

pReview auf einen Blick

Gründung

Seit 1997 arbeiteten Prof. Tanja Diezmann und Tobias Gremmler als unabhängige Designer zusammen. Im April 2000 gründeten sie die pReview digital design GmbH.

Firmenname

Der Name ist Programm: pReview steht für die Gleichzeitigkeit von Vor- und Rückschau. Dafür, Erfahrungen in Handlungen umzusetzen, Wissen zu hinterfragen, voraus zu denken und Zukunft mit zu gestalten.

Positionierung

Die Fokussierung auf Digital Design und die enge Verzahnung von Forschung, Wirtschaft und Kultur unterscheiden pReview von anderen Designbüros.

Geschäftsleitung

Prof. Tanja Diezmann

Mitarbeiterzahl

Das pReview-Team besteht aus vier Design Experten und einer Officemanagerin.

Mitgliedschaften

Diezmann ist Mitglied im Art Directors Club (ADC). pReview ist bei den Young Creative Industries der »Partner für Berlin« im Team Mediendesign engagiert.

Leistungen und Kompetenzfelder

RESEARCH: Forschungsprojekte, Produktentwicklung, Studien, Analysen, Entwicklung neuer Verfahren

DESIGNCONSULTING: Usability-Tests, Ergonomie-Studien und Beta-Testing-Verfahren, Bedarfs-, Funktions- und Optimierungsanalysen, Strategien und Konzepte, Coaching

CROSSMEDIADDESIGN: Medienübergreifende Branding-Prozesse, Corporate- und Kommunikationsdesign

INTERFACEDDESIGN: »Navigable Structures«, Information Architecture, GUI, HCD, New Device-Interfaces, Webdesign, Knowledge Management, CSCW-Systeme, Location Based Services

MOTIONGRAPHICS: TV-Design, Station-ID, digital Design für Werbespots und Musikvideos, Design interaktiver Plattformen

NEW MEDIA EVENTS: neue Medien im Raum, digital Event-Design, Erlebnisräume für Ausstellungs- und Messebereiche

DIGITAL CULTURE: Generic Visuals, Videokunst, VJ-Clubbing, digital Design für Kunst- und Kulturevents

Referenzen

ECONOMY

- Ariston Pictures • DFN, Deutsches Forschungsnetz • Digital Vision Online Ltd., UK
 - Entopia Inc., US • Getty Images Inc., US • Gate5 AG, Berlin • GMD, Bonn
 - Hypo Vereinsbank AG • Merck KG, Darmstadt • Münchener Rück AG • Partner für Berlin GmbH
 - Pixelpark AG, Berlin • Triad GmbH, Berlin • Sony Europe GmbH • Vodafone AG, Düsseldorf
- u.v.m.

DIGITAL CULTURE

- Brechthaus, Berlin • Dvision Medienfest, Wien • Festival of Vision, Hongkong
 - Intermedium 1, Berlin • Literarischer Salon, Hannover • Roter Salon der Volksbühne, Berlin
 - Sammlung Essl, Wien • Steirischer Herbst, Graz • Theater am Halleschen Ufer, Berlin
 - Transmediale, Berlin • Videofest, Bochum • ZKM, Karlsruhe
- u.v.m.

Adresse

pReview digital design GmbH
Kastanienallee 29/30
10435 Berlin
Fon: +49.(0)30.4435195-0
Fax: +49.(0)30.4435195-99
info@pReview-design.com

www.pReview-design.com

pReview: Leistungen und Kompetenzfelder

Hinter der digitalen Oberfläche arbeiten Forscher, Strategen und Designer

pReview ist spezialisiert auf Digital Design. Die Leistungen und Kompetenzfelder des Expertenteams sind so angelegt, dass sie die Entwicklung des Marktes antizipieren. Das Leistungsspektrum umfasst Forschung, Beratung und Gestaltung in den Kompetenzfeldern: Interface- und Crossmediadesign, Motiongraphics, New Media Events und Digital Culture. Die nutzerfreundliche Integration der heute noch überwiegend getrennt agierenden Disziplinen ist das Ziel.

