

# Winter School 2022

## Bergische Universität Wuppertal

21.03 – 25.03.2022

### Interface Design

Luis Moßburger



BERGISCHE  
UNIVERSITÄT  
WUPPERTAL



#wsde22

# Recap #1

Was beschäftigt euch?

Wie geht's euch?

<https://yopad.eu/p/WiesoDigitaleEditionen>

## Designprinzipien

verstehen und berücksichtigen

## Laws und ihre Konsequenzen

kennen und umsetzen

## “Nielsen’s Ten Heuristics” ✨ NEU ✨

für die eigene Evaluierung

## Pitfalls

erkennen und vermeiden

Worum geht's?

## Designprinzipien

verstehen und berücksichtigen

## Laws und ihre Konsequenzen

kennen und umsetzen

## “Nielsen’s Ten Heuristics” ✨ NEU ✨

für die eigene Evaluierung

## Pitfalls

erkennen und vermeiden

## Designprinzipien

gibt es eine Menge.

Fünf bekannte: Scale, Balance, Visual Hierarchy, Gestalt und Contrast.

**Designprinzipien**

**Beispiel**

**Scale**

**Balance**

**Contrast**

**Gestalt**

**Visual Hierarchy**

# Visual Hierarchy

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]



[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

# Scale



**Designprinzipien**

**Beispiel**

**Scale**

**Balance**

**Contrast**

**Gestalt**

**Visual Hierarchy**

# Designprinzipien

## Beispiel

Scale                  Balance

Contrast              Gestalt

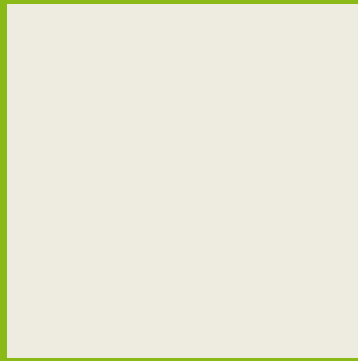
Visual Hierarchy

# Designprinzipien

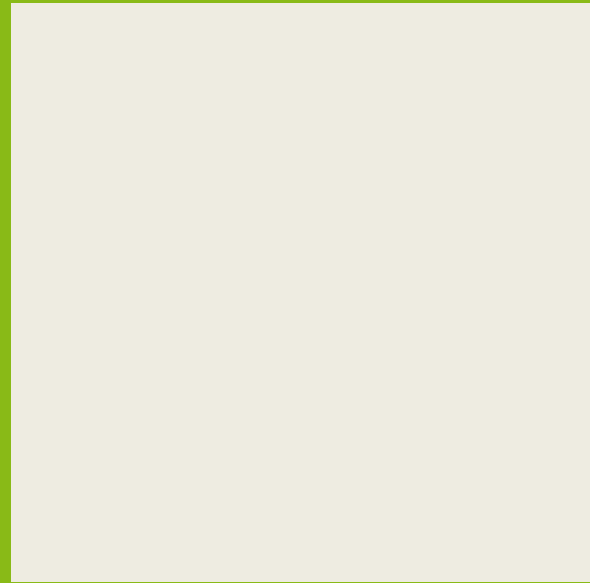
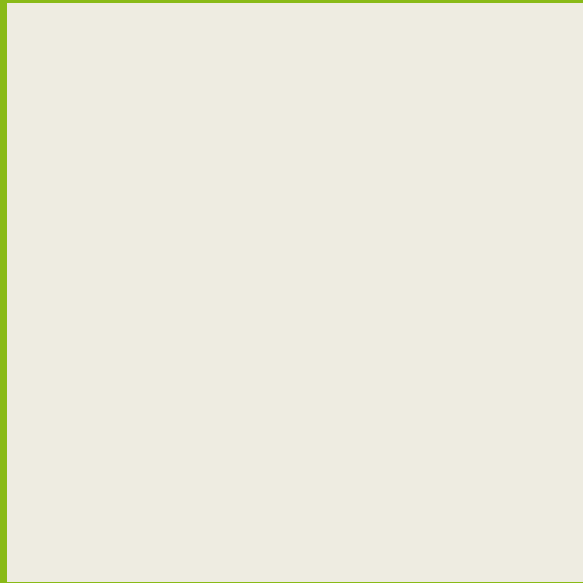
Beispiel

