

# Struktur ist die neue Form

Interface Design eröffnet neuartige Zugänge zur Darstellung von Inhalten. Trotzdem oder vielleicht gerade deshalb gilt Interface Design immer noch als Rand-Disziplin im Hochschulwesen und wird bisher selten in der Praxis angewendet. VISUAL-X hat Tanja Diezmann, Professorin für Interface Design an der Hochschule Anhalt (Fachbereich Design in Dessau) [1] und Geschäftsführerin der Digital Design Firma pReview [2] zu dem Thema befragt.

## STEFAN D'AMORE

**VISUAL-X:** Frau Diezmann, generell gefragt: Welche Bereiche umfasst das Interface-Design und warum ist es so wichtig?

**Tanja Diezmann:** Interface Design bezeichnet generell die Gestaltung der Mensch-Maschine-Schnittstelle und diese nimmt zunehmend einen großen Teil unseres Alltags ein. Interface Design umfasst das Konzipieren und Gestalten von Benutzeroberflächen für Online, Offline und Mobile Medien sowie interaktive Environments. Dabei geht es stets darum, Inhalt, Funktion oder Image optimal an den Nutzer zu kommunizieren. Es gilt sowohl Information und Funktion korrekt zu repräsentieren als auch dem Wahrnehmungs- und Interaktionsvermögen des Users gerecht zu werden. Interface Designer arbeiten analytisch, methodisch und systematisch. Sie verfügen über Kenntnisse zur Analyse komplexer Sachverhalte, zur Strukturierung großer Datenmengen, zur adäquaten Repräsentation und Anordnung der Daten und Funktionen, zur Entwicklung intelligenter Zugriffsstrukturen, zur Wirkung von Form,

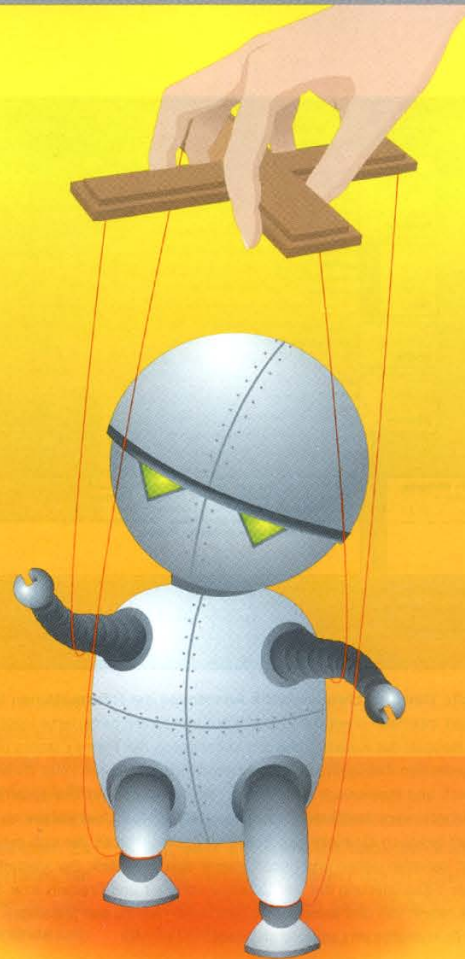
Farbe und Sprache sowie zur Anwendung von Interaktionsmechanismen.

Interface Design is abstract to the core - Interface Design ist so wichtig, da es uns Wege zur Information entweder öffnen oder verschließen kann. Die größte Herausforderung ist es, neue Formen für Funktionen und Inhalte zu entwerfen und zu etablieren, die der Abstraktion des Digitalen gerecht werden. Referenzen aus der realen Welt im Digitalen zu verwenden war noch nie besonders wirksam, es vermochte immer nur das zu leisten, was in der Realität auch möglich war: feste raumzeitliche Ordnung. Es war eine Unterschätzung des Designs und des Mediums, denn das vermag Raum und Zeit durch Vernetzung und Interaktion aufzulösen.

