

Softwaretechnik Übung: GUI-Gestaltung

Klaus Kusche

1.) Suche dir am Internet folgende **GUI-Design-Guidelines**:

- Windows 7 “Windows User Experience Interaction Guidelines”
(leider nur mehr sehr schwer zu finden, Microsoft entfernt alte Dokumente möglichst gründlich vom Internet)
bzw. als Kontrastprogramm “Windows 8 User Experience Guidelines”
(für Windows 10 Apps gibt es die “User experience guidelines for Universal Windows Platform (UWP) apps” als downloadbares Dokument,
für reine Desktop-Apps habe ich kein Dokument,
aber zahlreiche detaillierte Webseiten bei Microsoft gefunden)
- Gnome “GNOME Human Interface Guidelines”
- “KDE Human Interface Guidelines” (nur als Wiki am Internet)
- Apple “Apple Human Interface Guidelines”
- Java “Java Look and Feel Design Guidelines”

Verschaffe dir einen kurzen Überblick und vergleiche:

- In welchem Dokument werden die Grundprinzipien und Ziele (nicht die einzelnen technischen Aspekte!) guten GUI-Designs am besten dargestellt und am einleuchtendsten begründet bzw. motiviert, d.h. welches Dokument bietet den besten Einstieg in das Thema?
- Welche Aspekte und welche Komponenten des GUI-Designs werden behandelt (und was fehlt in deinen Augen)?
- Greif dir einzelne Themen heraus (z.B. “Art und Anordnung von Buttons in Dialogen”, “mauslose Bedienung / Menu & Button Shortkeys”, “Toolbars”, ...) und vergleiche die einzelnen Guidelines im Detail: Wie streng und exakt sind die Vorgaben? Resultieren sie in praktisch identen oder in deutlich unterschiedlichen Benutzer-Interfaces auf den einzelnen Plattformen?

2.) Suche dir auch die **deutsche Verordnung betr. IT-Barrierefreiheit “BITV”** bzw. den dazugehörigen Anhang mit den technischen Regelungen, und zwar bevorzugt nicht die ursprüngliche Version (die ist nicht mehr wirklich Stand der Dinge), sondern die seit einigen Jahren gültige Version 2.0.

- Studiere sie gründlich: In welchen Bereichen gehen sie über meine Notizen hinaus, was deckt sich, was fehlt?
- Die BITV ist ziemlich motivations- und begründungsfrei.
Bei welchen Punkten ist dir der Hintergrund unklar? (z.B. Blocksatzverbot?)

- 3.) Neben den GUI-Design-Guidelines der einzelnen Plattformen gibt es auch eine **Norm zur Software-Ergonomie: ISO 9241** (zugleich auch EN- und DIN-Norm). Wie praktisch alle ISO-Normen ist sie allerdings nur gegen Gebühr erhältlich, der Norm-Text selbst ist uns daher nicht zugänglich.

Man findet zu ISO 9241 allerdings zahlreiche Inhaltsübersichten, Zusammenfassungen und Besprechungen im Internet.

Bearbeite auf dieser Grundlage folgende Fragestellungen:

- Welche Bereiche werden von der gesamten ISO 9241 (alle Teile) behandelt?
- Für uns ist vor allem Teil -10 (veraltet, ersetzt durch -110) relevant: Dieser behandelt die Grundsätze der Gestaltung von Software-Benutzerinterfaces.

Zu diesem Teil findet man viele Einführungsartikel am Internet und mit etwas Glück auch den Normtext selbst.

Fasse diese Grundsätze zusammen und diskutiere sie!

- 4.) Weiters gibt es ein Handbuch, das die **Akkreditierung von Software** nach dieser ISO-Norm in Deutschland beschreibt: Früher "DATech-Prüfhandbuch Gebrauchstauglichkeit - Leitfaden für die ergonomische Evaluierung von interaktiven Systemen auf Grundlage von DIN EN ISO 9241" (man findet es mit etwas Suchen am Internet), heute enthalten in "DAkkS Leitfaden Usability".

Dieses Handbuch ist insofern interessant, weil es nicht die Anforderungen an sich, sondern die Prüfverfahren und -methoden beschreibt.

Verschaffe dir auch hier einen Überblick!