



Usability & Ästhetik

Übung 6

Sommersemester 2017

Arbeitsgruppe Wirtschaftsinformatik

– Managementinformationssysteme –

M. Sc. / M. A. Roksolana Pleshkanovska



- *Design – HA*
- *Finde und stell kurz eine Design-Methode der Gruppe vor.*
- *Bringt kleine Zeitungsartikel (und Ähnliches) zum Thema Design mit, die ihr gerne vorlesen wollt.*

- *Design – Interview über gutes Design & Corporate-Publishing-Magazine*
- *Rüdiger Quass von Deyen*
- *Entwickler der FOX Visuals*



- *Design – Interview über gutes Design & Corporate-Publishing-Magazine*
- *Rüdiger Quass von Deyen*
- *Kriterienkatalog mit Bewertungskriterien zur Gestaltungseffizienz von Corporate-Publishing-Produkten ...*

- visuelle Leselogistik (zum Beispiel Informationsvermittlung steht auf den ersten Blick visuell im Vordergrund)
- Repräsentation (zum Beispiel Magazin vermittelt eine visuell getragene, inhaltliche Idee)
- Darstellung der Corporate Identity
- Identifikation und Empathie
- Aktualität
- Eigenständigkeit (zum Beispiel Unverwechselbarkeit des Unternehmens)
- allgemeine Gestaltungsqualität (zum Beispiel Zusammenspiel aus Typografie und Bildsprache, Informationsgrafik, Farbe und Form)
- Übersichtlichkeit und Gliederung
- Titel-/Umschlaggestaltung
- spannungsvoller Seitenaufbau
- Berücksichtigung natürlicher Sehgewohnheiten
- Makrotypografie (zum Beispiel Harmonie von Grund- und Auszeichnungsschriften)
- Mikrotypographie (zum Beispiel angemessener Durchschuss)
- Bildsprache (zum Beispiel Gestaltungsqualität im Sinne von Schärfe/Unschärfe, Licht, Perspektive usw.)
- funktionale Qualität der Farben (zum Beispiel konsequenter Umgang mit Hauptidentifikationsfarben, Erweiterungs- und Auszeichnungsfarben)



■ Design – Designkritik

- „Unter Designkritik verstehen wir einen strukturierten Feedback-Prozess, der dazu dienen soll, ein Design unter verschiedenen Gesichtspunkten zu evaluieren und nötigenfalls zu verbessern.“
 1. Die Vorbereitung (offene vs. geschlossene Gesprächsrunde)
 2. Zusammensetzung der Gesprächsrunde (Anzahl, fachlicher Hintergrund)
 3. Das Gespräch (eigene Fragen vs. Teilnehmerfragen, Moderation, Protokollführung, neutrale Designbewertung)
 4. Designkritik-Fragekatalog (<https://medium.com/@Prozpero/design-critique-cards-6cdad3f1406f>) ...

■ *Design – Designkritik*



- Was will ich am Ende der Designkritik mitnehmen?
- Was würden andere Designer ändern, wenn sie mein Design übernehmen müssten?
- Hält sich das Design an etablierte Muster? Wenn nein, warum nicht?
- Inwiefern spricht das Design den potenziellen Nutzer an? Was will das Design erreichen?
- Was ist das wichtigste Designelement?
- Ist die Nutzung gleichbleibend attraktiv für den Verwender, auch nach Wochen noch?
- Wird der Nutzer auf Schwierigkeiten bei der Bedienung stoßen und, wenn ja, wie wird ihm dann geholfen?
- Ist der Vorschlag der beste, den ich mir vorstellen kann oder bloß ein Kompromiss? Worin besteht der?
- Welche Alternativen habe ich bedacht und verworfen, und warum?



■ *Design – Designkritik*

Fazit: „Designkritik ist ein wichtiges Element der Verbesserung unserer Arbeitsergebnisse. Wir können die Produktqualität schon vor den eigentlichen Tests in freier Wildbahn so maximieren, dass viele Fehler im fertigen Produkt strukturell ausgemerzt sind, bevor der erste Nutzer sie findet. Es gilt lediglich, dass unangenehme Gefühl, kritisiert zu werden, loszulassen und das konstruktive Element des Vorgangs zu erkennen.“



- *Design – HA*
- *Link: <http://www.designtagebuch.de/designkritik-utopie-oder-notwendigkeit/>*
- *Lesen des Artikels: „Designkritik – Utopie oder Notwendigkeit?“*

