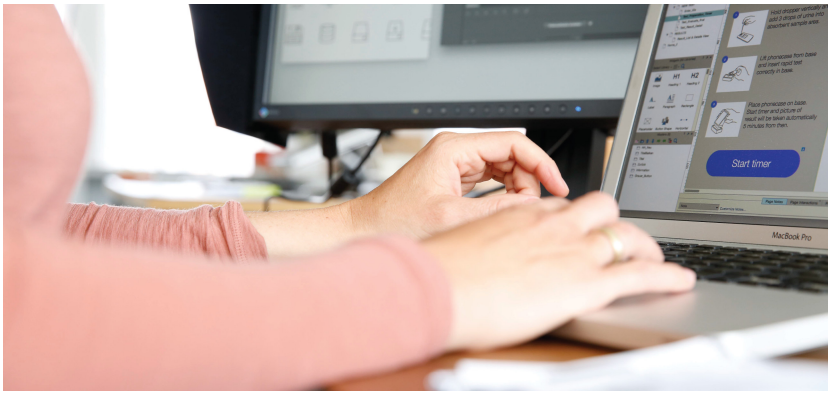
Gestaltgesetze



WANN:	In allen Phasen der Umsetzung: Prototypen, Zwischenversionen, fertiges Produkt
WER:	Designer und Systemveranwortliche
DAUER:	Variabel je nach Systemumfang und nach Detail-Grad
WOMIT:	Papier und Stift, Vorlagen, Prototypen

Die Gestaltgesetze beschreiben Wahrnehmungsphänomene, die Designer bei der Evaluation von Interfaces nutzen und bei der Gestaltung berücksichtigen können. Sie sind Verallgemeinerungen der Funktionsweise und Eigentümlichkeit der visuellen Wahrnehmung des Menschen und spielen vor allem bei der Komposition von grafischen Oberflächen eine elementare Rolle. Ohne Rücksicht auf die Gestaltgesetze kann es leicht passieren, dass z.B. zusammengehöriger Inhalt nicht als solcher erkannt wird.

Typische Fragen
„Unterstützt das Layout die Lesbarkeit der Inhalte (Struktur, Farbe, Kontraste)?"
„Wie können wir eine Gruppenzugehörigkeit verschiedener Objekte betonen?"
„Werden Icons bzw. Buttonzustände vom Nutzer richtig interpretiert?"

DIE 10 GESTALTGESETZE

Die Gliederung in Bereiche ist ein sehr früher Prozess bei der visuellen Wahrnehmung. Aus dem Chaos werden zusammengehörende Regionen gebildet. Abrupte Wechsel der Farbqualität (Ton, Sättigung, Helligkeit) oder Veränderungen der Textur markieren dabei Grenzen zwischen zwei Regionen.

Die 10 auf der Rückseite dargestellten Prinzipien und Gesetze versuchen zu erklären, wie unser Gehirn aus den einzelnen Bereichen Gestalten bildet und erläutern, wie Nutzer eine Benutzeroberfläche interpretieren und warum.

Obwohl sich der Begriff „Gestaltgesetze" durchgesetzt hat, handelt es sich weniger um Gesetzmäßigkeiten als vielmehr um Regeln, die starken Wechselwirkungen unterliegen und in ihrem Charakter nicht über das Beschreibende hinaus gehen.

Die Berücksichtigung und Anwendung dieser 10 Regeln ist eine wichtige Grundlage für gute und erfolgreiche Interface-Gestaltung.

VORTEILE DER METHODE

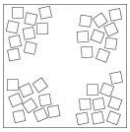
- Gewinn und Betreuung von Testpersonen entfällt
- Anwendbar auf einzelne Screens, sowie das ganze System (z.B. Zuordnung der Buttons)
- Die Gestaltgesetze helfen nicht nur Fehler zu finden, sondern auch diese zu vermeiden

CHECKLISTE

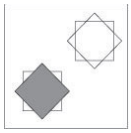
- Werden dem Nutzer seine Möglichkeiten vermittelt?
- Bewerten Sie Ihren Entwurf so früh wie möglich und iterativ anhand der Gestaltgesetze und vermeiden Sie dadurch widersprüchliche Wahrnehmungen der Objekte.
- Die Struktur und Anforderungen des Produktes sollten vorab klar definiert sein.
- Unklare oder komplizierte Informationen in UseCases werden übersichtlicher dargestellt und ihre Absicht durch die Gesetze der Gestaltung hervorgehoben.
- Achten Sie auch in der Gesamtgestaltung auf die Einhaltung der Gesetze, um zu einem einheitlich runden Produkt zu gelangen.

Gefördert durch:
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie
Aufgrund eines Beschlusses
Mittelstand-Digital

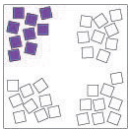
GESTALTGESETZE



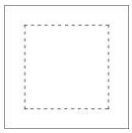
„Gesetz der Nähe“ - Elemente, die nahe beieinander liegen, werden als zusammengehörig interpretiert. Beispiel: Strukturierung von Texten (Titel, Untertitel, Absätze).



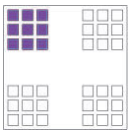
„Gesetz der Prägnanz“ - komplexe Objekte werden aufgrund von Erfahrung vereinfacht. Eine komplexe geometrische Figur zum Beispiel wird von der menschlichen Wahrnehmung in mehrere Dreiecke aufgeteilt.



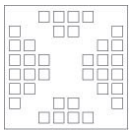
„Gesetz der Ähnlichkeit“ - ähnliche Objekte werden von unserer Wahrnehmung gruppiert. Dies kann u.a. durch Stilmittel wie Farbe, Größe, Form, Helligkeit und Struktur erreicht werden.



„Gesetz der Kontinuität“ - unsere Wahrnehmung ergänzt Formen und Linien und setzt sie fort, um eine schnelle Deutung unserer Umgebung zu ermöglichen.

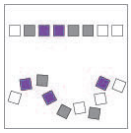


„Gesetz der Symmetrie“ - Elemente in symmetrischer Anordnung werden besser wahrgenommen und unterstützen die Lesbarkeit z.B. von Formularen.

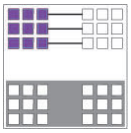


„Gesetz der Figur-Grund-Trennung“ - Vordergrund (Figur) und Hintergrund können nicht gleichzeitig betrachtet werden. Deshalb sollte bei Benutzeroberflächen stets der Anteil vom Weissraum überprüft werden.

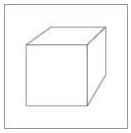
„Gesetz der Geschlossenheit“ - geschlossene Elemente werden schneller erkannt als offene. So kann ein Element z.B. durch einen Rahmen oder Hintergrund hervorgehoben werden.



„Gesetz des gemeinsamen Schicksals“ - Objekte, die sich auf die gleiche Art und Weise oder in eine gemeinsame Richtung bewegen, werden als zusammengehörig wahrgenommen - dies bezieht sich meist auf animierte Pixelgraphiken.



„Gesetz der verbundenen Elemente“ - Miteinander verbundene Elemente werden als Einheit wahrgenommen.



„Gesetz der Erfahrung“ - undefinierte Strukturen können durch individuelle Erfahrungen als bekannte Gestalt wahrgenommen werden. Dieses Phänomen ist die Voraussetzung für die Simulation dreidimensionaler Objekte auf einer Fläche.

ÜBUNGEN ZU DEN GESTALTGESETZEN

Die Zahlen in dem unten abgebildeten Interface makieren ein oder mehrere angewandte Gestaltgesetze. Können Sie erkennen welche gemeint sind?

1 _____

_____

2 _____

_____

3 _____

_____