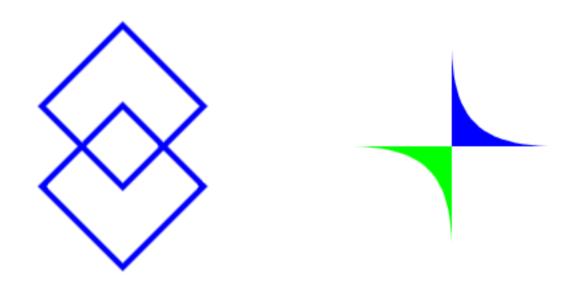
Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung

Symmetrie

Symmetrisch angeordnete Elemente werden werden als Ganzes wahrgenommen





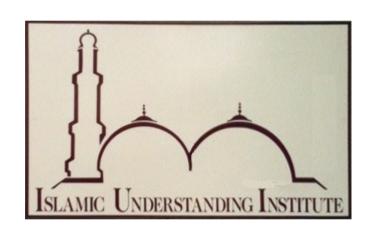
Ähnlichkeit

Umgebung

Abstand

Fortsetzung

Vervollständigung



3 Sixpacks für gutes Design

Goldene Ergonomie Gestaltung Regeln



Leserichtung

Ausrichtung

Abstände

Farben

Zeichensätze

Visuelle Effekte



Leserichtung

In aller Regel von Links nach rechts

Ausrichtung

Im hebräischen und arabischen Raum von rechts nach links

Abstände

Ankerpunkt für Anordnung links oben beginnen (bzw. rechts oben)

Farben

Bewegter Text immer von rechts nach links bewegen

Zeichensätze

Visuelle Effekte



Leserichtung

Elemente immer an Linien ausrichten

Ausrichtung

Horizontal und vertikal beachten

Abstände

Einzelne Pixel machen etwas aus!

Farben

Text linksbündig

Zeichensätze

Zahlen rechtsbündig

Visuelle Effekte

Achtung hebräisch, arabisch



Leserichtung

Ausrichtung

Abstände

Farben

Zeichensätze

Visuelle Effekte

Abstände zwischen Elementen i.d.R. gleich groß

Unterschiedliche Abstände haben eine Bedeutung

Gruppieren durch Abstände



Leserichtung

Ausrichtung

Abstände

Farben

Zeichensätze

Visuelle Effekte

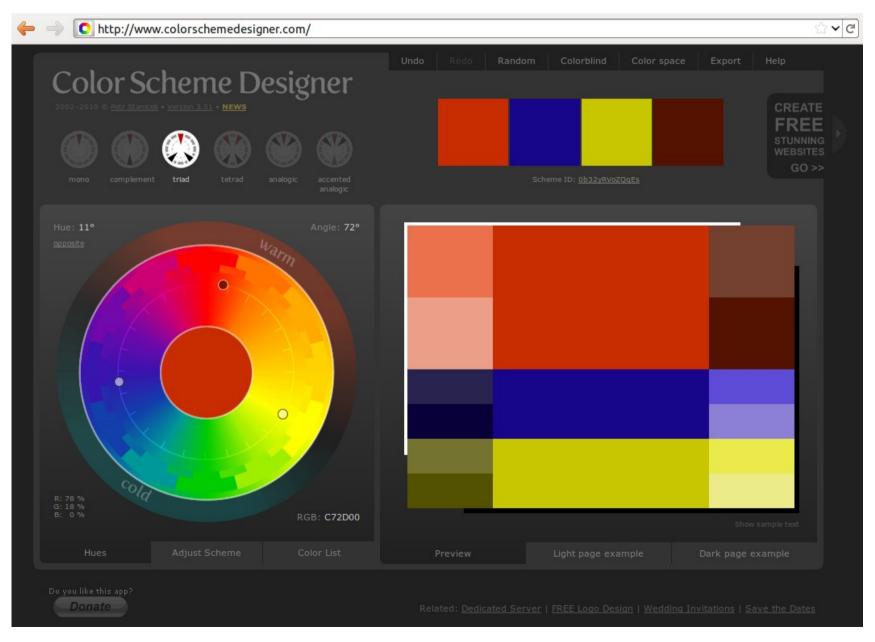
Deutliche Kontraste wichtig

Farbharmonie für entspanntes Arbeiten notwendig

Sehbehinderungen beachten Rot/Grün-Schwäche etc.

Hilfreiches Tool http://www.colorschemedesigner.com







Leserichtung

Weniger ist mehr

Ausrichtung

maximal 3 Zeichensätze

Abstände

Zeichensätze drücken etwas aus

Farben

Zeichensätze mitliefern oder Alternativen ermöglichen

Zeichensätze

Visuelle Effekte



Leserichtung

Sind schön anzusehen

Ausrichtung

Können wichtige Funktionen haben

Abstände

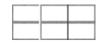
Aber nur einsetzen, wenn die Animation einen Nutzen bringt

Farben

So viel wie nötig, so wenig möglich

Zeichensätze

Visuelle Effekte



Vielen Dank





Alexander Klein

alexander.klein@beone-group.com

@saschaklein

