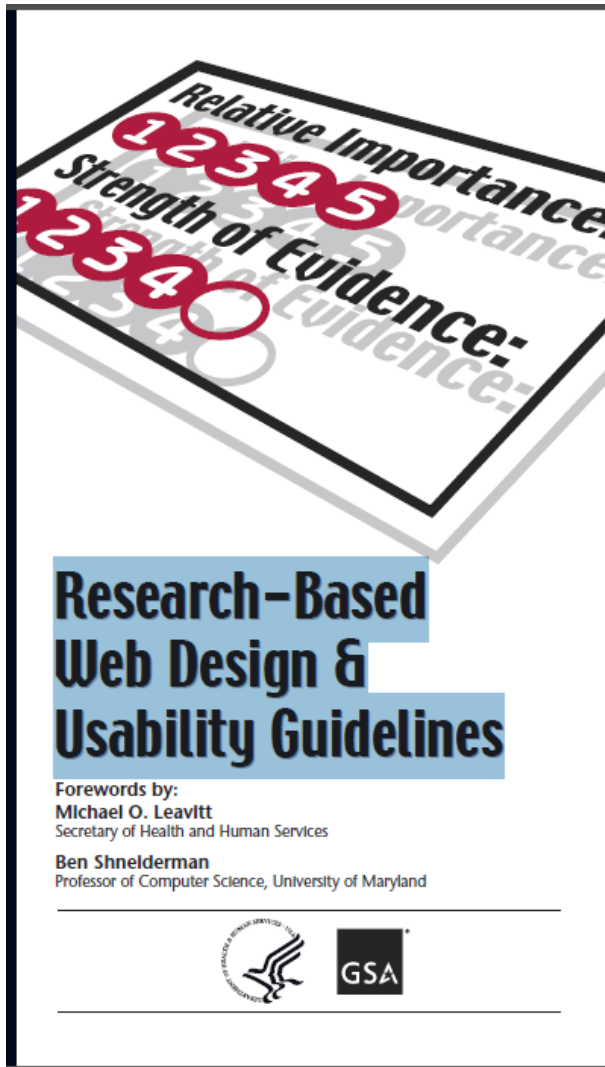


Zusammenfassung der Gestaltungskriterien



Die umfassende Sammlung konstruktiver Regeln



- Herausgegeben vom der US-Gesundheitsbehörde "Health and Human Services (HSS)"
- Erarbeitet zusammen mit der Univ. Maryland, Ben Shneiderman
- E-Book zur Webseite <http://guidelines.usability.gov>, dort frei herunterladbar.
- 18 Praxis-Kapitel:
 - Design Process and Evaluation
 - Optimizing the User Experience
 - Accessibility
 - The Home Page
 - Page Layout
 - Navigation
 - Scrolling and Paging
 - Headings, Titles and Lables
 - etc

Allgemeine Usability-Kriterien

- Effektivität und Effizienz
 - Tastenkürzel
 - Expertenfunktion
 - Navigationspfade
 - Transformationsdistanzen (Handlungsmodelle)
- Normans 10 Heuristiken
- Gestaltungsgrundsätze nach DIN 9241-110 ("ASSEFIL")
- Shneidermans 8 golden Regeln
- Entlastung des Benutzers
 - Entlastung der Augen
 - Entlastung von KZG und LZG
 - Fehlervermeidung und Korrekturunterstützung

Benutzerorientierte Gestaltung

- Zielgruppenorientierung
 - Benutzerprofile und Personas
 - Kommunikationsparadigmen
 - zielgruppengerechtes konzeptuelles Modell (Vorwissen, Fachlichkeit)
- Orientierung am Benutzungskontext
 - Einsatzsituation (z.B. Staub, Lärm, Ablenkung, Zeitdruck, Kritikalität)
 - Art der Geräte (z.B. Bildschirmgröße, Touch oder Maus)
 - Auswahl geeigneter Interaktionshardware und –formen
- Einbeziehung der Benutzer
 - Menü- und Funktionsstruktur (Card Sorting)
 - Entscheidung über primäre und sekundäre Funktionen
 - Verständliche / fachgerechte Struktur und Navigation
 - Vorerfahrung mit anderer Software, Vorlieben
- Barrierefreiheit

Allgemeine Gestaltungsregeln

- Gleichförmigkeit der Gestaltung
- Sichtbarkeit des Systemzustands
- Affordanz (und nicht-Modalität)

- deutliche visuelle Strukturierung
- Chunking durch Schichtenbildung
- gut entschlüsselbare (effiziente) Informationscodierung
- Textvermeidung / offener Text
- hinreichend große, gut unterscheidbare Bedienelemente
- keine Mauskilometer / WIMP-Kriterien...

- Harmonischer Farbeinsatz

Gestaltung mobiler Anwendungen

- Responsive Design
- Verständliche Struktur und Navigation
- Vermeidung von Menüs
- Kontextsensitive Aktionsangebote
- möglichst viele "natürliche" Gesten (ohne visuelle Kontrolle)
- Touchoptimierte Eingabe
- Vermeidung von Texteingaben

- Gestaltung an die Plattform angepasst
- Unterschiedliche Bedienmodi gut unterstützen:
 - Portrait, Landscape
 - Single-Handed, Double-Handed, Cradled

**... das war zwar nur ein knapper Überblick –
aber hoffentlich hilfreich für den Hifi-Prototyp ...**