**VISUAL-X:** Wie man Ihrer Website entnehmen kann, ist pReview auf das Entwickeln von Ordnungsprinzipien und das Entwerfen interaktiver navigierbarer Strukturen, so genannter „Navigable Structures“, spezialisiert. Was bedeutet das genau, können Sie uns ein Beispiel zeigen und lassen sich die Ergebnisse leicht auf Webanwendungen übertragen?

**Tanja Diezmann:** „Navigable Structures“ ist ein von mir formuliertes Prinzip zur Gestaltung von Interfaces. Die Idee der Visualisierung von Inhalten in ihrer inhärenten Struktur und die direkte Manipulation dieser Struktur als Navigation zu nutzen, entwickelte sich in meiner Arbeit zunehmend zu einer Vorgehensweise, um Interfaces zu entwerfen und gleichzeitig zu einem wichtigen Bestandteil meines Lehrprogramms in Dessau. Eine „Navigable Structure“ ist visualisierte Logik, die eine direkt manipulierbare Struktur der Inhalte abstrakt abbildet und untrennbar miteinander verknüpft. Sie schafft Übersicht und Orientierung, da die Inhalte in Bezug zueinander präsentiert werden. Bezüge der Daten und Inhalte werden sichtbar und können individuell vom User modifiziert werden. Der Vorteil von „Navigable Structures“ ist, dass es kein vor und zurück gibt und der User immer sieht wo er sich relativ zum Ganzen befindet. Eine „Navigable Structure“ ist konsistent, effizient und leicht nachvollziehbar, was die wichtigste Voraussetzung für zielgerichtetes Interagieren ist.

Die Idee der „Navigable Structures“ findet seit den 90er-Jahren in meiner Arbeit



an komplexen Interface-Projekten sowie in meiner Lehre konsequent Anwendung. 2000 haben wir bei pReview das erste Interface für eine collaborative Web-Work-Plattform als „Navigable Structure“ gestaltet.

Mit der Web-2.0-Entwicklung und der zunehmenden Durchdringung unseres Alltags durch digitale Medien, ist das Prinzip „Navigable Structures“ wieder besonders von Interesse. Es ermöglicht, große Datenmengen sowie komplexe und dynamische Inhalte als Struktur abzubilden und diese dem User navigierbar zur Verfügung zu stellen. Bezogen auf das momentane Interagieren mit Software und darin platziertem Inhalt, wären „Navigable Structures“ eine Art Metainterface. Zudem lassen sie sich leicht auf das Web sowie alle anderen Medien anwenden.

**VISUAL-X:** Das Internet hat sich als eine der wichtigsten Kommunikationsplattformen etabliert. Was hat sich aus Ihrer Usability-Sicht in den letzten Jahren am meisten geändert und was wird immer noch am häufigsten falsch gemacht?

