

## navigation in digital media

- | Der Begriff Navigation
- | Was ist Navigation ?
- | Navigationselemente
- | e-cology
- | Informavore
- | Duftspur
- | Feedback



## Der Begriff Navigation

### Ursprung:

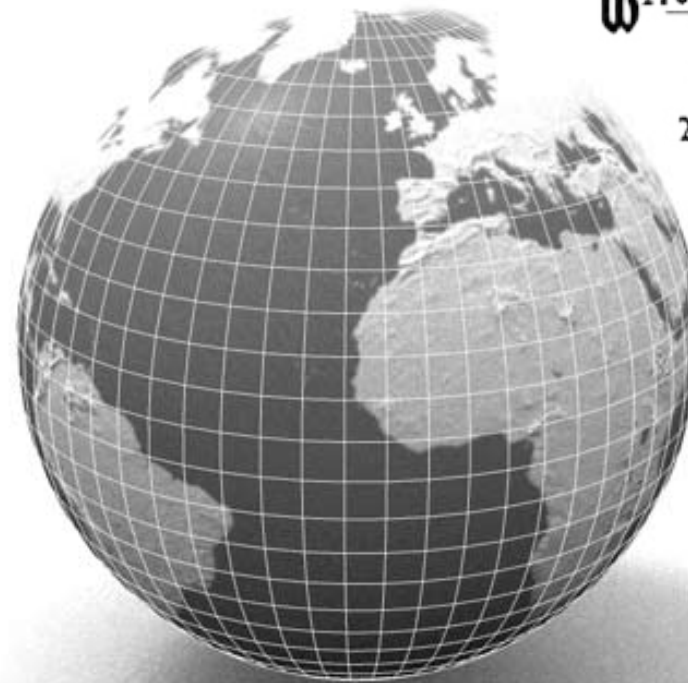
- Seefahrt

### Bedeutung:

- Bestimmung der geografischen Position
- Berechnung des Weges zum Ziel
- Steuern des Vehikels

### Bezogen auf Digitale Medien:

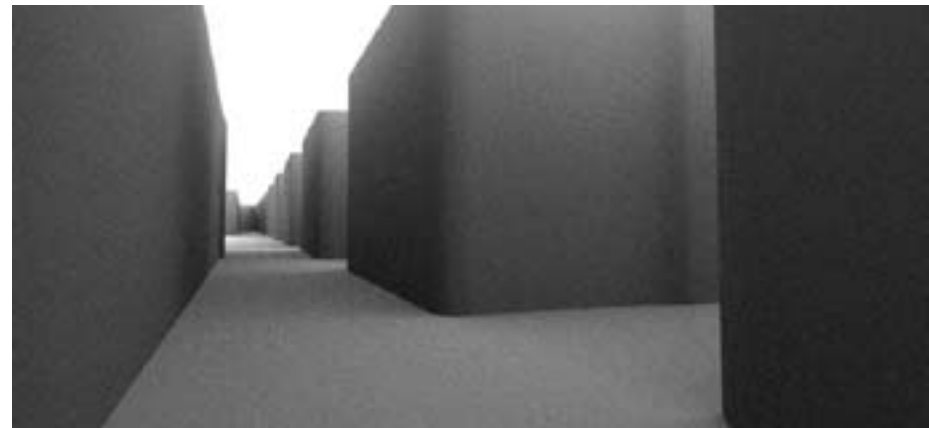
- (gezielte) Bewegung im Datenraum
- Bedienen von Programmen



## navigation in digital media

### Was ist Navigation ?

- die Navigation stellt einen Handlungsraum/ Entscheidungsraum bereit
- mithilfe der Navigation kann auf die Informationsarchitektur geschlossen werden
- die Navigation ermöglicht ein gezieltes Handeln/Bewegen



## navigation in digital media

### Navigationselemente

- Texteingaben
- links
- Schaltflächen/Tasten
- Menu
- Slider
- Grafische Benutzeroberfläche (GUI)
- ...

