

REALITY PROJECTS

THEMEN LOUNGE

INSPIRATION

## INTERFACE DESIGN

Webgestaltung und Interface Design sollten eines gemeinsam haben: Benutzerfreundlichkeit. Auf dem Markt gibt es zwar bereits zahlreiche gute Softwarelösungen, jedoch erhalten viele aufgrund ihrer Benutzerführung nicht immer die gewünschte Nachfrage und erscheinen den Benutzern oft zu undurchsichtig. Die Fangemeinde von Apple schwört deshalb schon mehr als achtzehn Jahre auf »ihr« verlässliche System. Tobias Rink sprach mit Georg Albrecht, Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit von Apple Deutschland, über das Thema Interface Design und Benutzerführung.

Apple gilt seit 1984 als Pionier der grafischen Benutzeroberfläche. Welche Zielsetzungen hinsichtlich der Usability hat Apple gegenüber seinen Anwendern?

Oberstes Designprinzip bei Software und Hardware ist es, komplexe Technik in der Anwendung so einfach wie möglich zu machen. Was so simpel klingt, ist tatsächlich eine unheimlich anspruchsvolle Aufgabe ...

Wie kann man sich in Ihrem Team die Planungsphase sowie die Umsetzung und das Testing bei Ihnen vorstellen?

Fragt man etwa Anwender im Rahmen der Produktentwicklung, was sie denn gerne haben möchten, wird man als Antwort immer nur das bekommen, was die Anwender bereits kennen. Dem bereits Bekannten und Vertrauten wird in der Regel der Vorzug gegeben. Innovation kommt mit der Befragung von Focusgruppen schwerlich in die Welt. Der iMac ist so ein Beispiel. Hätte man 1998 Anwender befragt, welche Farbe sie für den iMac vorziehen würden, hätte sich die Mehrheit für das langweilige »Grau-Beige« entschieden. Erst als sich die Leute an den andersfarbigen iMac gewöhnt hatten und der Farbschock verdaut war, wurde ihr bisheriger Erfahrungsraum erweitert. Wie beim iMac, so vertraut Apple auch bei anderen Produkten auf das Gespür von einigen wenigen Leuten, nicht einfach bestehenden Trends hinterherzulaufen, sondern die Design-Trends selbst zu bestimmen. Das reicht in der Wirkung weit über die IT-Branche hinaus.

Mit welchen Software-Tools wird das Interface Design der Betriebssystemoberfläche bei Apple umgesetzt?

Apple denkt visuell, zumal ja auch die klassischen Mac-Anwender in den kreativen Berufen stehen und daher großen Wert auf die grafische Qualität legen. Wir entwickeln zum Teil eigene Tools, wie etwa den »Interface Builder«, der dafür sorgt, daß die Interface-Elemente auch bei Software von anderen Anbietern das typische Aqua-Look & Feel beibehalten.

Es gibt Einwände, die Oberfläche von Mac OS X sei zu bunt und zu verspielt. Sind klare Linien und ein dezenter Einsatz von Farbgebung nicht zielführender für einen Anwender?

Das Aqua-Interface selbst hat einen Reifungsprozeß durchgemacht, der u.a. auch durch konstruktives Feedback der Anwender maßgeblich beeinflusst worden ist. Als die ersten grafischen Benutzeroberflächen aufkamen, zogen sie die Kritik jener auf sich, die darin nur eine Verschwendung von Rechner-Ressourcen gesehen haben. Trotzdem arbeiten die meisten Anwender heute mit einer grafischen Benutzeroberfläche und nicht mehr mit einer Kommandozeilen-Shell (Mac OS X läßt hier übrigens die Wahl). Wem der »Bonbon«-Look zu aufdringlich ist, kann für die Oberfläche auf das dezentere »Graphite«-Erscheinungsbild umschalten. Die anfängliche Kritik ist mittlerweile verstummt, die Anwender haben sich an das Interface gewöhnt, zumal Apple von Version zu Version auch viel an Detailarbeit geleistet hat.

Mac OS X gilt bei Apple als Betriebssystem der Zukunft. Microsoft behauptet das gleiche von Windows XP. Weshalb soll ein PC-Anwender zur Mac-Oberfläche wechseln?

Was erwartet ein Anwender von einem Computer? Er möchte, daß er sich so wenig wie möglich mit ihm auseinander setzen muß, damit er sich auf die Anwendung konzentrieren kann. Apple entwickelt Betriebssystem, Anwendungssoftware und Hardware selbst und kann deshalb alles optimal aufeinander abstimmen. Mit einem Mac ist alles einfacher – das nicht nur eine Frage der Oberfläche, sondern auch der darunterliegenden Technologie, von der der Anwender nach Möglichkeit nichts mitbekommen soll. Der Computer muß als System funktionieren und den Anwender nicht mit Treiberkonflikten und dergleichen konfrontieren. Ein gutes Beispiel dafür ist die Rendezvous-Technologie, die dafür sorgt, daß ein Drucker im Netzwerk automatisch erkannt wird und man drucken kann, ohne daß zuvor ein Treiber installiert werden müßte. Oder iSync, eine Technologie, die dafür sorgt, daß Termine und Adressen automatisch zwischen Mac, Mobiltelefon, iPod und PDA abgeglichen werden. Ein intelligentes Miteinander in einer Welt, in denen unser Alltag immer mehr vom Zugriff auf Informationen bestimmt ist, die – ganz gleich ob als Text, Musik, Video oder Foto – in digitaler Form vorliegen. Von diesen Technologien muß der Anwender absolut nichts wissen, er freut sich, daß es einfach funktioniert.