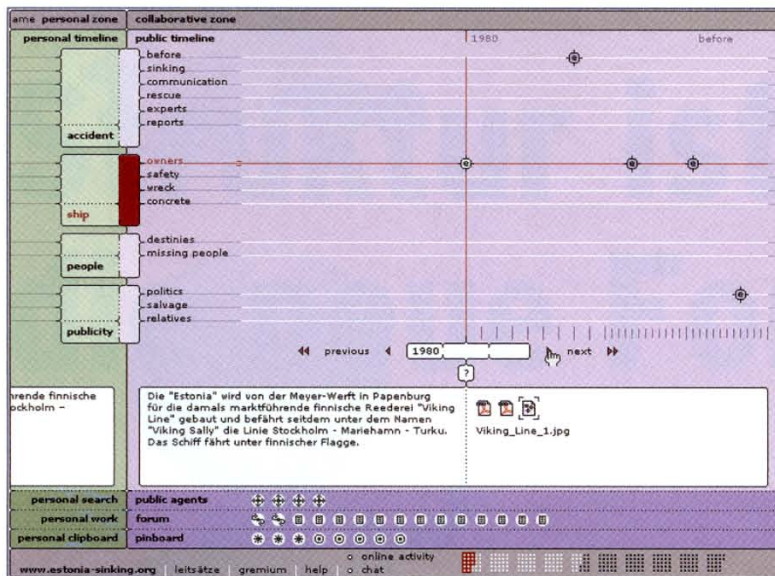
Tanja Diezmann: Durch das Kopieren erfolgreicher Konzepte sowie durch die zunehmende Anwendung von Standardsoftware wie Blogs und CMS Systeme hat sich zwar ein gewisses Gestaltungslevel etabliert, dennoch wird aber vorwiegend linear, chronologisch oder hierarchisch publiziert und navigiert. In Bezug auf Interface Design ist relativ wenig Innovatives geschehen. Nach wie vor gibt es die Probleme der sinnvollen Zu- und Einordnung von Inhalten in eine Kategorie, was vorwiegend der statischen Zuordnung von Inhalten zu Kategorien und einzelnen Seiten geschuldet ist. Nach wie vor wird man mit völlig unübersichtlichen und voll gestopften Seiten konfrontiert, nach wie vor gibt es wenig Unterstützung dabei, die Menge der Inhalte und deren Struktur zu erfassen. Zum Glück gibt es inzwischen viele Tools im Einsatz, die das Rezipieren von Inhalten und den Nutzen des Word Wide Web optimieren. Tag Clouds beispielsweise kommunizieren schnell die meist genutzten Worte einer Website oder eines Blogs und neue Suchmaschinen wie Clusty.com bieten eine bequeme und effiziente Möglichkeit der Suche durch Kontexte, die

mitgelistet werden sowie durch einen Preview-Modus, der die gefundene Website in Clusty.com anzeigt.

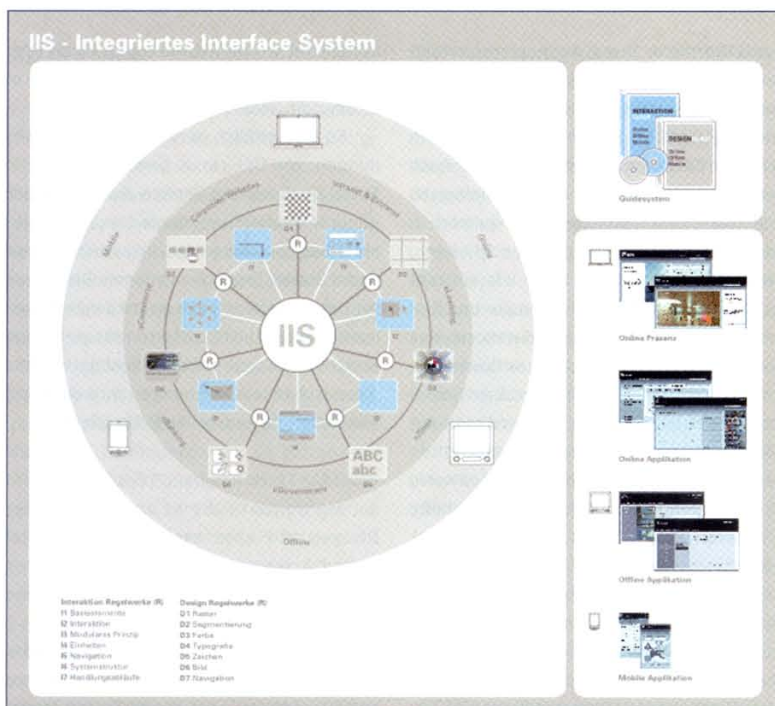
Es gibt wirklich hervorragende Anwendungen, wie Del.icio.us beispielsweise, ein Social Bookmarking Service. Doch auch der ist nur textbasiert und könnte durch eine Visualisierung der Bezüge der Links deutlich mehr und schneller Ergebnisse bringen. Die Menge der Daten und Informationen, mit denen man es inzwischen zu tun hat, ist so umfangreich und komplex, dass neue Konzepte benötigt werden, diese zu handeln. Allen voran wird dabei die Visualisierung eine große Rolle spielen.

