

<div>Gebote und Kriterien für Interfacedesign</div>
<div>Interfaces sollten...</div>
<div>1. ...in ihrer Struktur und Gestaltung konsistent sein. Darstellungsarten und Eigenschaften sollten in allen Kapiteln gleich oder wieder erkennbar ähnlich sein.</div>
<div>2. ...bereits bei der ersten Begegnung mit dem Betrachter Interesse wecken.</div>
<div>3. ...den Betrachter informieren, um ihn zum Anwender zu machen.</div>
<div>4. ...anpassungsfähig sein. Basierend auf den Aktionen des Anwenders sollten sich die Werkzeuge und Inhalte dem Anwenderverhalten anpassen.</div>
<div>5. ...so beschaffen sein, dass deren Nutzung keine Gebrauchsanleitung erfordert. Dies ist eine Idealvorstellung, die sich gerade bei komplexen Interaktionsangeboten nicht immer erfüllen lässt. Mit dem Interfacedesign sollte angestrebt werden, dass eine Gebrauchsanweisung erst gar nicht erforderlich wird, sondern es sollte die Gebrauchsanweisung quasi mit sich selber repräsentieren. Das Benutzen bzw. die Beantwortung der Fragen, was das Produkt anbietet und wie es zu benutzen ist, sollte selbsterklärend durch das Interface erfahrbar sein.</div>
<div>6. ...skalierbar sein. Basierend auf den Kompetenzen und der Lernfähigkeit des Anwenders sollten sich die Werkzeuge und Inhalte durch den Anwender seinem Bedarf anpassen lassen können.</div>
<div>7. ...früh in die Funktion und Anwendung der Navigationselemente einführen. Die Navigationselemente sollten durch direktes Lernen in der Aktion erfahrbar sein. Dadurch wird ein selbstbestimmter Umgang und somit ein selbstbestimmtes Lernen ermöglicht.</div>
<div>8. ...motivierend sein. Gerade bei selbst bestimmten Lernprozessen ist der Aufbau und die Aufrechterhaltung der Motivation von entscheidender Bedeutung. Verliert der Anwender die Lust, sich weiter mit der Applikation auseinanderzusetzen, wird er sie beenden, bevor eine Wissensvermittlung stattfinden konnte. Die Motivation des Anwenders wird gefährdet, wenn... a) zu viele und unübersichtliche Auswahlmöglichkeiten verwirren. b) vorhersehbare Strukturen langweilen. c) missverständliche Anweisungen frustrieren.</div>
<div>9. ...den Anwender mit mehreren Perspektiven und Kontexten eines Sachverhalts konfrontiert. Der Anwender sollte in authentische und komplexe Situationen versetzt werden, in die der Lerngegenstand eingebettet ist und mit dem der Anwender interagieren kann.</div>
<div>10. ...beim Anwender stets eine Ahnung erwecken, was ihn erwarten könnte (Antizipation ermöglichen), um Eigeninitiative zum explorativen und assoziativen Entdecken der Inhalte zu fördern. Die zu erwartenden Inhalte müssen überschaubar bleiben.</div>
<div>11. ...durch vereinfachte Prozeduren, verständliche Anzeigen und schnelles, informatives Feedback beim Anwender ständig ein Gefühl von Kompetenz und Kontrolle über das System vermitteln. Dies setzt voraus, dass der Anwender sich keine komplizierten Benutzungsregeln bzw. komplexe Verzweigungsstrukturen merken muss. Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel, die zum Zwecke der Unterhaltung z.B. bei Adventuregames durchaus gebrochen werden sollten.</div>
<div>12. ...es dem Anwender erlauben, Fehler machen zu dürfen. Dies bedeutet auch, dass er jederzeit die Möglichkeit erhalten sollte, zum Ausgangspunkt zurückkehren zu können.</div>
<div>13. ...dem Anwender das Tempo und die Richtung der Vorgehensweise selbst bestimmen lassen können.</div>
<div>14. ...dem Anwender die Möglichkeit eröffnen, eigene Inhalte und Notizen anfügen zu können.</div>
<div>15. ...es dem Anwender ermöglichen, die Inhalte aktualisieren zu können.</div>
<div>16. ...durch ein entsprechendes Interactiondesign die Vorgänge des Navigierens für den Anwender gut nachvollziehbar und die Struktur der interaktiven Eigenschaften und Möglichkeiten des Produkts durchschaubar machen. Der Anwender kann nur dann navigieren, wenn er sich zuvor orientieren konnte. Kann der Anwender sich eine eigene Vorstellung von den Möglichkeiten machen, so kann er auch selbstständig und somit zufriedener mit dem Produkt interagieren.</div>
<div>17. ...kulturelle und landestypische Unterschiede respektieren. So sollten z.B. Formulare, in die u.a. die Adresse eines Anwender eingetragen wird, darauf ausgerichtet sein, dass es Länder mit bzw. ohne Bundesländer gibt. Bei Adressen-Formularen auf deutschen bzw. auf amerikanischen Internetseiten befindet sich z.B. häufig ein Eingabefeld für Bundesländer bzw. Bundesstaaten. Am besten lässt man den Anwender zunächst sein Land auswählen, worauf ein entsprechend angepasstes Adressen-Formular erscheinen kann. Bei dem Auswahlfeld zur Angabe des Landes bzw. Sprache (z.B. mit Pulldownmenü) sollte der Anwender in seiner Sprache und den für sein Land typischen Schriftzeichen angesprochen werden. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass landestypische Dezimalsystem-Seperatoren (mit/ohne Komma oder Punkt), Maßeinheit (Kilo, Pfund, Unce, Inch, cm, Liter, Pint, US Gallone, UK Gallone, etc.) oder Währung korrekt angezeigt werden.</div>