

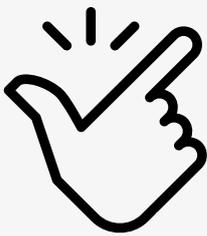


UI DESIGN STANDARDS

project netWorld



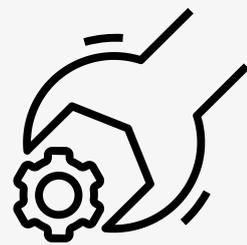
it's all about usability



EINFACH



STATE OF THE ART



OPTIMIERT

Wir sind der Überzeugung, dass eine Software nicht nur durch ausgereifte Funktionen punkten sollte. Eine optimierte Arbeitsumgebung mit harmonischem Erscheinungsbild und nutzeroptimiertem Oberflächendesign vereinfacht ebenso Ihren Arbeitsalltag.

project netWorld

Was hat sich geändert?

Was sind Ihre Vorteile?

EINFACHERES ARBEITEN

Eindeutige Symbole und klare Arbeitsabläufe garantieren schnelle Erlernbarkeit der Software und rasche Wiedererkennung der Funktionsweisen.

VERBESSERTER ÜBERSICHT

Mit einer verbesserten Lesbarkeit von wichtigen Informationen und Fokus auf relevante Inhalte setzen wir auf strukturiertes und effizientes Arbeiten.

SCHNELLERES AGIEREN

Um Ihnen das Treffen von fundierten Entscheidungen zu erleichtern, helfen Ihnen individuell aufbereitete Informationen, persönlich erstellbare Ansichten und vereinheitlichte Arbeitsabläufe.

Demo Company » Demoprojekt

Musterprojekt um die Funktionen zu testen und dem Projektteam vorzustellen.

Phasen (9)

Name

Anfang

% Abgeschlo

01 Projektmanagement

Mo 29.03.2021

65%

02 Öffentlichkeitsarbeit

Mo 29.03.2021

100%

03 Grundlagen

Mo 29.03.2021

73%

Mo 19.07.2021

93%

Mo 06.12.2021

100%

Mo 11.04.2022

Mo 16.05.2022

Mo 06.03.2023

Mo 31.07.2023

Meilensteine (6)

Abgeschlossene Meilensteine

Pönale

Ende

Boxen, Tools, Tables und Icon - keine Wissenschaft.

Software Elemente einfach erklärt.

UI Mini-Glossar

Input box

[Eingabefeld, Datenmaske]

Eingabefelder sind Textfelder oder Textboxen (der große Bruder vom Textfeld), die den Usern eine Text- oder Zahleneingabe ermöglichen.

Dashboard

[Cockpit, Amaturenbrett]

Ein Dashboard dient der strukturierten Aufbereitung von Informationen und Visualisierung von Daten.

Tables

[Tabellen]

Tabellen dienen der strukturierten Aufbereitung von Informationen um diese besser lesbar bzw. durch Filter- und Sortieraktionen besser auswerten zu können.

Panel

[Panel]

Ein Panel ist eine bestimmte Anordnung von Informationen, die zur Präsentation für Benutzer in einem Fenster oder Übersichtsbereich auf dem Dashboard zusammengefasst sind. Diese Informationen sind oftmals in Tabellen strukturiert.

User Interface (UI)

[Benutzerschnittstelle, Nutzerschnittstelle]

Die Benutzerschnittstelle oder auch Nutzerschnittstelle ist die Stelle oder Handlung, mit der ein Mensch mit einer Maschine oder einem Programm in Interaktion tritt. Dies kann z.B. ein Lichtschalter, ein Web-Formular oder eine Eingabemaske sein.

Button

[Schaltfläche, Bedienelement]

Mittels Button kann der Nutzer eine Aktion ausführen - z.B. Bestätigen oder Abbrechen.

Checkbox

[Auswahlkasten, Kontrollkästchen, Markierungsfeld]

Checkbox und Radiobutton dienen dem An- oder Abwählen von einer oder mehreren angebotenen Optionen. Checkboxes werden häufig zum Aufbau von interaktiven Auswahl- oder Fragelisten verwendet, wo mehrere Optionen einer Liste angewählt werden können. Der Radio Button ist eine runde Variante, die nur eine Auswahlmöglichkeit erlaubt.

Toolbar

[Werkzeugleiste]

Eine Toolbar vereint die möglichen Aktionen die auf der jeweiligen Seite möglich sind in Form von Icons.

Tool-Tipp

[Hinweis, Quickinfo]

Ein Tool-Tipp ist ein kurzer Infotext, der dem Nutzer erscheint, wenn er mit der Maus über ein Icon fährt (hovert).

Icons

[Piktogramm, Symbol]

Icons sind selbsterklärende Bilder, die einem Nutzer die gewünschte Eingabe oder Aktion mittels Bild vermitteln soll.

Tab

[Reiter, Registerkarte]

Tabs dienen dazu Informationen und Eingabefelder in einem hintereinanderliegenden horizontalen Menü anzuzeigen. Im Gegensatz zu Einzelseiten, kann der User zwischen den einzelnen Menüpunkten wechseln und die einzelnen Menüpunkte in einer Seite öffnen und die Inhalte bearbeiten.

Navigationsbar

[Modulleiste]

Oftmals werden in Applikationen (Software) mögliche Funktionen am linken rand vertikal angeordnet angezeigt. Durch eine Auswahl des Modul kommt der Nutzer in den entsprechenden Bereich.



User Interface Design ist mehr als schöne Farben aussuchen.

Was Sie schon immer über UI wissen wollten.

UX Mini-Glossar

User

[Benutzer, Nutzer]

Person oder Personengruppe, die beim Thema UX im Fokus steht. Ziel ist dem User die bestmögliche Arbeitsumgebung zur Verfügung zu stellen.