In verschiedenen Medien werden bestimmte Steuerelemente verwendet:

Beispiele:

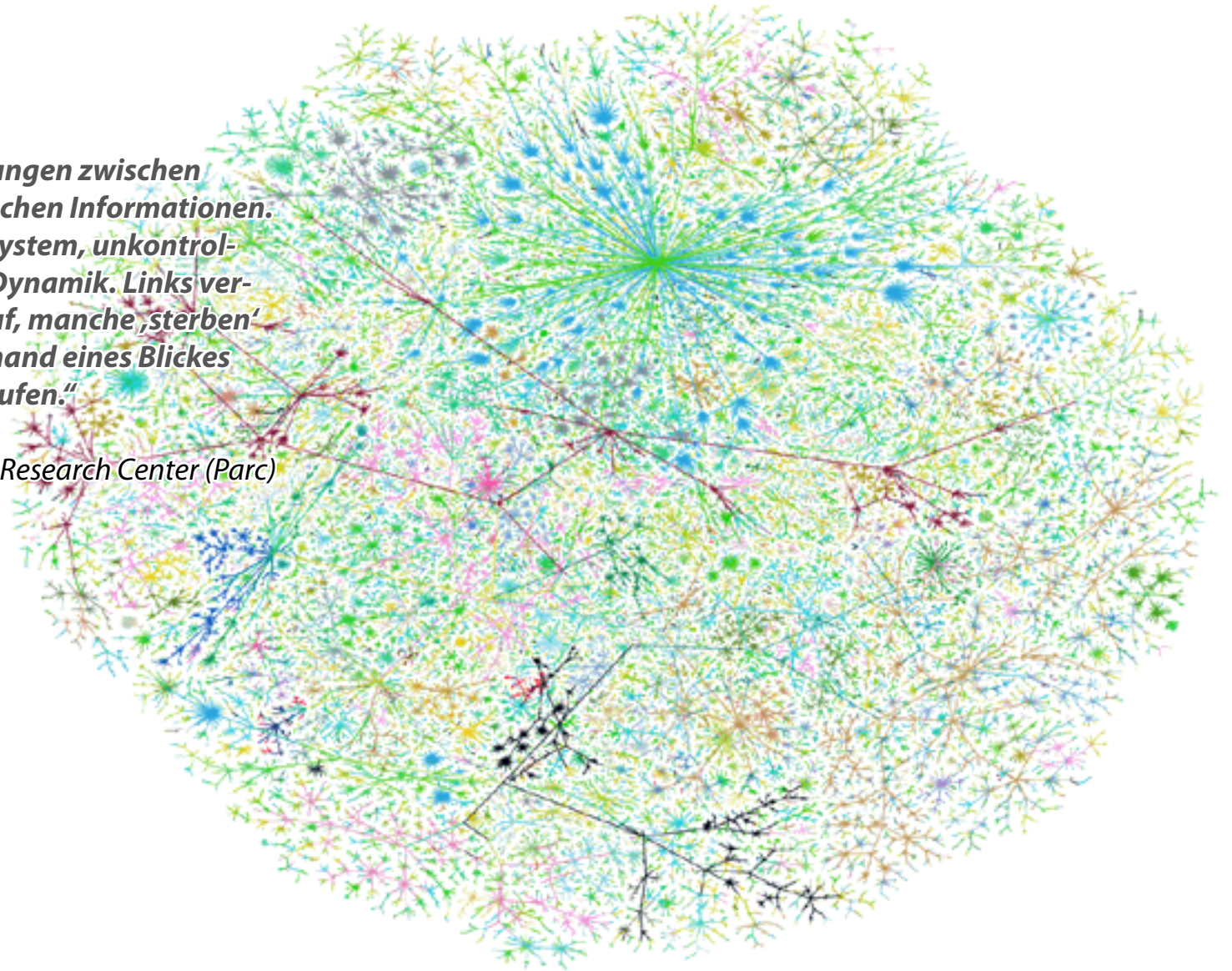
- Videotext
- DVD
- Computer



## e-cology

*„In der Natur gibt es Verbindungen zwischen Organismen, im Internet zwischen Informationen. Das Web wächst wie ein Ökosystem, unkontrolliert und nach einer eigenen Dynamik. Links verschwinden, Seiten tauchen auf, manche ‚sterben‘ wieder, manche würdigt niemand eines Blickes andere werden häufig aufgerufen.“*

*Bernado Hubermann, Palo Alto Research Center (Parc)*



## Informavore

***„Das Internet könnte man sich vorstellen als eine Ansammlung von Informationsflecken. Der Informavore navigiert von einer Webseite zur nächsten, von einem Treffer einer Suchmaschine zum anderen.“***