Research

Darum konzentriert sich das kleine, hoch qualifizierte Team darauf, Wesen, Wirkung und Formgesetze des Digitalen auszuloten, Zusammenhänge und Eigenheiten unterschiedlicher Disziplinen zu erkennen, Gestaltungs- und Systemmechanismen daraus abzuleiten und schließlich eigene, medienübergreifende Gestaltungsformen zu entwickeln. In EU geförderten und selbst initiierten Forschungsprojekten arbeitet pReview an Produktentwicklungen und Prototypen. Die Themenschwerpunkte sind Konvergenz, Usability, Knowledge management und Prozessanalysen. In selbst finanzierten Labs erforscht das Team, z. B. wie die Interaktion mit gigantischen Datenmengen zum Vorteil der Nutzer verbessert werden kann.

Consulting

Ausgangspunkt für die Geschäftsausrichtung war die Erkenntnis, dass Märkte und Medien langfristig zusammen wachsen; dass die Zahl virtueller Produkte und Services täglich steigt und dass die Bedeutung von immateriellen Werten, wie Service und Kommunikation, rasant wächst. »Design muss heute mehr bieten, als eine Oberfläche visuell zu gestalten«, ist Prof. Tanja Diezmann überzeugt. Wenn es zum Beispiel darum ginge, komplexe Datenmengen zu strukturieren und Inhalte für unterschiedliche Medien aufzubereiten, müsse man auch die Logik dahinter mit entwickeln. Auf der Basis wissenschaftlicher Methoden wie Usability-Tests, Ergonomie-Studien und Beta-Testing-Verfahren erstellt pReview umfangreiche Bedarfs-, Funktions- und Optimierungsanalysen. Das Team erarbeitet Strategien und Konzepte und begleitet die Umsetzung. Darüber hinaus zählen Coaching und Teamführung als externe Creative Direction zu den Aufgaben der Design-Consultants.

Crossmediadesign

Wer Marken und Unternehmensidentitäten konsistent über alle Medien hinweg erlebbar machen möchte, darf die Gestaltungsregeln und Parameter von Print, TV-, Internet- und Mobile-Devices nicht nur theoretisch kennen, sondern muss sie perfekt beherrschen. Durch die langjährige Beratungserfahrung und das Zusammenwirken der einzelnen Disziplinen ist pReview in der Lage, medienübergreifend Branding-Prozesse zu begleiten – und das gestalterisch und technisch auf höchstem Niveau.

Interfacedesign

Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung unseres Alltags werden menschliche Handlungsabläufe immer häufiger über Benutzeroberflächen und Netzwerke abgewickelt. An die Stelle direkter Mensch-zu-Mensch-Kommunikation treten Plattformen, Portale und Applikationen. Als Professorin für Interfacedesign forscht Tanja Diezmann seit Jahren nach Lösungen, die zur besseren Orientierung im Datenraum beitragen. Ihr Ziel ist es, Komplexität sichtbar, transparent und navigierbar zu machen. Interfacedesign bei pReview basiert daher auf drei Säulen: dem selbstentwickelten Prinzip der »Navigable Structures«, kognitiven Modellen und klar strukturierter Informationsarchitektur. Das Büro ist spezialisiert auf Themen wie GUI, HCD und New Device-Interfaces sowie die Gestaltung komplexer Systeme, von CSCW-Systemen über Location Based Services bis hin zu Knowledge-Management-Systemen.

Motiongraphics

Die Konvergenz zwischen Telekommunikation, Unterhaltungselektronik und Informationstechnologie ist auf der Backend-Ebene (Digitalisierung, Kompression, Übertragungsprotokolle, Bandbreiten, etc.) weit fortgeschritten. Frontend- und Contentgestaltung hinken dieser Entwicklung hinterher. Aber der Markt wächst: Das Internet wird dynamischer und das Fernsehen interaktiver. Neue Plattformen entstehen. Um diese optimal gestalten zu können, braucht man sowohl im Fernsehdesign als auch in der Gestaltung interaktiver Anwendungen Erfahrung und Know-how. Hier sieht pReview einen wachsenden Bedarf für seine gebündelte Kompetenz, die das Team bereits erfolgreich in Forschungsprojekten, wie dem Virtual Studio Browser unter Beweis stellen konnte. Zum täglichen Geschäft zählen heute noch überwiegend die grafische Gestaltung von Bewegtbildern in Werbespots und Musikvideos sowie Typoanimation, Station-ID, Sendedesign, Trailer, Abspänne etc.

