



(Ab)Usability

► Nicht wenige Zeitgenossen hegen den Verdacht, Chefredakteure mit Schwerpunkt Softwareentwicklung würden ihre Arbeitszeit hauptsächlich in einer Art IT-Schlaraffenland verbringen. Also dort, wo Milch und Honig in nie versiegenden Strömen fließen und verlockende Werbegeschenke, wertvolle Testprodukte und kostenlose Events das Kind im Manne verzücken. Ganz zu schweigen von der Gesellschaft renommierter VIPs und hübscher Messe-Hostessen.

Derlei Gerüchten möchte ich hiermit entschieden und äußerst entrüstet entgegenreten. In Wirklichkeit verhält es sich mit dem Leben eines Chefredakteurs völlig anders als die obigen, völlig aus der Luft gegriffenen Fantasien vermuten lassen. Genau genommen besitzt die Welt eines Chefredakteurs eher Dante'sche Infernalität. Das ist nicht zuletzt denjenigen Softwareentwicklern geschuldet, deren programmatische Ausgüsse mir gewitzte Marketingvertreter und Produktmanager unter allerlei Vorwänden auf diversen Veranstaltungen zu präsentieren pflegen. Andere Leidensgenossen können das sicher aus eigener Erfahrung bestätigen.

Kaum betritt Herr oder Frau Redakteurin einen Messestand, schon erfasst der Adlerblick eines Firmenvertreters das potenzielle Opfer und versperrt ihm geschickt den Weg, während Kollegen mögliche Fluchtwege blockieren. Widerstand ist in diesem Falle absolut zwecklos. Nach hinlänglichen Lobpreisungen

über das innovative und selbstredend konkurrenzlose Produkt mit anschließender langatmiger Livedemonstration erhalte ich zum Abschied meist noch eine Demo-CD, die sich den Platz in meiner Tüte mit unzähligen weiteren Datenträgern teilen muss. Wie es sich für die schöne neue IT-Welt gehört, erreichen mich inzwischen auch nach den Messen beständig weitere Kostproben genialer Programmierung – nach der Messe ist schließlich vor der Messe.

Sie sollten mich jetzt nicht für einen notorischen Nihilisten halten, dessen Lieblingsfigur der depressive Roboter Marvin darstellt – obwohl Letzteres der Wahrheit entspricht. Vielmehr gebührt mein ganzer Respekt der geballten Funktionalität in heutigen Softwareprodukten. Schon beachtlich, wie viele Features auf so einer kleinen Scheibe Platz finden, ohne jemals das Augenlicht des Benutzers zu erreichen. Im Gegensatz dazu stellen einige der angebotenen Bedienkonzepte und Benutzeroberflächen eine Zumutung dar, um es milde auszudrücken.

Da wohlmeinende Zeitgenossen mich oft um Begutachtung ihrer Elaborate bitten, bleibt mir nichts anderes übrig, als die entsprechenden Artefakte explorativ zu durchforsten, was meinem Gemütszustand nicht immer zuträglich ist. Aus irgendeinem unerfindlichen Grunde scheint bei Softwareprodukten der Inhalt wichtiger als die Verpackung zu sein. Zwei Kostproben gefällig?

▼ In der Bediensoftware für ein Messgerät drücke ich arglos auf das Bearbeiten-Menü, worauf sich überfallartig eine Bildschirm füllende Liste von Einträgen öffnet. Das Durchwandern der Liste nimmt gefühlte 60 Sekunden und etwa 10 Meter Maus-Lauflänge in Anspruch, was meine Hand mit plötzlichen Sehnschmerzen quittiert. Zu allem Überfluss präsentiert sich die Mehrzahl der Einträge ausgegraut, ganz als ob mir der Hersteller eine lange Nase zeigen wollte.

▼ Als ich mich in den Untiefen eines webbasierten Bestellsystems verirre, kommt mir unweigerlich die Titelmelodie aus „Spiel mir das Lied vom Tod“ in den Sinn. Die Anwendung be-

ruht zwar auf bewährten Technologien wie Java und SAP R/3, bringt aber durch ihre kreative Art der Benutzerführung mehrfach meine Geduld zum Absturz. Abgesehen davon, dass sich das Hilfesystem überaus hilflos zeigt, moniert die Anwendung Fehler in solchen Formularfeldern, die sich selbst nach intensiver Suche im Dialogfenster nicht aufspüren lassen.

Liebe GUI-Folterknechte, obwohl ich euren Technologieenthusiasmus und Einfallsreichtum überaus bewundere, solltet ihr euch in Zukunft verstärkt mit den guten Praktiken der Benutzerergonomie vertraut machen! Fenster mit unübersichtlichen Bedienelementen, die sich aus Platzmangel eng aneinander schmiegen, oder surreale Designkompositionen à la Dali können auch den geduldigsten Anwender in den Wahnsinn treiben. Selbstredend hat sich die Bedienung eurer Anwendungen gefälligst meinem Arbeitsfluss unterzuordnen, und nicht umgekehrt.

Wenn ihr schon die Welt mit eurer Software beglücken wollt, versetzt euch doch auch mal in die Lage eurer Opfer. Und bevor ihr euer Treiben dann auf weitere Bedienparadigmen ausdehnt, etwa auf berührungsempfindliche Bildschirme, informiert euch vorher über die entsprechenden UI-Richtlinien. Nein, ich bin nicht dazu bereit, mit zwei Fingern den Touchscreen zu bedienen, während ich auf einem Bein stehe. Und schon gar nicht möchte ich wie ein Huhn gackern, um bei eurer iPhone App das richtige Kommando auszulösen.

Also bessert euch und verfährt nach dem Motto: Programmierst Du noch oder designst Du schon? Und auch das bewährte „Eat your own dog food“ möchte ich euch an dieser Stelle ans Herz legen.

In diesem Sinne viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe von JavaSPEKTRUM

Prof. Dr. Michael Stal

In eigener Sache:

In den vergangenen Jahren hat sich im Javaumfeld viel bewegt – der Kampf gegen .NET wurde zu einem sinnvollen Miteinander, SUN wurde von Oracle gekauft und JavaSPEKTRUM führte für die Abonnenten den persönlichen Login für kostenlose Artikel-pdfs ein. Nur eines war immer konstant – der Preis des JavaSPEKTRUM. Nun müssen auch wir den steigenden Herstellungskosten Tribut zollen und die Preise ab 2011 leicht anheben.