

INTERAKTIONSDESIGN



Jedes Produkt hat eine Benutzerschnittstelle: gutes Interaktionsdesign ist das entscheidende Qualitätskriterium für die Benutzbarkeit.

Was ist Interaktionsdesign?

Interaktionsdesign richtet sich an den Benutzer und seine Bedürfnisse in konkreten Lebens- und Arbeitssituationen. Dadurch unterscheidet sich Interaktionsdesign vom Interfacedesign, das in der Regel erst dann stattfindet, nachdem die Funktionsweise des Produkts bereits festgelegt ist. Interaktionsdesign ist nicht auf das Erscheinungsbild des Produkts auf der Oberfläche gerichtet, sondern zeichnet sich dadurch aus, dass es den Kontext berücksichtigt, in dem der Benutzer das Produkt zu einem bestimmten Zweck verwendet. So spielt die Einschätzung der Zielgruppe und Erstellung realistischer Anwendungsszenarien eine maßgebliche Rolle bei der Entwicklung erfolgreicher Interaktionskonzepte.

Ein wichtiger Faktor bei der Konzeption eines jeden Interaktionsdesigns ist es die Bedienbarkeit vom Blickwinkel des Benutzer zu betrachten. Die Sicht der Techniker und Ingenieure weicht hier erfahrungsgemäß oft von der des Endverbraucher ab. Um das Design des Interaktionsprozesses sinnvoll zu beurteilen ergeben sich fünf Punkte bzw. Fragestellungen:

Woran erkennt man gutes Interaktionsdesign?

- **Aufgabenangemessenheit**
Unterstützt das Interaktionskonzept die Erledigung der Arbeitsaufgaben, ohne den Benutzer unnötig zu belasten?
- **Selbstbeschreibungsfähigkeit**
Stellt das System genügend Erläuterungen bereit und ist es in ausreichendem Maße verständlich?
- **Individualisierbarkeit**
Kann der Benutzer die Art und Weise, wie er mit dem Produkt arbeitet, nach individuellen Vorlieben beeinflussen?
- **Erwartungskonformität**
Kommt das Produkt durch eine einheitliche und verständliche Gestaltung den Erwartungen und Gewohnheiten des Nutzers entgegen?
- **Fehlertoleranz**
Bietet die Bedienung genügend Spielraum, trotz fehlerhafter oder ungenauer Eingaben das beabsichtigte Arbeitsergebnis ohne oder mit geringem Korrekturaufwand zu erreichen?

Der Nutzen

„Interaktionsdesign zielt darauf ab die kognitive Reibung auf ein möglichst geringes Maß zu verringern, um den Informationsfluss so direkt wie möglich zu gestalten.“

Ein erfolgreiches Interaktionsdesign wirkt sich entscheidend auf die Qualität jedes Produktes aus. Das Verhältnis zwischen komplexer Funktionalität und Bedienungskomfort ist der Angelpunkt, an dem das Interaktionsdesign ansetzt. Die Funktionen des Produktes sind nur dann „von Nutzen“ wenn der Endverbraucher auch auf sie zugreifen kann.

Benutzerfreundlichkeit kann empirisch evaluiert werden. Oft sind es aber gerade auch künstlerische Ansätze, die sich als richtungsweisend für den Fortschritt der Mensch-Maschine-Kommunikation erweisen.

Ihr Kontakt:

Michael Badics

Leitung Business Development Futurelab
Ars Electronica Futurelab

Tel.: 0732/7272-19

Fax: 0732/7272-619

E-Mail: michael.badics@aec.at

Web: <http://www.aec.at/futurelab>

Bildinhalt Vorderseite (v. l. n. r.): Palmist – Handheld Interaktion im Virtuellen Raum; INSTAR – Augmented Reality Car Navigation, entwickelt in Kooperation mit Siemens CT und dem Institut für Wirtschaftsinformatik (Lehrstuhl für Software Engineering, Prof. Gustav Pomberger) der Johannes Kepler Universität Linz; Librovision - Virtuelles Buch für Messestände und Präsentationen



Das Regionale Innovationssystem Oberösterreich ist ein vom Europäischen Fonds für regionale Entwicklung und vom Land OÖ gefördertes Maßnahmenprogramm.



kunstuniversität linz



ARS ELECTRONICA



Coop. Transfer Center
Zentrum für Technologie- und Innovationsmanagement

