

Schlüsseltechnologie #099

Literatur: Dinge des Alltags

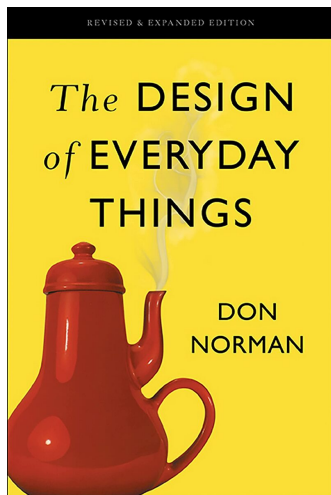
18. September 2026 @ Datenspuren

Wer sind wir?



- ▶ Computertechnik von Grund auf erklärt
- ▶ für ein technikinteressiertes Laienpublikum
- ▶ seit April 2021 alle 3 Wochen

www.schlüsseltechnologie-podcast.de



- ▶ *Dinge des Alltags*, Donald A. Norman (1988).
- ▶ überarbeitete Neufassung von 2013
- ▶ zuerst in der Uni-Bibliothek gefunden

Vorwort

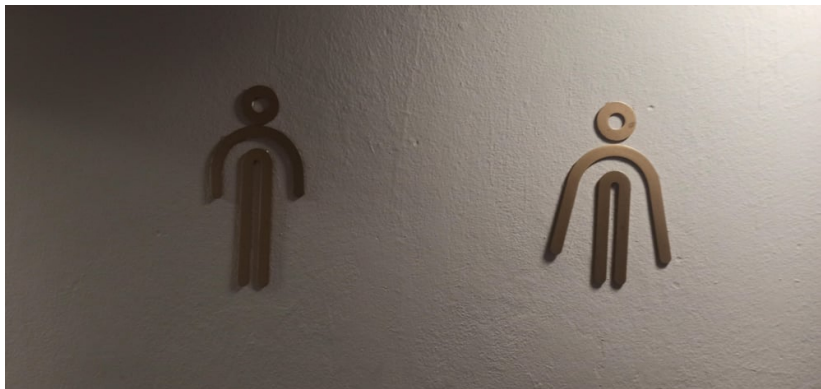
”Dies ist ein Einsteigerpaket für gutes Design. Es ist darauf ausgelegt, für jeden unterhaltsam und informativ zu sein: Laien, Techniker, Designer und Nichtdesigner. [...]

Wir sind alle Designer in dem Sinne, dass wir alle unser Leben, unsere Räumlichkeiten und unsere Vorgehensweisen bewusst gestalten. [...]

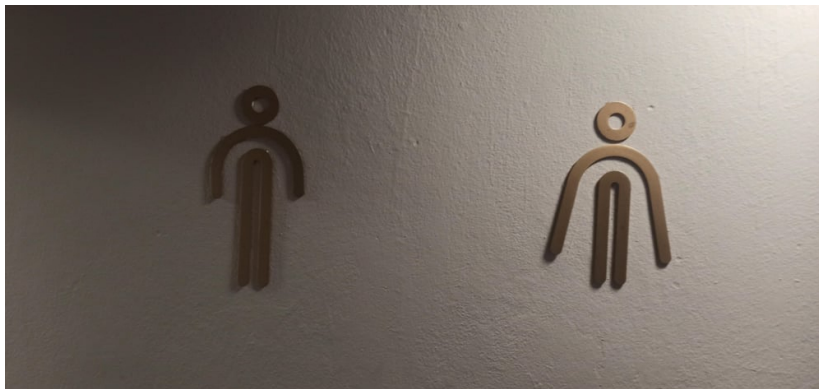
Ein Ziel dieses Buches ist es, Ihnen Kontrolle über die Produkte in Ihrem Leben zurückzugeben: zu wissen, wie man gut nutzbare und verständliche Produkte wählt, und wie man diejenigen ausbessert, die es nicht sind.”

”Gutes Design ist tatsächlich sehr viel schwerer zu bemerken als schlechtes Design, unter anderem weil gute Designs so gut zu unseren Bedürfnissen passen, dass das Design selbst unsichtbar wird und sich uns andient, ohne selbst Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.”

Design scheitert nicht nur durch Komplexität



Design scheitert nicht nur durch Komplexität



Norman empfiehlt als Mindset für Designer:

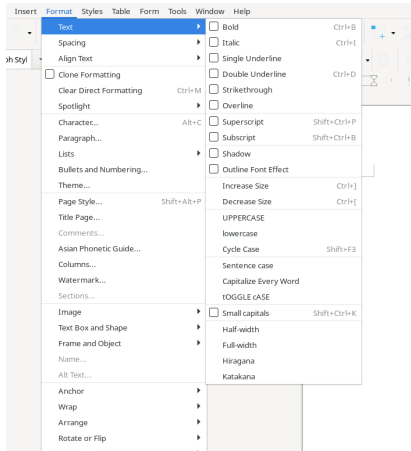
- ▶ Gehe davon aus, dass alle Bedienfehler Deine Schuld sind.
- ▶ Bedenke, dass Menschen fehlbar sind.

