

Visual Layout: Elemente & Objekte

KISD 2005, Wissenschaftliches Seminar „Dimensionen des Interface“, Prof. Philipp Heidkamp
Referenten: Sandra Erbse, Steffen Sommerlad, Johannes Guerreiro

1. Grundlagen

Ein **Medium** (v. lat.: medium = Mitte(lpunkt); Plural Medien / Media) Allgemein: ein Träger oder ein Übermittler von Jemandem oder Etwas.

Analog: (griech.) einen Messwert durch eine physikalische Größe (z.B. Länge beim Thermometer, Bogenmaß bei der Uhr) darstellend.

Digital (v. lat.: digitus: = Finger) Die Verbindung zum Zählen und dem englischen Wort “digit” für “Ziffer” rührt wohl daher, dass die Menschen in früheren Zeiten mit den Fingern gezählt haben. Nimmt eine Größe nur endlich viele Werte an, im Extremfall nur zwei wie {an, aus}, {hell, dunkel} oder {0, 1}, so spricht man von einem digitalen Signal.

Unter **Interaktion** versteht man das aufeinander bezogene Handeln zwischen mehreren Personen.

Klassische Medien wie z.B. Theater, Film und Literatur. Die Handlung steigert sich langsam bis zu einem Höhepunkt um den Betrachter/ Leser über längere Zeit zu fesseln. Will der Betrachter/Leser die gesamte Information erhalten, ist er an den vorgegebenen Ablauf gebunden: Der Handlungsstrang verläuft **linear**.

Interaktive oder **digitale Medien** weisen keinen auf konventionellen Erzählmethodiken beruhenden Handlungsverlauf auf. Der Benutzer kann durch Interaktion, d.h. das Empfangen und Senden von Informationen, Einfluss nehmen. Der Handlungsstrang verläuft **non-linear**.

Grundsätzliche Unterschiede zwischen Print- und Screen-Gestaltung:

	Print	Screen
Maßeinheit	Millimeter, Punkt	Pixel (1mm = 2.834 pt = 3 px)
Auflösung:	300 dpi	72 dpi
Farbe:	CMYK	RGB
Bildformate	Tif, Pict, EPS	Gif, JPG, BMP
Format:	Absolut: frei definiert, variabel Oder definiert bei Anzeigen	Relativ: Monitorauflösung (z.B. 800x600 Px, 1024x768 Px) Oder definiert bei Werbeformen, Sonderformaten
Gestaltungsmittel:	Bild und Text	Text, Bild, Audio, Video, Interaktion

2. Elemente und Objekte

2.1. Elemente

Typografische und Grafische Elemente

Punkte:	- kleinstes Element, kleinste Einheit, ein Pixel
Linien:	- Strukturierungsmittel und Markierungsmittel
Flächen:	- als Gliederungsmittel für die Layoutfläche
Farben:	- Signalwirkungs-, Dekorations- und Markierungsmittel - Differenzierungsmittel für inhaltliche Unterscheidungen oder Zugehörigkeiten - Keine neutrale Wahrnehmung, kulturell sehr unterschiedliche Assoziation und Farbsymbolik
Schrift:	- direkte Vermittlung eines Inhaltes - Abhängigkeit von unterschiedlichen Sprachen

Bildelemente

- Blickfänger eines Layouts, Informationen werden schnell aufgenommen
- Universelles Inhaltsmedium
- Mit Bedacht einsetzen, da Risiko der Reizüberflutung besteht

Icons/Symbole	- kleine visuelle Darstellung von Zeichen = Pictogramm - Vermittlung über den zu erwartenden Inhalt und Funktion - hoher intuitiver Wiedererkennungswert - niedrige bis hohe Ikonizität > abstrakt bis detailreich - Abbildende-/ Metaphorische-/ Symbolische Icons
---------------	---

Logo:	- grafisches Signet das als Hauptidentifikationsmittel für den Produzent oder Urheber gilt
-------	--

Fotografie:	- illustratives unterhaltendes Gestaltungsmittel
Illustration	- Möglichkeit der individuellen Interpretation von Inhalten - Reduktion auf wesentliche Aspekte
Animationen/bewegt Bild:	- Darstellung von Prozessen und Abfolgen - linear (Filme, Bildfolgen) - Darstellung Steuerung und Navigation durch dreidimensionale Inhalte - nonlinear (Virtual Reality) - Status- Prozessanzeigen z.B. Loadingbalken, Renderfortschritt, Kopiervorgänge, Rechen- und Ladezeiten - Verwendung grafischer, zeitlicher und numerischer Einheiten

Funktionselemente

Button/Schaltfläche:	- primäres interaktives Element > Reaktion auf den Cursor (mouse-over, click) - Inhaltsaussage über Icons und/oder Schrift - Funktionsaussage über die grafische Darstellung, - Assoziation zu analogen Objekten also Button/Schalter, Balken/Regler
Links:	- auf das Internet spezialisierte Buttons > Weiterleitung zu weiteren Websites - farblich hervorgehobene unterstrichene Schrift
Eingabefelder:	- individuellen Text und Zeicheneingabe
Auswahlfelder:	- Checkboxes, Radioboxen, Auswahllisten - vorgegebene Inhalte markieren und auswählen
Pull-Down Fenster:	- bieten eine begrenzte Auswahl an Informationen; versteckte Inhalte - auf Abruf sichtbar
Scrollbar:	- ermöglichen das Navigieren durch eine nicht komplett sichtbare Darstellungsfläche
Ton:	- zusätzliche Kennzeichnung interaktiver Elemente wie Cursor, Buttons, Eingabeobjekte, Fehlermeldungen - Navigations- und Inhaltsmedium für Spracheingabe, Webtelefonie, Voicemail, Webradio ...

2.2. Objekte

Cursor:	- grafische Darstellung des primären globalen Navigations- und Eingabewerkzeugs - Auslösen einer Reaktion bei interaktiven Elementen > Änderung des grafischen Zustandes - Anzeige eines Prozesses durch Animation
Fenster:	- in eine Hauptanwendung integrierter darin jedoch unabhängiger Bereich für Objekte, Elemente und Inhalte
Navigationsmenü:	- bieten eine Navigation durch die Struktur eines Mediums
Auswahlmenü:	- bieten eine Auswahl mehrerer Inhalte an z.B: Pull-Down, Pop-Up, Menü-Bar
Funktionsleisten:	- bieten zusammengefasste Schaltflächen in einem definierten Bereich an

3. Anwendung

Konsistenz der Objekte und Elemente

Elemente mit eingeführter Bedeutungszuweisung und gleicher Funktionsbelegung
Bekannte Funktionen werden mit einer standardisierten grafischen Darstellung verknüpft

See and Point

Deutliche Kennzeichnung aktiver Elemente durch Farbe, Animationen oder 3-dimensionaler Darstellungen (WYSIWYG)
Bestätigung aktiver Funktionen durch Point oder Roll-Over Funktionen

Barrierefreiheit

Wahrnehmbarkeit Verständlichkeit und Benutzbarkeit unabhängig
von körperlichen Einschränkungen Erfahrungen, Bildungsgrad und Konzentrationsfähigkeit

Quellen:

„Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung“, Stiebner Verlag, München 2004; Lidwell, Holden, Butler * „Schrift & Farbe am Bildschirm“, Verlag Hermann Schmidt Mainz, 1997; Veruschka Götz * „layout digital“, Rororo Computer, Rheibek-Hamburg, 2004, David Skopec * „Das neue Fremdwörter-Lexikon“, Lingen Verlag, Köln * <http://www.wikipedia.de> * <http://www.wissen.de> * **Digitale Medien**