Scale                  Balance  
Contrast              Gestalt  
Visual Hierarchy

# Balance







# Designprinzipien

Beispiel

Scale                  Balance  
Contrast              Gestalt  
Visual Hierarchy

# Designprinzipien

Beispiel

Scale

Contrast

Visual Hierarchy

Balance

Gestalt

# Designprinzipien

Beispiel

Scale

Contrast

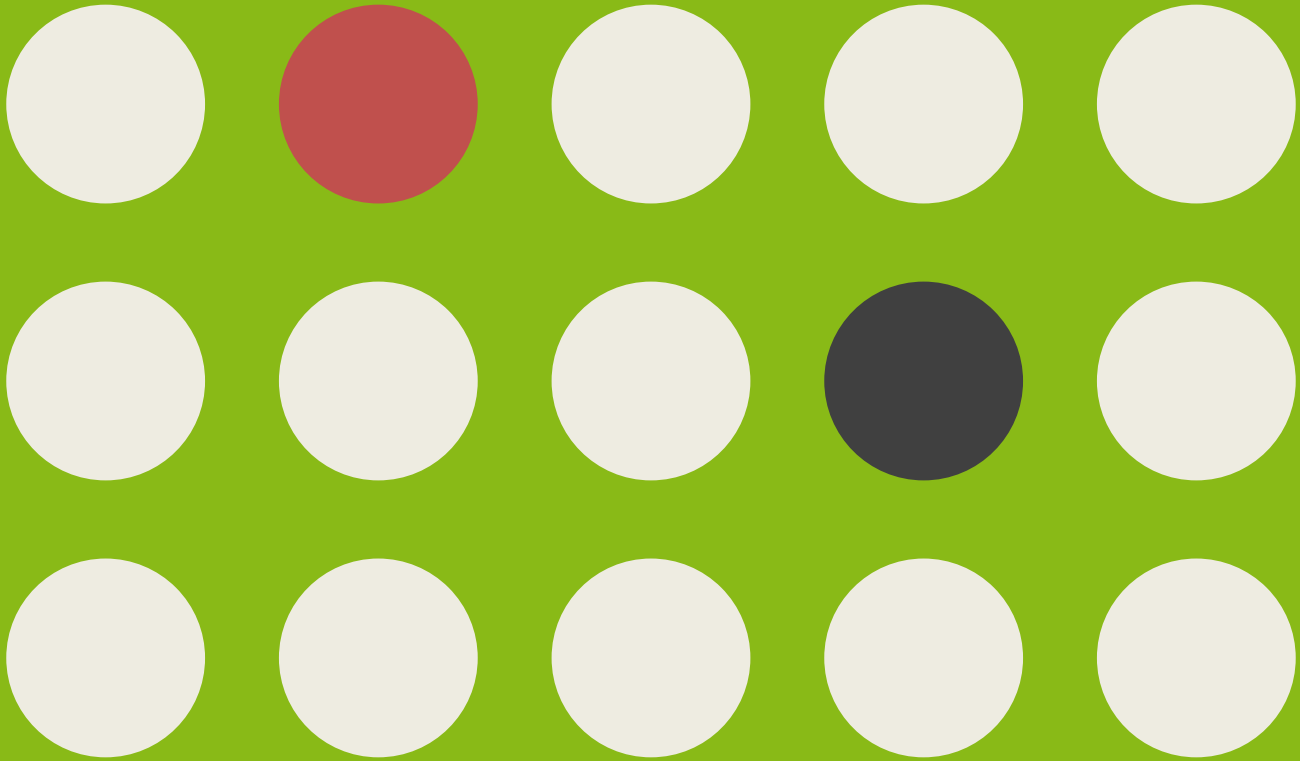
Visual

Balance

Gestalt

Hierarchy

# Contrast



# Designprinzipien

Beispiel

Scale

Contrast

Visual Hierarchy

Balance

Gestalt

# Designprinzipien

Beispiel

Scale

Contrast

Visual Hierarchy

Balance

Gestalt



# Designprinzipien

Beispiel

Scale

Contrast

Visual Hierarchy

Balance

Gestalt

BEISPIEL

# Designprinzipien

Scale

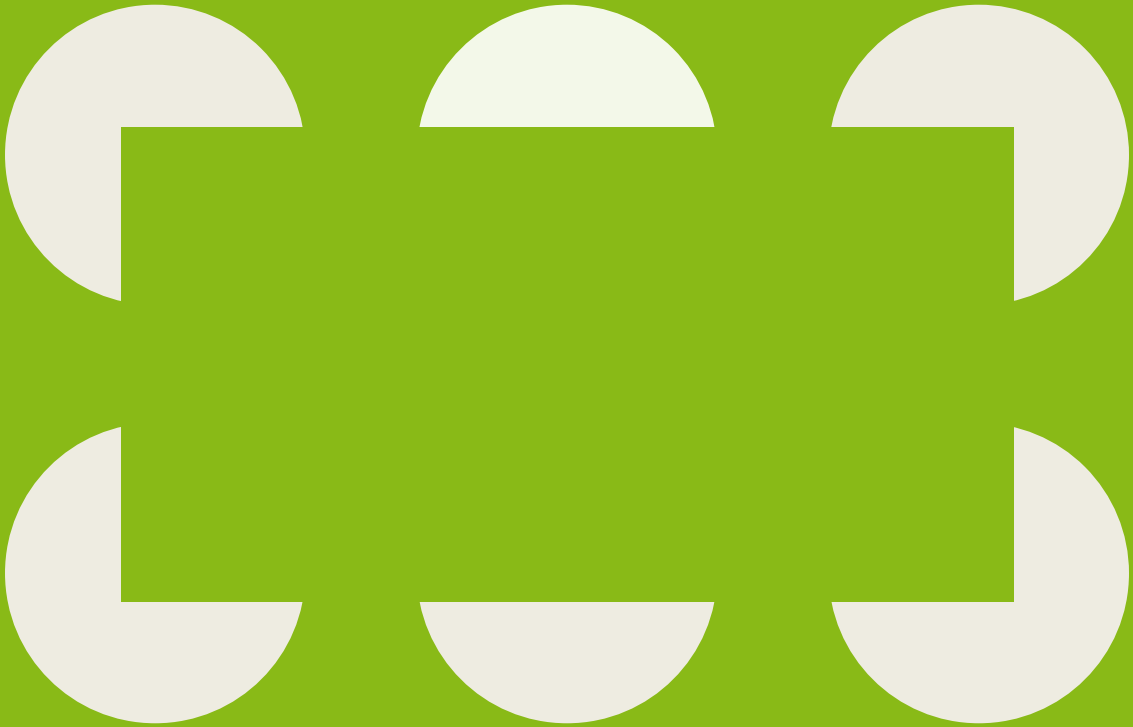
Contrast

Visual Hierarchy

Balance

Gestalt

# Gestalt



BEISPIEL

# Designprinzipien

Scale

Contrast

Visual Hierarchy

Balance

Gestalt

BEISPIEL

# Designprinzipien

Balance

Gestalt

Scale

Visual Hierarchy

Contrast

BEISPIEL

# Designprinzipien

Balance  
Gestalt  
Scale

Visual Hierarchy  
Contrast

BEISPIEL

# Designprinzipien

Visual Hierarchy

Contrast

Balance

Gestalt

Scale



BEISPIEL

# Designprinzipien

Visual Hierarchy

Contrast

Balance

Gestalt

Scale

BEISPIEL

# Designprinzipien

Visual Hierarchy

Contrast

Balance

Gestalt

Scale

BEISPIEL

# Designprinzipien

Visual Hierarchy

Contrast

Balance

Gestalt

Scale

