

Die pragmatische Seite von Web 2.0

Da Textverarbeitungsprogramme & Co zunehmend im Internet zur Verfügung stehen, sind neue Gestaltungsrichtlinien gefragt

Markus Böhm

„Web 2.0 hat es dem Durchschnitts-User leichter gemacht, mit wenig Wissen einen schnellen Erfolg zu erzielen“, fasst Usability-Experte Michael Bechthold die Vorteile typischer Web 2.0-Dienste wie das Videoportal YouTube oder das offene Web-Lexikon Wikipedia zusammen. Hier kann jeder – PC, Browser und Breitband-Internetzugang vorausgesetzt – ohne weit reichende Programmierkenntnisse Videos hochladen oder Inhalte im Web generieren.

Das funktioniert genauso, wie wenn man an seinem Computer zu Hause mittels „drag and drop“ Dateien von einem Ordner in einen anderen verschiebt oder einen Text in Word schreibt. Im Fachjargon heißt das: „Desktop-ähnliche Heimung von Anwendungen im Internetbrowser“.

Bechthold, der als Berater für Usecom, ein Wiener Unternehmen, arbeitet, das sich auf Beratungen für sämtliche Tätigkeiten im Rahmen der benutzerorientierten Gestaltung von

interaktiven Systemen spezialisiert hat, widmet sich vor allem der „pragmatischen, applikationsorientierten Seite von Web 2.0“. Das heißt, dass man „durch neue Skripting-Technologien Anwendungen nutzen kann, ohne die Software lokal installiert zu haben“. Die damit verbundene „User-Experience“ (UX), die „Gesamterfahrung mit einem System“ (Bechthold), beschäftigt Forscher und Software-Entwickler.

Neue Prinzipien

So erklärt Harald Leitner, Leiter des Bereichs Developer & Platform Group bei Microsoft Österreich, dass das langfristige Ziel der Software-Entwicklung die Verbesserung der User-Experience sei. Also „der Art und Weise, wie Menschen die Arbeit und den Umgang mit Programmen und Anwendungen in Hinblick auf Stabilität und Zuverlässigkeit erleben“. Es gibt somit auch eine emotionale Komponente – das positive Nutzungserlebnis rückt in den Mittelpunkt. Bechthold ergänzt: „Im Kern



YouTube ist die eine Seite von Web 2.0. Die andere, applikationsorientierte, mit Online-Bildbearbeitungsprogrammen etc., soll das Internet dem Heim-Desktop immer ähnlicher machen.

Foto: AP

nutzer unterstützen, ihre Aufgaben effizient durchzuführen. Neue User-Interface-Prinzipien ergänzen diese: Der Benutzer soll sofort Rückmeldungen und Ergebnisse geliefert bekommen (z. B. Autovervollständigung, Bewegung und Animation wird genutzt, um Abläufe nachvollziehbar zu machen, etc.). In Hinblick auf die Gestaltung der UX unterscheidet sich die Entwicklung dieser Applikationen nicht wesentlich von der herkömmlicher Websites oder Software-Anwendungen.“

Zusammen mit dem Center for Usability Research & Engineering (Curo) entwickelt

Usecom (ein Spin-off von Curo) spezielle Web 2.0-User-Experience-Guidelines und Gestaltungsvorlagen, die bei der Entwicklung von Web-Anwendungen eine Orientierung bieten. Auch bei der Neuentwicklung von Web-Anwendungen sollen zukünftig Web 2.0-Aspekte berücksichtigt werden“, sagt Bechthold. Es ging dabei auch darum, die Business- und Zielgruppenanforderungen zu durchleuchten – sozusagen als Entscheidungshilfe, in welche Richtung es gehen soll.

Für die Analyse dieser Anforderungen stehen eine Reihe von Methoden zur Verfügung, die von Konkurrenz- und Trendanalysen über Online-Umfragen bis hin zu Innovations-Workshops reichen. Fertige Richtlinien gibt's freilich noch keine: „Es ist alles im Fluss“, sagt Bechthold. Aber gerade das sei auch das Spannende an diesem Forschungsgegenstand.

DER STANDARD WebTipp:
www.curo.at
www.usecom.com

geht es immer um die Benutzbarkeit.“ Denn eine verbesserte UX habe wenig Sinn, wenn grundlegende Usability-Prinzipien und Gestaltungsrichtlinien verletzt würden. Das be-

trafe nach Web 2.0: „Alte Interface-Prinzipien gelten noch wie vor, da kann Web X kommen.“ Zu diesen Regeln gehört unter anderem „Effizienz“ – Web-Applikationen sollen Be-