**VISUAL-X:** Gerade bei großen Webanwendungen treffen häufig die Vorstellungen der Designer mit Grenzen der technischen Umsetzbarkeit zusammen. Worauf müssen Designer schon beim Entwurf einer neuen Applikation hinsichtlich der Anwendbarkeit achten?

Tanja Diezmann: Ich denke, jeder Designer sollte sich intensiv mit den Technologien auseinandersetzen, in denen sein Design produziert wird. Der Dialog zwischen Technik und Design führt oft zu sehr eleganten und span-



**Public Timeline, chronologische Anordnung der Informationen in einer Timeline im Public Space:** Dieses Interface dient dem Zugriff auf von Usern generierte Information in einer Online-Community. Am Beispiel der Katastrophe des Untergangs der Fähre Estonia und der damit einhergehenden unterschiedlichen Aussagen, Dokumente und Informationen zeigt dieses Interface, wie viele Daten chronologisch und thematisch gleichzeitig repräsentiert sind. Die gesamte Interfacestruktur wird durch einen horizontal verschiebbaren Screen abgedeckt. Der User klickt sich nicht durch Seiten, sondern modifiziert lediglich die einzelnen Bereiche des Interfaces, die sich maximieren oder minimieren. Er kann nicht verloren gehen und behält immer den Überblick. Der Vorteil der Timelinedarstellung besteht in der Visualisierung der Verhältnisse von Zeit und Ereignis bzw. Ereignisdichte. Man sieht auf einen Blick, wann viel und wann wenig geschehen ist. Zu den jeweiligen Zeitpunkten sind alle dazu vorhandenen Dokumente im Lesefeld abgelegt.



**IIS - Integriertes-Interface-System:** Verfahren zur Standardisierung von Benutzeroberflächen für Online, Offline und Mobile Medien

nenden Lösungen, vorausgesetzt beide Seiten erstreben wirklich das Bestmögliche.

**VISUAL-X:** Aus Ihrem Erfahrungsschatz geplaudert: Mit welchen Problemstellungen werden Sie in großen Unternehmen am häufigsten konfrontiert?

**Tanja Diezmann:** Es geht oft um die Reduzierung der Komplexität einer oder mehrerer Anwendung und um das klare Strukturieren und Gliedern von Inhalt und Funktion mit dem Ziel, dass Design, Kommunikation und Usability untrennbar miteinander verbunden werden und die Marke widerspiegeln. Das ist genau das, worauf wir spezialisiert sind, komplexe Sachverhalte klar, angenehm und einfach zu vermitteln. Wir verfügen über ein eigenes Usability-Labor, in dem wir neue Konzepte vergleichend testen. Wir sind zur Hälfte Information Architects und Information Designer und zur anderen Hälfte Interface Engineers und Interface Designer im Bereich Interface Design. Wir entwickeln viele Interface-Systeme, die entsprechend langfristig angelegt und dokumentiert sind.

**VISUAL-X:** Gerade große Unternehmen wie O2 versuchen, ein starkes Branding der eigenen Marke voranzutreiben, gleichzeitig müssen die Inhalte schnell für Besucher greifbar sein - worauf muss man konzeptionell achten, um hier die Ausgewogenheit zwischen inhaltlichen Vorgaben und starker visueller Präsenz der Marke zu finden? Gilt die Aussage „Content is King“ eigentlich noch?

**Tanja Diezmann:** Das kann ich nicht sagen, diesen Spruch habe ich seit Jahren nicht mehr gehört. Aber gerade im Mobile-Bereich muss man als Designer nicht nur die Lücke zwischen Marke, Content und einfacher Bedienung schließen, sondern es vor allem schaffen, ein Bedienkonzept zu entwerfen, das sowohl der Logik der Device-Betriebssysteme, der Marke, dem Inhalt und den anderen Anwendungen des Anbieters folgt. Das ist eine Herausforderung, insbesondere da es im Mobile-Bereich sehr wenige Standards gibt. Konzeptionell sollte man seinen Entwurf immer am erzielten Komfort des Nutzers messen. Das heißt, man muss eine logische, konsequente und einfache Bedienung anstreben. Dafür muss man oft den einen oder anderen Rahmenparameter vernachlässigen und konsequent einen Schritt weiter gehen, um etwas besser zu machen als es ist.

