



wirtschaftsinformatik
managementinformationssysteme

usability & ästhetik

Arbeitsgruppe Wirtschaftsinformatik
- Managementinformationssysteme -
Übung 5

Stefanie Lehmann



wöchentliche aufgabe

- Analysiert jede Woche Aspekte eurer Umgebung und bewertet dabei die Usability und die Ästhetik!
 - Was kennzeichnet ein gutes Design eures gewählten Beispiels aus?
 - Wie könnten die Designmängel verbessert werden?
 - Diskussion in der Übung
 - Beispiele:
 - IKT: eine App, Fahrkartenautomat ...
 - außerhalb der IKT: Alltagsgegenstände, Gebäude, Möbel ...
- Ziel: Entwickelt und trainiert ein Gespür für gutes Design!



wiederholung

- Was ist Skeumorphismus? Nennt Beispiele dafür!
- Exkurs: Was ist Flat Design?
- Nennt und beschreibt die 10 Thesen für gutes Design von Dieter Rams! Nennt für jede These ein Beispiel!
- Was ist der Goldene Schnitt?
- Was ist Kitsch? Was ist Kult? Bewertet diese und nennt Beispiele dafür!



skeuomorphismus – ikt/apps



Synthesizer-Software



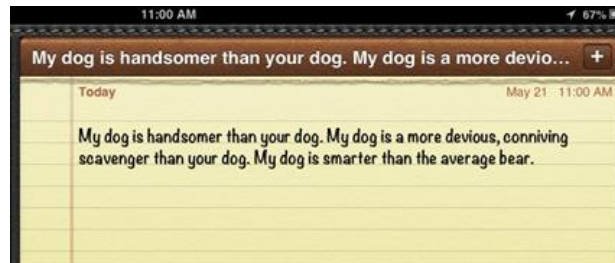
App zur Sprachaufnahme



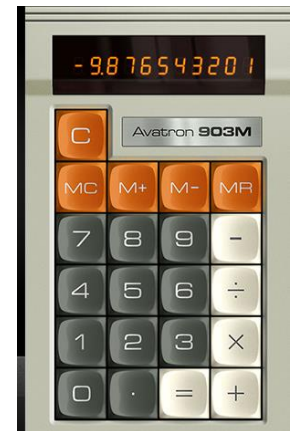
Online-Bibliothek



Macintosh System 7.5.3



Notizblock als App



Taschenrechner als App



skeuomorphismus



Elektrischer
Wasserkessel

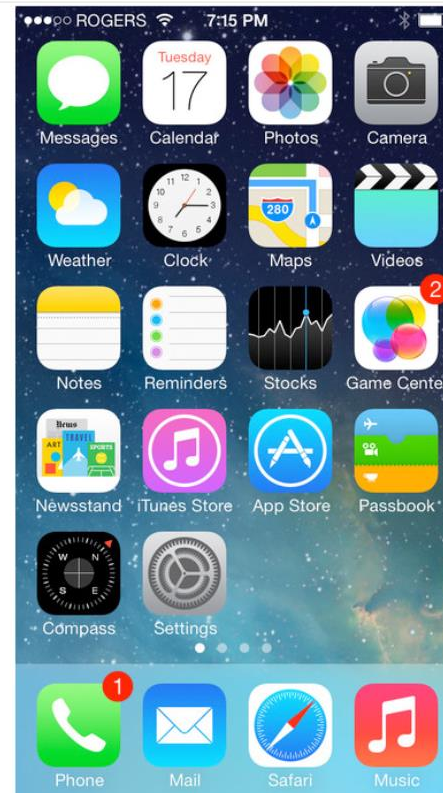


Bierkiste als
Holzkiste



Holzimitat bei
Autos (Chrysler)

skeuomorphismus vs. flat design



10 thesen für gutes design



innovativ



brauchbar



macht ein Produkt verständlich



unaufdringlich



konsequent bis ins letzte Detail



ehrlich



so wenig Design wie möglich



langlebig



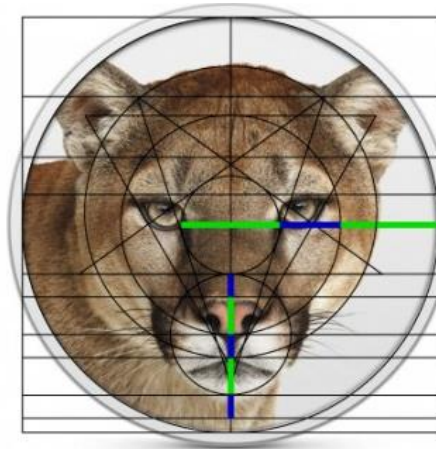
ästhetisch



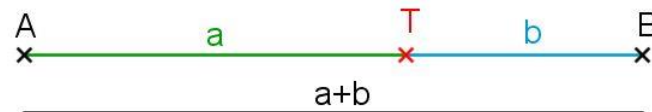
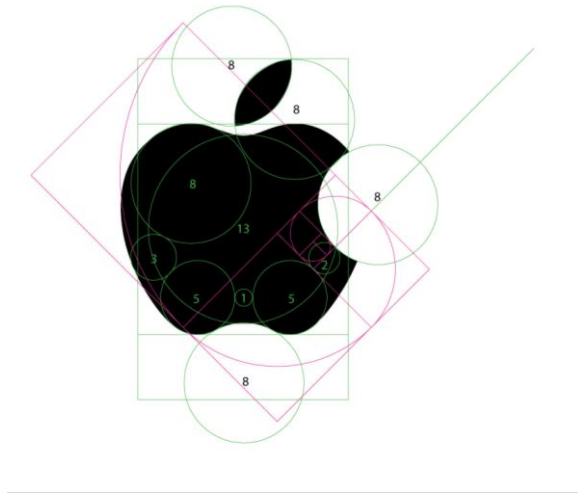
umweltfreundlich



goldener schnitt



$$\frac{a}{b} = \varphi$$



$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b} \approx 1.618$$



kitsch & kult