**Designprinzipien**

**Beispiel**

**Scale**

**Balance**

**Contrast**

**Gestalt**

**Visual Hierarchy**

BEISPIEL

# Designprinzipien

Balance

Gestalt

Scale

Visual Hierarchy

Contrast

## Feedback-Runde!

Beispiele:

- [Friedrich Dürrenmatt, das Stoffe-Projekte](#)
- [Textual Witnesses in Syriac](#)

## Designprinzipien

verstehen und berücksichtigen

## Laws und ihre Konsequenzen

kennen und umsetzen

## “Nielsen’s Ten Heuristics” ✨ NEU ✨

für die eigene Evaluierung

## Pitfalls

erkennen und vermeiden

**“For any system, there is a certain amount of complexity which cannot be reduced.”**

TESLER'S LAW



**“Users spend most of their time on other sites. This means that users prefer your site to work the same way as all the other sites they already know.”**

JAKOB'S LAW

**“The time it takes to make a decision  
increases with the number and  
complexity of choices.”**

HICK'S LAW

**“The average person can only keep 7  
(plus or minus 2) items in their  
working memory.”**

MILLER'S LAW

**“Users often perceive aesthetically pleasing design as design that’s more usable.”**

AESTHETIC-USABILITY EFFECT

Tesler's Law ("Grundkomplexität")

Jakob's Law ("Andere Seiten")

Hick's Law ("Zahl + Komplexität => Zeit")

Miller's Law ("7 +/- 2 Items im Kurzzeitgedächtnis")

Aesthetic-Usability-Effect ("Ästhetik => Usability")

## Feedback-Runde!

Beispiele:

- [Kitāb ‘Ayn al-Nazar fī ‘Ilm al-Jadal](#)
- [Netzwerke der Nonnen](#)

