

### **Projektbeispiele und Fallstudien**

- Nero COPT – Leicht zu bedienende »App« für neue Zielgruppen
- Torex Retail – Interface für ein Kassensystem in Handel und Gastronomie
- Nero Home – Multimediale Unterhaltung für Sofa und PC
- AlliiertenMuseum - Eine virtuelle Ausstellung für viele Generationen
- Otto Versand - Corporate-Design gerechtes Interface am Point-of-Sale
- Nero Scout - die Lösung für mehr Überblick auf der Festplatte
- BauNetz – Berufsgerecht visualisierte Navigation als Schlüssel zur Zielgruppe
- Baylab plastics - Website für ein Jugendlabor der Bayer MaterialScience AG

### **Fragen und Antworten**

- Was ist Interface-Design?
- Warum sollten Unternehmen in gutes Interface-Design investieren?
- Wie funktioniert Interface-Design?
- Häufig verwendete Fachbegriffe und Ihre Bedeutung
- Checkliste für gelungenes Interface-Design

### **Büroprofil und Kontaktdaten**

Leistungsspektrum im Bereich Interface-Design

Rechtsnachweis

Designpreise und Auszeichnungen (Auswahl)



### Nero COPT – Leicht zu bedienende »App« für neue Zielgruppen

Die Nero AG ist Europamarktführer im Bereich Brennsoftware und ihre Produkte sind auf Millionen Computern großer Hersteller und treuer Kunden vorinstalliert. Die traditionelle Zielgruppe zeichnet sich eher durch ein mittleres bis überdurchschnittlich hoch entwickeltes Computerwissen aus. Mit fortschreitender Digitalisierung – etwa im privaten Foto-, Video- und Musik/Hifi-Markt – erschliessen sich für das Unternehmen jedoch auch neue, weniger computererfahrene Zielgruppen. Diese wollen in erster Linie eine leicht zu bedienende Oberfläche für wenige ihnen wichtige Basisfunktionen. Im Zuge dieser Entwicklung konzipierte buschfeld.com für die Nero AG eine nach Art einer »App« oder eines »Widgets« einfach funktionierende Softwarelösung zur Verwaltung, Archivierung und Synchronisation digitaler Multimedia-Dateien. Sie arbeitet mit einem kleinformatigen, prinzipiell auch für Kleinst-PCs, Smartphones oder mobile Geräte tauglichen beweglichen spielerisch um die eigene Achse rotierenden und zoomenden Oberfläche und ist stark aufgaben- und dialog-orientiert angelegt. Aktuell vom System umgesetzte Benutzerwünsche werden durch Symbol- und Farbeinsatz selbsterklärend visualisiert. Zur Verdeutlichung der Funktionsweise für Vertrieb und Entwickler wurde die Software-Studie von uns in filmisch animierter Form realisiert und präsentiert.

Kunde: Nero Software AG, Karlsbad

Aufgabe: Software-Design, GUI-Entwicklungsstudie

Leistung: Konzept, animierter Prototyp



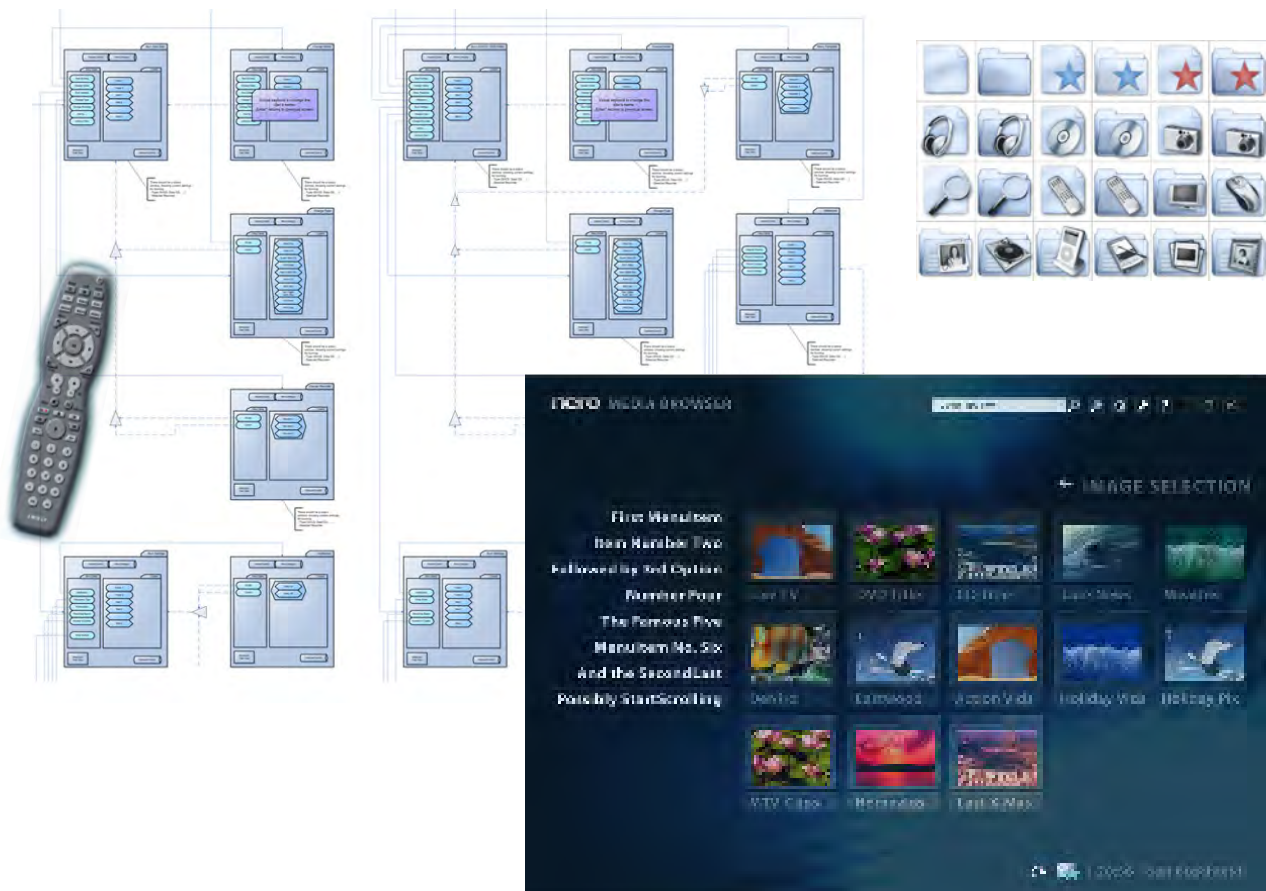
### Torex Retail - Interface für ein elektronisches Kassensystem in Handel und Gastronomie