Digital Culture & New Media Events

Neue Medien im Raum, digitales Event-Design, Erlebnisräume für Ausstellungs- und Messebereiche, Generic Visuals, Videokunst, VJ-Clubbing – abstrakte Begriffe, um zu beschreiben was passiert, wenn man versucht, das Digitale aus dem Rechner in den »Echtraum« zu holen. Hier entstehen bizarre Bilderwelten, ein Spiel mit Farben, Licht und Musik nach eigenen Regeln. Dramaturgie, Dynamik und Rhythmik leiten sich ab aus den inneren Strukturen der unterschiedlichen Medien. In kulturellen Projekten kann pReview das Digitale ausreizen: Regeln brechen, sie auf andere Medien übertragen und Mischformen entwickeln. »Structure Tracking« bezeichnet diese Strukturübertragung von einem auf das andere Medium, z. B. Musik auf Bewegtbild.

Die interdisziplinäre Kompetenz von pReview gepaart mit der Leidenschaft, immer wieder Neues auszuprobieren und daraus Neues zu schaffen, drückt sich in einzigartigen kreativen Konzepten aus. Bis nach Hongkong reicht mittlerweile der gute Ruf der Digital Designer. Im Jahr 2000 haben Diezmann und Gremmler dort im Auftrag des Goethe Instituts am »Festival of Vision« teilgenommen. Sowohl VJ-ing als auch die Projektion für eine multimediale Inszenierung standen auf dem Programm.

Die Fokussierung auf Digital Design und die enge Verzahnung von Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur unterscheidet pReview von anderen Designbüros.

Unternehmensportrait – pReview

»Unser Werkstück ist das Digitale«

pReview – das ist eine Vision, gepaart mit experimenteller Leidenschaft und professionellem Know-how. Beharrlich arbeitet das auf Digital Design spezialisierte Büro an der Verwirklichung seiner Vorstellung von der »Real Virtuality« – dem Ideal einer nutzerfreundlichen digitalen Welt. Dazu erforscht, entwickelt und kreiert pReview neue digitale Gestaltungs- und Ausdrucksformen. Sich an Bestehendem orientieren reicht den Experten aus den Bereichen Crossmediabranding, Interface-, TV-, Web- und Event-Design nicht aus. Sie wollen Neues schaffen: medienübergreifend, konsequent durchdacht und exklusiv.

Der Erfolg des Berliner Designbüros fußt auf dem hohen Qualitätsanspruch. Die Basis bildet langjährige Erfahrung. Die Gründer von pReview, Prof. Tanja Diezmann und Tobias Gremmler, sind seit mehr als zehn Jahren in der Multimedia Branche tätig. Seit '97 arbeiten sie als anerkannte Designexperten für Interfacedesign, Crossmediabranding und Motiongraphics unter dem Label pReview. Forschung, Beratung und Design stehen heute im Mittelpunkt ihrer Arbeit.

»Unser Werkstück ist das Digitale,« erklärt die Professorin und Geschäftsführerin Diezmann. Als Design-Consultants erarbeiten die pReview-Mitarbeiter Strategien und Konzepte für digitale Kommunikation. Dazu analysieren und bewerten sie in Workshops, Studien und Usability-Tests Anwendungen und Programme, zeigen Möglichkeiten zur Optimierung auf und bieten Unterstützung bei der Umsetzung. Als Spezialisten für Interface-Design und »Navigable Structures« sind sie darüber hinaus international gefragte Experten in Forschungsprojekten: Die Benutzeroberfläche für die Community-Plattform Estonia stammt ebenso von pReview, wie das Konzept eines Virtual Studio Browsers, der zur Datensuche im Internet während wissenschaftlicher TV-Sendungen entwickelt wurde.

