

## Interface Design Cycle

Roman Bleier; [roman.bleier@uni-graz.at](mailto:roman.bleier@uni-graz.at)

*User Interfaces* (Benutzerschnittstellen) werden heute in iterativen Entwicklungszyklen gestaltet, da es auch für *Usability*-Experten unmöglich ist, eine Benutzerschnittstelle zu entwerfen, die von Anfang an keine Usability-Probleme aufweist. Ein einfacher *User Interface*-Designzyklus, bestehend aus den Schritten Planung, Implementierung, Testen und Evaluierung, sollte in einer iterativen Weise aufgebaut sein und ausgeführt werden. Gould und Lewis beschreiben bereits Mitte der 1980er-Jahre die drei Grundprinzipien von iterativem Design (Gould/Lewis 1985):

- früher Fokus auf die Nutzerinnen und Nutzer und die Userinteraktion
- Sammlung von empirischen Userdaten durch Testen
- Flexibilität zur Änderung und Verbesserung des Systems durch iteratives Design

Die Nutzerinnen und Nutzer und ihre Interaktion mit dem System stehen klar im Zentrum der iterativen Designstrategie (*User-centered Design*). Beim Testen des Systems (*User-testing*) und dem Sammeln von Userdaten spielen Prototypen eine wichtige Rolle. Beim *Prototyping* geht es darum, ein frühes Modell eines Systems oder Produkts zu entwickeln, welches dann für Tests, User- und Kundenfeedback genutzt werden kann. Der iterative Designzyklus mit Fokus auf den User ist auch der Kern der weitverbreiteten agilen Softwareentwicklung (z. B. *Scrum*), welche auch im *User Interface*-Design Anwendung findet. Agile Entwicklung zeichnet sich zusätzlich durch kurze Entwicklungsiterationen (um auf Veränderungen besser reagieren zu können), Minimierung von Bürokratie und erhöhte Selbstorganisation des Entwicklungsteams aus.

Obwohl agile Entwicklung ein aktueller Standard im Software- und Webdesign ist, ist diese Methode bei der Entwicklung von Digitalen Editionen noch nicht weit verbreitet. Iterative Prozesse und eine detaillierte Userstudie und *User-testing* wie auch *Editor-testing* sind für die Interfaces von Digitalen Editionen aber natürlich auch von zentraler Bedeutung. Gegenwärtig dominiert noch die Meinung der Editorin bzw. des Editors (oder des editierenden Teams) das Design. Mit zunehmender Professionalität werden jedoch auch in der Entwicklung von Digitalen Editionen iterative und agile Designmethoden an Bedeutung gewinnen. (Ferraro/Sichani 2018)

### Literatur:

- Ferraro, Ginestra; Sichani, Anna-Maria: Design as Part of the Plan: Introducing Agile Methodology in Digital Editing Projects. In: Digital Scholarly

Editions as Interfaces. Norderstedt: 2018, S. 83–105.

- Gould, John D.; Lewis, Clayton: Designing for Usability: Key Principles and What Designers Think. In: Commun. ACM 28: 1985, S. 300–311.
- Heuwing, Ben; Womser-Hacker, Christa: Zwischen Beobachtung und Partizipation – nutzerzentrierte Methoden für eine Bedarfsanalyse in der digitalen Geschichtswissenschaft. In: Information. Wissenschaft amp; Praxis 66: 2015, S. 335–344.
- Rosselli Del Turco, Roberto: After the Editing is Done. Designing a Graphic User Interface for Digital Editions. In: Digital Medievalist 7: 2011.
- Thoden, Klaus; Stiller, Juliane; Bulatovic, Natasa; Meiners, Hanna-Lena; Boukhelifa, Nadia: User-Centered Design Practices in Digital Humanities – Experiences from DARIAH and CENDARI. In: ABI Technik 37: 2017, S. 2-11.

### **Verweise:**

Usability, User-testing, Editor-testing, User-centered design, Interface

### **Themen:**

Interfaces, Digitale Editionswissenschaft

### **Zitiervorschlag:**

Bleier, Roman. 2021. Interface Design Cycle. In: KONDE Weißbuch. Hrsg. v. Helmut W. Klug unter Mitarbeit von Selina Galka und Elisabeth Steiner im HRSM Projekt "Kompetenznetzwerk Digitale Edition". URL: <https://gams.uni-graz.at/o:konde.99>