**VISUAL-X:** Speziell auf Adobe und Webapplikationen bezogen: Inwiefern geraten Technologien wie Flash oder AJAX mit den jeweiligen



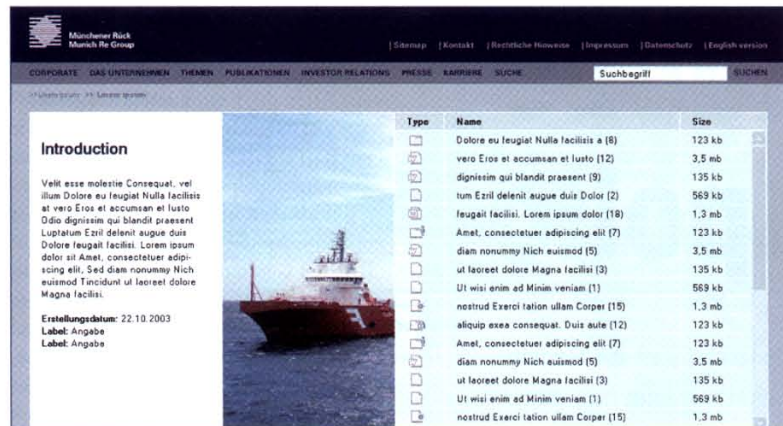
Möglichkeiten in Ihren speziellen Fokus bei der Weiterentwicklung Ihrer Konzepte?

**Tanja Diezmann:** Ich denke, Technologie und Design sind im Bereich digitaler Gestaltung, wie übrigens auch im Industriedesign, untrennbar miteinander verbunden. Ich könnte nichts entwerfen, wüsste ich nicht um die technische Umsetzung Bescheid und oft entwerfe ich bereits mit der angestrebten Technologie. Außerdem kann man aus den technischen Möglichkeiten kreativ schöpfen. Mich inspirieren oft technische, wie auch physikalische und biologische Verfahren, für Design-Prozesse. So ist beispielsweise das IIS (Integriertes-Interface-System), welches auch für die Münchener Rück angewendet wurde, von objektorientierter Programmierung und Chemie abgeleitet. Es ist ein modulares Baukastenprinzip zur Konstruktion und Gestaltung von Interfaces für Online, Offline und mobile Medien und stellt ein objektorientiertes Gestaltungsprinzip dar. Das gesamte System basiert auf programmierbaren Objekten, Parametern und Regelwerken, sodass es universell anwendbar ist und in jeder Gradation systematisch modifiziert werden kann.

**VISUAL-X:** Können Sie uns eines Ihrer Projekte nennen, das aktuell Technologien oder Interface-Anwendungen bietet, die Sie als „Cutting Edge“ bezeichnen würden? Was macht das ausgewählte Projekt aus Ihrer Sicht gerade so nennenswert?

**Tanja Diezmann:** Da das Konzept der „Navigable Structures“ seither kaum Anwendung fand, muss ich auf das oben beschriebene zurückgreifen. Darauf basierend haben wir die internationalen Richtlinien für Interaktion und Design der Münchener Rück entwickelt. Das Prinzip des modularen und objektorientierten Gestaltens ist universell anwendbar und bietet Unternehmen die Möglichkeit, sämtliche Benutzeroberflächen Ihrer Anwendungen konstruktiv wie visuell zu vereinheitlichen und damit Bedienabläufe zu standardisieren. Man lernt eine Anwendung und kann jede andere des Unternehmens leicht bedienen, weil sich die Logik der Bedienung und dessen konsistentes Erscheinungsbild in jeder Applikation strikt wiederfinden. Das Einzigartige daran ist die Systematik, die wir entwickelt haben, um alle Interface-Elemente zu standardisieren und die Logik, die in dem System steckt, um es auf alle Interfaces Online, Offline und mobile sowie auf Produkt-Interfaces anzuwenden.