In drei Marktsegmenten sehen die Digital Designer wachsenden Bedarf für ihre Leistungen: Erstens Unternehmen, die Geschäftsprozesse mit großen Datenvolumen über digitale Kanäle abwickeln und dafür durchdachte, leicht zu benutzende Interfaces benötigen. Zweitens TV- und Web-Produzenten, die gestalterische Beratung bei Konvergenz-Projekten brauchen. Und drittens große Agenturen, die in Einzelprojekten auf spezialisiertes Know-how angewiesen sind. Auf der Referenzliste stehen die Hypo Vereinsbank, Gate 5, GMD, Entopia, Pixelpark, Vodafone, Sony Europe und die Münchener Rück.

pReview ist überzeugt, daß die Qualität der Mensch-Maschine-Schnittstellen künftig über den Erfolg von Produkten entscheiden wird. Oberstes Ziel ist es daher, den Umgang mit digitalen Medien so angenehm und nützlich wie möglich zu gestalten. Vereinfachen, Klarheit schaffen, Komplexität sichtbar, überschaubar und damit nutzbar machen, lautet in jedem Projekt folgerichtig die selbst gestellte Aufgabe.

Dabei ist der Name Programm: pReview steht für die Gleichzeitigkeit von Vor- und Rückschau. Dafür, aus Erfahrungen zu lernen, Dinge zu verändern und Zukunft mit zu gestalten. »Nicht das Machbare, sondern das Denkbare interessiert uns,« erklärt Diezmann.

Kundenpflege beginnt beim Interface

pReview optimiert durch Design-Research und Consulting digitale Oberflächen

Der Erfolg einer digitalen Anwendung hängt entscheidend von der Qualität der Benutzeroberfläche ab. Ob Software, eCommerce-Plattform oder interaktives Fernsehen, das Interface ist für den Aufbau einer Kundenbeziehung von strategischer Bedeutung. Inhalte und Funktionen müssen bereits beim ersten Kontakt über die Mensch-Maschine-Schnittstelle klar kommuniziert, Aussagen und Markenwerte vermittelt, Serviceleistungen zugänglich und Versprechungen eingehalten werden.

»Unsere Aufgabe als Designer ist es, für digitale Produkte und Anwendungen einen Mehrwert zu liefern, der sich nicht auf ästhetische Aspekte beschränkt. Nur nachvollziehbare und bedienerfreundliche Oberflächen sind in der Lage, die Möglichkeiten der immer komplexer werdenden Anwendungen darzustellen und nutzbar zu machen. Schlechte Kundenorientierung kostet Geld,« ist Tanja Diezmann überzeugt. Eine aktuelle »eBranding«-Studie stützt die These der Interface-Professorin. Die Untersuchung der Unternehmensberatung Accenture und der CRM-Firma Online Insight ergab, dass fast ein Drittel der Kunden im Internet bei ihrer Kaufentscheidung weniger Wert auf den Preis als auf Schnelligkeit, Handhabung, Zahlungssicherheit und Produktauswahl legen.

Usability = Nutzerfreundlichkeit bei der Interaktion mit großen Datenmengen

Seit vielen Jahren forscht Tanja Diezmann wie die Interaktion mit gigantischen Datenmengen zum Vorteil der Nutzer verbessert werden kann. Zusammen mit dem Crossmedia- und TV-Designer Tobias Gremmler hat sie pReview gegründet. Das Expertenbüro für Digital Design entschlüsselt Gestaltungs- und Systemmechanismen digitaler Anwendungen, arbeitet in Forschungsprojekten mit an Produktentwicklungen und Prototypen und berät Kunden bei der Neueinführung und Optimierung von Produkten: Vor der Eröffnung eines neuen Shops im Internet erarbeitet pReview beispielsweise auf der Basis wissenschaftlicher Methoden umfangreiche Bedarfs-, Funktions- und Optimierungsstudien.

Design darf nicht losgelöst von wissenschaftlichen Erkenntnissen und strategischen Vorgaben entwickelt werden. All zu oft bleiben Wachstums- und Gewinnchancen im Netz ungenutzt, weil Auswahl- und Kaufprozesse – also die Kundeninteressen – nicht ausreichend berücksichtigt werden. Tatsächlich werden 65 Prozent der Online-Einkaufskörbe nicht zur Kasse gefahren, d. h. die Transaktion findet nicht statt, ermittelte die »State of Online Retailing 3.0« Studie der Boston Consulting Group. Auf der Suche nach fundierten Aussagen über die Qualität und den Gebrauchswert digitaler Produkte arbeiten die Design-Consultants von pReview mit unterschiedlichen qualitativen Untersuchungsverfahren, wie wissenschaftlich entwickelten Usability-Tests, Ergonomie-Studien, Screevaluierungen und Wahrnehmungsanalysen durch Eyetracking und Biofeedbacksysteme sowie Bedarfsanalysen in Form von Verhaltensanalysen der Zielgruppen.