## Designprinzipien

verstehen und berücksichtigen

## Laws und ihre Konsequenzen

kennen und umsetzen

## “Nielsen’s Ten Heuristics” ✨ NEU ✨

für die eigene Evaluierung

## Pitfalls

erkennen und vermeiden

## “Nielsen’s Ten Usability Heuristics”

Lest den [Artikel über die Heuristiken](#) für mehr Infos oder schaut euch das [Summary Poster](#) an!



## Designprinzipien

verstehen und berücksichtigen

## Laws und ihre Konsequenzen

kennen und umsetzen

## “Nielsen’s Ten Heuristics” ✨ NEU ✨

für die eigene Evaluierung

## Pitfalls

erkennen und vermeiden

## Lange Erklärungen

zu Projektstruktur und anderen Infos müssen nicht auf die Startseite ;) )

- Visual Hierarchy beachten
- klare “Call to Actions” kommunizieren

## Interne Strukturen & Vokabular

ist für Nutzende oft uninteressant bzw. unverständlich.

- Unkomplizierte Sprache sprechen
- Layout und Navigationsstruktur für Zielgruppe planen

## Experimente

sind kontraproduktiv, wenn sie keinen Nutzen haben.

- Technische Experimente überprüfen
- Im Zweifel: “Simplicity and clarity”

### “Don’t make me think!”

- an Konventionen orientieren
- klare Nutzerführung mit “Call to Actions”
- Detail on demand

### Pitfalls vermeiden

- Zielgruppen im Auge behalten
- Simplicity & Clarity
- Usability > Experimente

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

@LuisInANutshell  
lmosburger@t-online.de



BERGISCHE  
UNIVERSITÄT  
WUPPERTAL



BERGISCHE  
UNIVERSITÄT  
WUPPERTAL