MA: Designprojekt: Entwicklung einer medialen Installation

Prof. Felix Beck, WMA Leonie Winkelmann
Donnerstag, 6. Dezember 2024

Housekeeping & Organisatorisches

1. Anwesenheitsliste checken
2. Übersicht heutiger Ablauf
3. Vortrag zum Thema *Storyboarding*

Seminarinhalte

erter Teil: User Interfaces

1. Definition: Was ist User Interface Design?
    1. Kurze Diskussion: “Was ist für euch ein gutes UI?”
2. **Relevanz des Themas:**
    - Warum gutes UI Design wichtig ist (Usability, Effizienz, Nutzerbindung).
    - Beispiele aus dem Alltag (gute vs. schlechte Interfaces).
    - 2-3 Beispiele für bekannte Interfaces (z. B. Apps, Websites).
    - Analyse anhand der genannten Kriterien (z. B. Usability, Feedback, Barrierefreiheit).

Unterschied zwischen UX und UI

Abgrenzung zu UX Design (User Experience Design).

Aspekt	**UI Design**	**UX Design**
Fokus	Visuelle Gestaltung und Interaktion	Ganzheitliche Nutzererfahrung
Dimension	Ästhetik und Funktionalität der Oberfläche	Emotionale und funktionale Nutzerbedürfnisse
Zeithorizont	Meist im Entwicklungsprozess eines Produkts	Von der Idee bis zur Nachnutzung
Methoden	Design-Systeme, Prototyping, Styleguides	Nutzerforschung, Usability-Tests, Wireframes

Zusammenhang

UI Design ist ein Teil des UX Designs. Während UX die gesamte Nutzererfahrung umfasst, fokussiert sich UI auf die Gestaltung der visuellen und interaktiven Schnittstelle. Ein gutes UI Design trägt zu einer positiven UX bei, aber eine gute UX erfordert mehr als nur ein gutes UI.

Vergleichsbild:

- UX ist das **Gesamterlebnis einer Reise**, z. B. die Auswahl eines Hotels, die Reiseplanung und die Ankunft.
- UI ist das **Design des Hotelzimmers**, z. B. die Anordnung der Möbel und das Farbschema.

Beide Disziplinen ergänzen sich und sollten eng zusammenarbeiten.

Wichtige Punkte im User Interface Design

Gutes User Interface Design ist eine interdisziplinäre Aufgabe, die Ergonomie, Psychologie, Design und Technologie miteinander verbindet. Der Nutzer und dessen Anforderungen stehen dabei immer im Zentrum des Entwicklungsprozesses.

Usability (Benutzerfreundlichkeit)

- Was bedeutet Benutzerfreundlichkeit?
- Beispiele für intuitive vs. komplizierte Interfaces.

- **Intuitive Bedienbarkeit**: Die Oberfläche sollte leicht verständlich und ohne Anleitung nutzbar sein.
- **Konsistenz**: Einheitliche Gestaltungselemente und Interaktionsmuster erhöhen die Benutzerfreundlichkeit.
- **Effizienz**: Aufgaben sollten mit minimalem Aufwand erledigt werden können.

User-Centered Design (UCD)

- **Zielgruppenanalyse**: Die Bedürfnisse und Erwartungen der Benutzer stehen im Mittelpunkt. (Wie verstehen wir Nutzerbedürfnisse?)
- **Personas und Szenarien**: Fiktive Charaktere und Nutzungskontexte helfen, die Anforderungen zu verstehen.
- **Usability-Tests**: Iterative Tests mit echten Nutzern gewährleisten die Optimierung der Benutzeroberfläche.

Visuelles Design

- **Ästhetik**: Ein ansprechendes Design erhöht die Attraktivität und das Vertrauen der Nutzer.
- **Typografie**: Gut lesbare Schriftarten, ausreichende Kontraste und eine klare Hierarchie sind essenziell.
- **Farbschema**: Farben sollten zugänglich (Barrierefreiheit beachten) und konsistent sein.

Interaktivität

- **Feedback**: Benutzeraktionen sollten sofort sichtbare Reaktionen auslösen (z. B. Ladeindikatoren).
- **Responsiveness**: Oberflächen müssen auf verschiedenen Geräten und Bildschirmgrößen gleich gut funktionieren.
- **Fehlertoleranz**: Klare Fehlermeldungen und die Möglichkeit, Aktionen rückgängig zu machen, verbessern die Nutzererfahrung.

Barrierefreiheit (Accessibility)

- **Inklusion**: Das Design sollte auch für Menschen mit Einschränkungen zugänglich sein.
- **Standards**: Einhaltung von Richtlinien wie WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Technische Umsetzung

- **Performance**: Schnelle Ladezeiten und flüssige Interaktionen sind entscheidend.
- **Kompatibilität**: Sicherstellung der Funktionalität auf verschiedenen Plattformen und Browsern.

Emotional Design

- **Emotionale Bindung**: Nutzer sollen sich durch das Interface unterstützt und wertgeschätzt fühlen.
- **Branding**: Das Design sollte die Markenidentität widerspiegeln.

Zukunftsfähigkeit

- **Skalierbarkeit**: Das Interface sollte mit den Anforderungen wachsen können.
- **Trends**: Berücksichtigung aktueller Designtrends und Technologien (z. B. Dark Mode, AR/VR).

zweiter Teil:

- Besprechung der Arbeitsstände

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ma:courses:media-installations:wise24-25:05_12_24?rev=1734101702

Last update: **2024/12/13 14:55**