*Peter Pirolli, Palo Alto Research Center (Parc)*

### Modellvorstellung:

- Informationen sind ungleichmässig verteilt
- um von einer zur nächsten Quelle zu gelangen, verbraucht man Zeit und Energie
- der Nutzer wägt ständig ab, ob es sich noch lohnt zu bleiben oder eine andere Quelle zu suchen

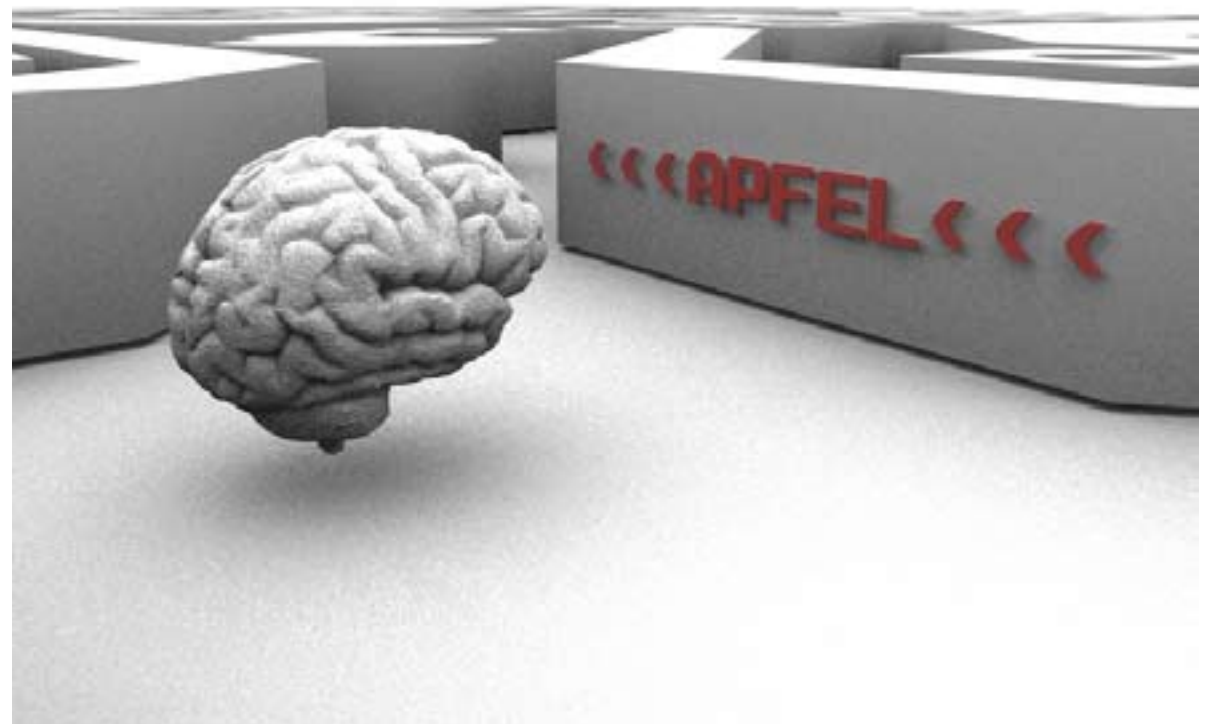


### Duftspur

Der Nutzer folgt einer „Duftspur“. Diese Duftspur besteht aus Textschnipseln, Bildern oder anderen kleinen Hinweisen die dem Nutzer versprechen das er auf dem richtigen Weg ist.

Ständig schätzt der Nutzer die Intensität des Duftes ab, wird dieser stärker, geht er weiter. Wird der Duft schwächer, entscheidet der Sucher sich irgendwann, den Pfad zu verlassen und an einer anderen Stelle eine neue Witterung aufzunehmen.

Je nachdem was dem Nutzer gerade wichtig ist, nimmt er viele oder wenige klicks zum Ziel in kauf.



### Feedback

Die Rückkopplung zwischen der Aktion des Nutzers und der Reaktion des Rechners muss so unmittelbar wie möglich geschehen. Nur so kann der Nutzer die Wirkung seiner eigenen Handlung beurteilen und gegebenenfalls korrigieren.

Beispiele für schnelles Feedback:

- Computerspiele
- Zappen
- Maus