Wissen im Kopf vs. in der Welt



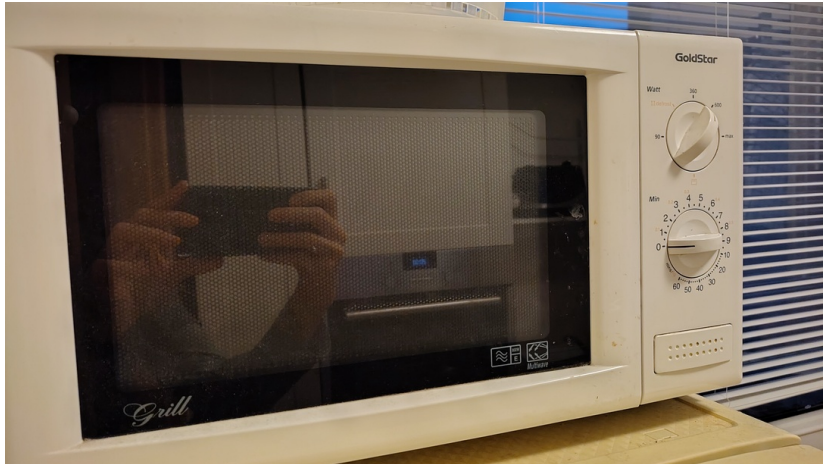
- ▶ in der Welt: langsam; aber zugänglich, braucht kein Handbuch
- ▶ im Kopf: schnell, intuitiv; aber vergessbar

Grundkonzept 1: Entdeckbarkeit ("Discoverability")



- ▶ Positivbeispiel: klassische
Anwendungsmenüs
- ▶ Negativbeispiel:
iOS-Kalender-App

Grundkonzept 1: Entdeckbarkeit ("Discoverability")



”Viele Produkte entziehen sich unserem Verständnis einfach deswegen, weil sie zu viele Funktionen und Regler haben.”

Grundkonzept 2: Feedback

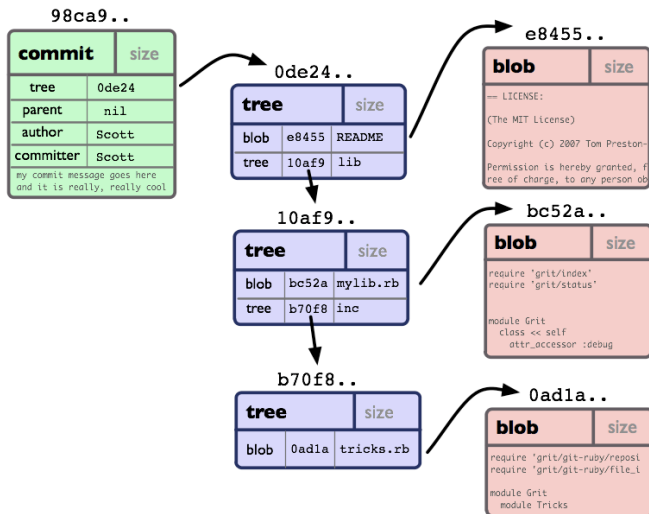
Postplatz Wilsdruffer Straße			Steig 1		
Linie	Ziel	in Min	Linie	Ziel	in Min
4	Tolkewitz	2	1	Prohlis	21
1	Prohlis	3	4	Tolkewitz	24
4	Tolkewitz	14	2	Kleinzschachwitz	50
1	Prohlis	20			

17:25

Oft eine schwierige Balance:

- ▶ zu wenig Feedback = kryptisch
- ▶ zu viel Feedback = ermüdend

Grundkonzept 3: Konzeptionelles Modell



Grundkonzept 4: Affordances

Zu deutsch etwa "Aufforderungs-/Angebotscharakter".



Grundkonzept 5: Signifiers

Negativbeispiel:



Grundkonzept 6: Beschränkungen ("Constraints")

Design-Aspekte, die erlauben, Wissen aus der Welt zu extrahieren:

- ▶ physisch: z. B. Stecker nur in dazu passende Buchsen
- ▶ kulturell: z. B. Grün heißt Fahren und Rot heißt Anhalten
- ▶ semantisch: z. B. Regenschirm ist nach oben zu richten
- ▶ logisch: z. B. Kochrezept muss alle Zutaten auch verwenden

Grundkonzept 7: Mappings ("Abb./Zuordnungen")



"Menschliches Versagen"

- ▶ siehe vorhin: nach Unfällen etc. lieber nach schlechtem Design suchen als nach Sündenböcken
 - ▶ erfordert positive Fehlerkultur

"Menschliches Versagen"

- ▶ siehe vorhin: nach Unfällen etc. lieber nach schlechtem Design suchen als nach Sündenböcken
 - ▶ erfordert positive Fehlerkultur
- ▶ "Physische Beschränkungen werden von Designern gut verstanden; mentale Beschränkungen sind größtenteils unverstanden."
 - ▶ vgl. Stigmatisierung psychischer Krankheiten
 - ▶ vgl. CWE-655: Unzureichende Psychologische Akzeptabilität

Abendgedanken

- ▶ Design als Spannungsfeld verschiedener Anforderungen
 - ▶ Bedienbarkeit, Zuverlässigkeit, Funktionsumfang, Stückkosten, Time to Market, etc.

Abendgedanken

- ▶ Design als Spannungsfeld verschiedener Anforderungen
 - ▶ Bedienbarkeit, Zuverlässigkeit, Funktionsumfang, Stückkosten, Time to Market, etc.
- ▶ "Dieselbe Technologie, die unser Leben vereinfacht, indem sie in jedem Gerät immer mehr Funktionen anbietet, verkompliziert gleichermaßen das Leben, indem das Gerät schwieriger zu erlernen und schwieriger zu benutzen wird. Dies ist das Paradox der Technologie und die Herausforderung des Designers."