Welche Ansprüche haben die Nutzer an das System?

Finden sie gesuchte Informationen und Waren problemlos? Sind die Erklärungen und Anleitungen verständlich? Welche Faktoren sind für die Zufriedenheit der Nutzer entscheidend? Mit Hilfe von Usability-Tests und der laborgestützten Evaluierung durch Blickbewegungsmessung suchen die pReview-Experten z. B. nach aussagekräftige Antworten auf diese Fragen. Bei einem Usability-Test prüfen 6-10 Tester anhand von Probeaufgaben vor dem Launch einer Site verschiedene Funktionalitäten, die Verständlichkeit und Bedienfreundlichkeit. Parallel zum Test-Surfen beantworten sie umfangreiche Fragebögen. Eine Kamera beobachtet sie und anschließend werden sie von Experten interviewt. Nichts soll verborgen bleiben. Die Ergebnisse der Befragung, Bearbeitungszeiten, Fehlerhäufigkeiten und Beobachtungsdaten werden ausgewertet, zusammengefaßt und in Empfehlungen an den Kunden bzw. direkt in Briefings für Agenturen und Designer übersetzt.

»Navigable Structures« schaffen Orientierung

Beratung basiert bei pReview auf Forschung und Entwicklung. Im Bereich Interfacedesign blickt das Team auf mehrere Forschungsaufträge zurück. Die Arbeit in den selbstfinanzierten Labors bildet eine wichtige Ergänzung bei der Entwicklung von Oberflächen für komplexe Programme, Onlineplattformen oder neue Sendeformate. Im Rahmen dieser Forschungsarbeit entstanden auch die »Navigable Structures«. Ein von der Professorin Diezmann formuliertes Interfacedesignprinzip, das dynamische Informationsarchitekturen und die Visualisierung von Zusammenhängen ermöglicht. Anwendung fand ihr Prinzip erstmals 1998 bei einer Interfacestudie für eine Workflow-Management-Software. Ziel bei diesem EU-geförderten Projekt war, eine komplexe Datenstruktur und den jeweils aktuellen Stand des Arbeitsprozesses eines Teams aufzuzeigen und direkt als Interface nutzbar zu machen. Die Teilnehmer sollten kontextbezogenen Daten abrufen, ihr Interface individualisieren und jederzeit den Entwicklungsprozess ihrer Arbeit, aber auch des gesamten Projektes im Auge behalten können.

»Die Geräte und Programme der Zukunft müssen sich mehr am Gebrauch orientieren und für die Menschen nutzbarer werden. Die Zeit, endlose »Trial and Error Prozeduren« durchzuführen oder das Lesen unzähliger Gebrauchsanleitungen könnte gespart werden, gäbe es logischere Interfaces und intelligenter konzipierte Geräte,« ist Diezmann überzeugt.

Das Management von pReview

Prof. Tanja Diezmann

Tanja Diezmann (35) ist seit 1998 als Professorin für Interfacedesign an der Hochschule Anhalt (FH) in Dessau tätig. Im Alter von 24 Jahren übernahm sie ihre ersten Lehraufträge und Managementtrainings für Web- und Interfacedesign. Von 1994 bis 1998 verantwortete sie als Creative Director von Pixelpark die Gestaltung von modularen Interfacesystemen, Internetauftritten, CD-ROM-Titeln und POS-Lösungen. Sie hat Kunden wie adidas, Conrad Electronic, Lufthansa und die Telekom beraten. Zusammen mit Tobias Gremmler gründete sie im April 2000 die pReview digital design GmbH. Diezmann formulierte das Prinzip der »Navigable Structures« und erwarb sich als Video Jockey und Expertin für Interfacedesign internationale Anerkennung. Seit vielen Jahren beteiligt sich die Professorin, Geschäftsfrau und Gestalterin aktiv an Expertengremien, Kongressen und Juries, u. a. ist sie Mitglied der Jury »Bundespreis für Produktdesign Deutschland« 2000-2004 sowie Jurymitglied der Kategorie »Netvision« des Prix Ars Electronica 2001, Linz. Des Weiteren ist Tanja Diezmann Mitglied im Art Directors Club Deutschland.