**VISUAL-X:** An welchem Punkt ist das Interface Design inzwischen angelangt und was wird sich aus Ihrer Sicht in Zukunft am



MunichRe: Online-Anwendung.

wahrscheinlichsten verändern, sowohl im Webbereich wie auch im täglichen Leben? Mit welchen Problemstellungen wird das Interface Design in Zukunft konfrontiert?

**Tanja Diezmann:** Interface Design ist immer noch keine etablierte Design-Disziplin. Es gibt wirklich wenige spezialisierte Designer dafür und noch weniger Kunden, die bereit sind, dafür Geld auszugeben. Ich meine hier wirklich Interface Designer, keine Web-Designer. Es ist „Common Sense“, dass die Interfaces, die wir heute nutzen, nicht gut bedienbar sind. Obwohl es in letzter Zeit viele spannende Entwicklungen und wirklich interessante sowie nützliche Features im Web gibt, und obwohl das Design der meisten Webseiten grundsätzlich anspruchsvoller geworden ist, steht immer das Grundprinzip Hyperlink vs. Seiten blättern. Es fehlt immer noch an intelligenten Zugriffsstrukturen und damit an entsprechenden Interfaces, die es ermöglichen, die Bezüge von Daten und Informationen transparent an den User zu kommunizieren.

Der Fokus, der vor einigen Jahren auf Usability lag, hat das Augenmerk ausschließlich auf Funktionalität und Nutzbarkeit gerichtet. Interfaces müssen usable sein, das ist ihre Existenzberechtigung. Usability ist für mich eine Selbstverständlichkeit, während meines Erachtens Ästhetik und Emotion sowie die eigene Aussage und Haltung des Designer mehr in Interfaces einfließen sollten. Interfaces werden zunehmend ein Aspekt unserer Alltagskultur wie Mode oder Produkt-Design, also brauchen wir auch Lösungen, die der Individualität der User gerecht werden.

Interface Design wird erst an Relevanz gewinnen, wenn Algorithmen und Technologie alleine nicht mehr ausreichen, um sich von anderen Angeboten zu differenzieren. Interface Design wird nicht nur als produktivitätssteigernde Maßnahme, sondern als der

entscheidende Wettbewerbsvorteil angesehen und akzeptiert werden, ähnlich wie das Design eines Autos es heute schon ist.

**VISUAL-X:** Abschließende Frage. Die erste Stunde mit neuen Studenten in Ihrem Fachbereich: Was ist Ihre erste Message zum Thema Interface Design?

**Tanja Diezmann:** Das lässt sich nicht in einem Satz erklären, ich habe ein kleines Gedicht verfasst (Inspiziert durch „Blau ist das neue Schwarz“ von Alex Rühle/SZ vom 23.01.2007):

*Funktion ist Form  
Form ist die neue Funktion  
Form ist die neue Lesbarkeit  
Lesbarkeit ist die neue Bedienbarkeit  
Form ist die neue Einfachheit  
Einfachheit ist die neue Schönheit  
Schönheit ist die neue Reduktion  
Reduktion ist Essenz  
Essenz ist die neue Transparenz  
Transparenz ist die neue Information  
Information ist die neue Struktur  
Sichtbar ist die neue Struktur  
Struktur ist die neue Form*

**VISUAL-X:** Vielen Dank für das Gespräch!



**Stefan D'Amore** (redaktion@visualXmag.de) ist Chefredakteur des VISUAL-X. Der langjährige Autor und Gründer des ehemaligen MX Magazin ist als Consultant für Internettechnologien und Publishing-Lösungen in Großunternehmen tätig (www.damore.de).

## Links

- [1] [interface.design.hs-anhalt.de](http://interface.design.hs-anhalt.de)
- [2] [www.preview-design.com](http://www.preview-design.com)