User Interface Designer

[UXD]

User Experience Design(er) haben zur Aufgabe die Software für den Nutzer effizient zu gestalten.

Efficiency

[Effizienz]

Wie effizient kann ein Benutzer seine Aufgaben erfüllen - Eine zentrale Bedeutung bei der Bewertung der Usability.

Simplicity

[Einfachheit]

Einfachheit besticht einen Überfluss an Auswahlmöglichkeiten, denn mit der Anzahl der Auswahlmöglichkeiten steigt auch der Aufwand, der notwendig ist, um Informationen zu sammeln und gute Entscheidungen zu treffen. Beim UX Design müssen daher wichtige Entscheidungen betreffend den Kompromiss zwischen Funktionsdichte und Einfachheit getroffen werden.

User Interface (UI)

[Benutzeroberfläche]

Die Eingabe- und Arbeitsoberfläche, die alle Informationen visualisiert.

User Experience (UX)

[Benutzererfahrung, Nutzererlebnis, Nutzungserlebnis]

Während sich Usability mit der Einfachheit der Elemente einer Software befasst, betrachtet UX alle Kontaktpunkte und Empfindungen eines Users mit dem Unternehmen - d.h. Produkte aber auch Dienstleistungen, Webauftritt, etc.

Usability

[Benutzerfreundlichkeit, Gebrauchstauglichkeit]

Usability beschreibt, wie einfach ein Produkt bzw. System genutzt werden kann. Dazu gehört z.B., wie einfach es ist, die Anwendung zu erlernen; wie intuitiv die Oberfläche ist; wie effizient sie ist; und wie sich eine fehlerhafte Anwendung auf das gesamte Ergebnis auswirkt.

Application

[Anwendungsprogramm, Software]

Eine Applikation ist ein Computerprogramm, das eine für den Anwender nützliche Funktion ausführt. Sie dienen der „Lösung von Benutzerproblemen“ z.B. E-Mail-Programme, Computerspiele, Webbrowser.

Joy of Use

[Zufriedenheit, Satisfsaction]

Als „Joy Of Use“ wird das positive Erlebnis bei der Nutzung einer Anwendung, wie zum Beispiel einem Onlineshop oder einer Webseite, bezeichnet.

Recognizability

[Wiedererkennbarkeit]

Wiedererkennen statt erinnern. Warum? Weil es für den Nutzer viel effizienter ist Elemente und Aktionen automatisch wiederzuerkennen, als sich an eine Funktionsweise erinnern zu müssen.

User Interface Design (UID)

[Oberflächengestaltung]

Ist die Lehre der Gestaltung von Eingabe- und Arbeitsoberflächen von Systemen (Software oder APP).

Responsive Webdesign

[RWD]

Eine Software oder eine Website sind dann responsive, wenn sie für alle unterschiedlichen Geräte / Devices wie Laptop, Tablet oder Handy gleichermaßen funktionieren und die Darstellung der Elemente sich an die Größe des jeweiligen Geräts anpasst.

Flexibility

[Flexibilität]

Freiheit und Flexibilität im Kontext mit Usability beschreibt die Möglichkeiten des Nutzers, Software anzupassen oder persönliche Einstellungen zu treffen.

Learnability

[Lernbarkeit]

Hinter diesem Begriff steht die Frage "Wie schnell kann ein User eine bestimmte Aufgabe erledigen". Lernbarkeit und Bedienbarkeit stehen bei Usability im Vordergrund.



project net

personal



Workflow

Lane

Planerstel

Projektst

Prüfung

Prüfung

Prüfun

Prüfur

Unsere 6 wichtigsten UX Prinzipien

Warum wir tun, was wir tun.

#1

WIEDERERKENNEN

Wiedererkennung ist ein wesentliches Element bei der Erlernbarkeit einer neuen digitalen Arbeitsumgebung. Erzielt wird dies durch eindeutige und allgemein bekannte Symbole, Elemente und Strukturen.

#2

EFFIZIENZ

Effektive, leistungsstarke Werkzeuge, ob Software oder APPS unterstützen ein effizientes Arbeiten., reduzieren und vereinfachen die Arbeit des Users und verringern den organisatorischen Aufwand im Umgang mit Software.

#3

ERLERNBARKEIT

Erlernbarkeit beschreibt den zeitlichen Aufwand, den ein User benötigt, um eine neue Aufgabe in einem neuen System umzusetzen. Je höher die Usability und Konsistenz der Software, desto schneller ist die Erlernbarkeit.

#4

USABILITY

Für eine gute Usability muss der Aufbau der Software, die Funktionsweise und vor allem die Bereitstellung der Informationen EINFACH, KLAR, KONSISTENT und VETRAUT [allgemeine bekannt oder gängig] sein.

#5

ZUFRIEDENHEIT

Effizientes und effektives Arbeiten erhöhen die Zufriedenheit und die Akzeptanz der User im Umgang mit digitalen Werkzeugen (Software, APP). Grundlegende Voraussetzungen den Nutzungsgrad einer Software.

#6

IT'S ALL ABOUT THE USER

Als Softwareentwickler stehen für uns unsere User und ihre Arbeitsweisen im Vordergrund. Nur wenn wir unsere User bei der täglichen Arbeit zufriedenstellen unterstützen, haben wir unseren Job richtig gemacht.

project netWorld

IHR FEEDBACK IST UNS WICHTIG

ALLES-NEU@PROJECTNETWORLD.COM

PROJECT NETWORLD AG
SEIDLGASSE 21 | 1030 WIEN
WWW.PROJECTNETWORLD.COM

