

► chefredakteur



Können Sie sich erinnern, wie Sie das erste Mal ein iPhone in der Hand hielten? In meiner Erinnerung tauchen Adjektive auf wie „weich“, „natürlich“ und – ich gebe das offen zu – „erotisch“. Rational gesehen, hat keine dieser drei Attribute das mindeste zu tun mit einem Gerät aus Kunststoff, Glas, Silizium und einigen seltenen Erden. Dennoch ist mein erster Kontakt mit den runden Formen, dem Touchscreen und dem Scroll-Mechanismus offensichtlich emotional geprägt. Das ist kein Zufall: Apple hat bewusst nicht nur die Benutzungsoberfläche, sondern das gesamte Produkte so designt, dass es zu einem emotionalen Erlebnis wird. Das beginnt bei der Werbung, setzt sich fort beim Vertriebsweg, der Verpackung und endet noch nicht bei Details, wie der Simulation von Masse beim Scrolling. Das Design war – trotz einer Hochpreisstrategie – einer der Schlüssel, um als Außenseiter erfolgreich in einen an sich gesättigten Markt einzubrechen und innerhalb weniger Jahre zum führenden Anbieter zu werden. Das wollen andere auch schaffen und so zählt „User Experience Design“ zu den aktuellen Trendthemen in der Softwareentwicklung.

Die Eröffnung unseres Schwerpunktteils bildet der Beitrag „Beobachten, fragen, kennenlernen: Der Weg zur herausragenden User Experience beginnt beim Benutzer“ von **Robert Gelzer** und **Adrian Krummenacher**. Sie stellen verschiedene Werkzeuge vor, derer man sich bedienen kann, um eine gute User Experience zu erreichen.

Clemens Lutsch, User Experience Evangelist bei Microsoft, verrät im Interview mit OBJEKTSpektrum, wie User Experience den Markterfolg einer Lösung entscheidend beeinflussen kann. Er vertritt die These, dass Tastatur und Maus bald ausgedient haben und durch eine „Natürliche Anwendungsschnittstelle“ mit Gestensteuerung und ähnlichen Mechanismen ersetzt werden.

„Muster zur Lösung organisatorischer Probleme in der App-Entwicklung“ stellt **Jörg Pechau** im Anschluss vor. „Interaktive UIs entstehen vor allem aus der Interaktion zwischen Design, Entwicklung und Anwendern. Nur wenn wir diese durch entsprechende Rahmenbedingungen ermöglichen, kann die kombinierte Design- und Entwicklungskompetenz Früchte tragen“, so der Autor. Dafür schlägt Pechau drei bewährte Varianten vor.

Über eine konkrete Designpraxis schreiben **Stephanie Föhrenbach** und **Sandro Strebel** in ihrem Beitrag „User Experience und Sketching: Gute Software beginnt auf dem Papier“. Sie empfehlen, beim Design mit einfachen Papier- und Bleistift-Skizzen schnelles Feedback vom Anwender zu bekommen. „Genauso wichtig wie das Ergebnis, also die Skizze einer guten Idee, ist der Weg dorthin“, stellen die beiden fest. Mit dem Design von Web-Seiten befasst sich **Michael Romer** in seinem Artikel über „Foggs Verhaltensmodell“. Genauer geht es in seinem Beitrag darum, die Konversionsrate einer Website (also die Häufigkeit, mit der der Besucher ein Angebot auf der Seite tatsächlich annimmt) zu optimieren.

Ebenfalls mit Web-Design beschäftigt sich **Michael Köster** in seinem Beitrag „Designing Web Usability“ 2011 und wählt dabei einen sehr ungewöhnlichen Ansatz: Er analysiert, welche Regeln und Ideen des gleichnamigen Standardwerks von Jakob Nielsen aus dem Jahr 1999 heute noch gültig sind und welche von der enorm weiter entwickelten Browser-Technik überholt wurden.

Und schließlich beschäftigen sich **Dirk Schnelle-Walka** und **Manja Baudis** mit den Besonderheiten der „Sprachinteraktion“ zur Steuerung von Software. Sie zeigen Ansätze, um eine möglichst natürlich wirkende Sprachinteraktion umzusetzen.

Neben dem Schwerpunktthema dieser Ausgabe von OBJEKTSpektrum haben wir einmal wieder ein Special zu einer Diskussion, die wir seit Jahren verfolgen: Wie passen agiles Arbeiten und Architektur zusammen? Hier finden Sie drei Beiträge, die das Problem aus unterschiedlichen Richtungen beleuchten und auch zu unterschiedlichen – zum Teil sich widersprechenden – Schlussfolgerungen kommen.

Ihr

Jens Coldewey