Georg Albrecht

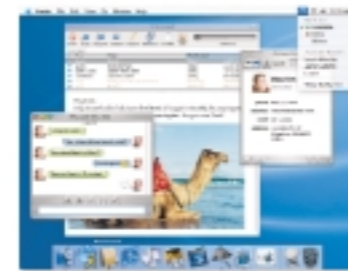
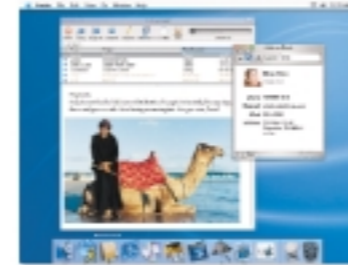


Welche Trends erwarten Sie für die Zukunft des Interface Design? Welche Rolle könnte hierbei eine dreidimensionale Optik spielen?

An einem fundamentalen Ziel wird sich im Interface Design wohl so schnell nichts ändern: Die immer komplexer werdende Technologie für den Anwender beherrschbar zu machen. Ein intelligent konzipiertes Produkt erspart dem Anwender das Studieren von Handbüchern. Ob es eine echte 3-D-Benutzerfläche dem Anwender wirklich leichter macht? Ist es effektiver, mit dem Stift zu schreiben oder zu diktieren, als Text über die Tastatur einzugeben? Wieviel Anpassung an Technologie wird dem Anwender abverlangt – und ist er bereit dazu? Letztlich unterliegen auch Benutzeroberflächen kulturellen Einflüssen und Modetrends, selbst wenn es sich um relativ lange Designzyklen handelt.

## INTERFACE DESIGN

Web design and interface design have above all one thing in common: user-friendliness. There is a great deal of good software on the market, but the user interface and visual design don't always come up to scratch. Users find them not very transparent. The Apple community realised this over 18 years ago and took the necessary steps. I talked to Georg Albrecht (Head of Press and Public Relations at Apple Deutschland, Inc.) about the subject of interface design.



would have opted for a boring »grey-beige«. Only when people got used to the different coloured iMac and had overcome the initial shock, was their realm of experience broadened. With the iMac as with other products, Apple places its trust in a few individuals who don't just run after existing trends, but create new design trends themselves. That has an effect far beyond the IT sector.

What software tools are used to implement the design of the user interface at Apple?

Apple thinks visually, particularly as the classic Mac users are members of the creative professions, and therefore set great store by graphic quality. We develop in part our own tools, like the Interface Builder, which ensures that interface elements keep that typical Aqua Look & Feel even in software from other suppliers.

There has been some criticism that the Mac OS X interface is too colourful and fussy. Aren't clear lines and restrained use of colour more suitable for the users?

The Aqua interface itself has gone through a maturation process, which was also influenced strongly by constructive feedback from the users. When the first graphic interfaces appeared on the market, they also attracted criticism from those who thought it was a waste of computing resources. Yet nowadays most users have a graphic interface and not the command lines shell (Mac OS X gives the choice here, incidentally). Those who don't like the

»sweetie« look can switch over to a more conservative »graphite« interface. That initial criticism has now abated, users have got used to the interface, particularly as Apple has done a lot of detailed work on it from version to version.

Apple regards Mac OS X as the operating system of the future. Microsoft claims the same of Windows XP. Why should a PC user switch to the Mac interface?

What does a user expect of a computer? He wants it to give him as little trouble as possible, so that he can concentrate on the application he is using. Apple develops operating systems, application software and hardware itself, and can therefore tie everything in together in the best possible way. With a Mac everything is much simpler – that's not just a question of interface, but also the technology behind it, with which the user should never need to concern himself. The computer must function as a system and not confront the user with driver conflicts and stuff like that. A good example of this is the rendezvous technology that ensures a printer is automatically recognised in a network, and you can print with it, before even having installed a driver. Or iSync, a technology that ensures that dates and addresses can be compared automatically between the Mac, a mobile phone, iPod and PDA. Intelligent linking in a world where our day-to-day lives are more and more determined by access to information, which is available in digital form, as music, text, videos or photos. The

user doesn't need to understand anything about these technologies, he is just happy that it works without problem.

What trends are you expecting in the future of interface design? What role could three-dimensional optics play here?

In terms of one basic aim, interface design will not be changing so fast: to make the ever more complex technology manageable for the user. An intelligently designed product saves the user lots of searching in handbooks. Will a real 3D user interface make things easier for the user? Is it more effective to write with a pen, or to dictate as text via the keyboard? How much adaptation to technology is required of the user? And is he ready for this? Finally user interfaces are also subject to cultural influences and fashion trends, even though design cycles are relatively long.

### Kontakt / Contact

emotion effects  
international design collective  
Tobias O. Rink  
Sophienstraße 152  
D-76135 Karlsruhe  
T: +49-7 21-9 85 15 22  
F: +49-7 21-9 85 15 23  
Web: www.emotion-effects.com  
Mail: office@emotion-effects.com  
ICQ: 157018707