Das Design mehr ist als nur optisches Zierwerk, wird bei der Gestaltung von als Arbeitswerkzeug eingesetzten grafischen Benutzeroberflächen besonders deutlich: Wer hier Erfolg haben will, muss Prozesse und ergonomische Anforderungen der Anwender genau studieren sowie viele Konfigurations-Möglichkeiten, Daten- und Arbeitsumgebungen berücksichtigen. Die Firma Torex ist einer der großen Anbieter im Bereich elektronischer Kassen- und Abrechnungssysteme. Ihr Touchscreen- und Tastatur-basiertes System Lucas OSM wurde von uns neu konzipiert und gestaltet. Lucas OSM findet weltweit Verbreitung, etwa bei namhaften Restaurant- und Drogeriemarktketten wie BurgerKing, Luitpolds oder Schlecker. Die Gesamtapplikation ist deshalb »skinbar« – das bedeutet, sie kann gemäß der jeweiligen Situation oder dem vorgegebenen Erscheinungsbild der Benutzer (etwa durch Veränderung von Schriften, Farben, Hintergrundbildern, Icons oder Logos) gestalterisch angepasst werden. Dies ist möglich dank durchgängig visuell teil-transparent angelegter Buttons und Icons, so dass sich eventuell ausgewechselte Hintergründe oder Farbbereiche stets nahtlos in die Benutzeroberfläche integrieren lassen. Anhand eines Pflichtenhefts, visuellen Prototypen und allen Grafikbibliotheken wurde das Design in Kooperation mit der hausinternen Entwicklungsabteilung realisiert.

Kunde: Torex Retail AG, Berlin

Aufgabe: Software-Re-Design, GUI-Entwicklung, Icondesign

Leistung: Konzept, Gestaltung, Grafik-Realisation



### Nero Home – Multimediale Unterhaltung für Sofa und PC

Da heute jeder PC nicht nur zum Brennen taugt, sondern die Funktionen sämtlicher traditioneller Unterhaltungselektronik – etwa HiFi-Anlage, Videorecorder oder Fernsehgerät – in sich vereint, wird die einfache Bedienung all dieser Funktionen ein entscheidender Wettbewerbsfaktor für die Computerbranche. Die Benutzung der Zusatzapplikation »Nero Home« kann sowohl in traditioneller PC-Manier per Maus und Tastatur geschehen, sollte aber zusätzlich auch vom Sofa aus per Fernbedienung möglich sein. Eine weitere Anforderung ergibt sich aus dem »generischen« Charakter der Software, da Hardware-Ausstattung und verwaltete Daten je nach Nutzer stark variieren können. Nach Analyse der Konkurrenzprodukte konzipierte buschfeld.com das Software- und Interface-Design des künftig in die Suite integrierten Multimedia-Home-Entertainment-Moduls »Nero Home«. Anhand von Funktionsbäumen, Pflichtenheften, visuellen Prototypen und mit einer großen Zahl im Baukasten-System realisierter Icons wurde das Design in Kooperation mit den hausinternen Entwicklungsabteilungen realisiert. Die Gesamtapplikation ist »skinbar«, d.h. sie kann Dank der in verschiedenen Transparenzstufen angelegten Grafikbibliotheken entsprechend der Präferenzen des Benutzers gestalterisch angepasst werden. Eine Weiterentwicklung unserer Arbeit wird heute in der Bordelektronik führender deutscher Automarken verwendet.

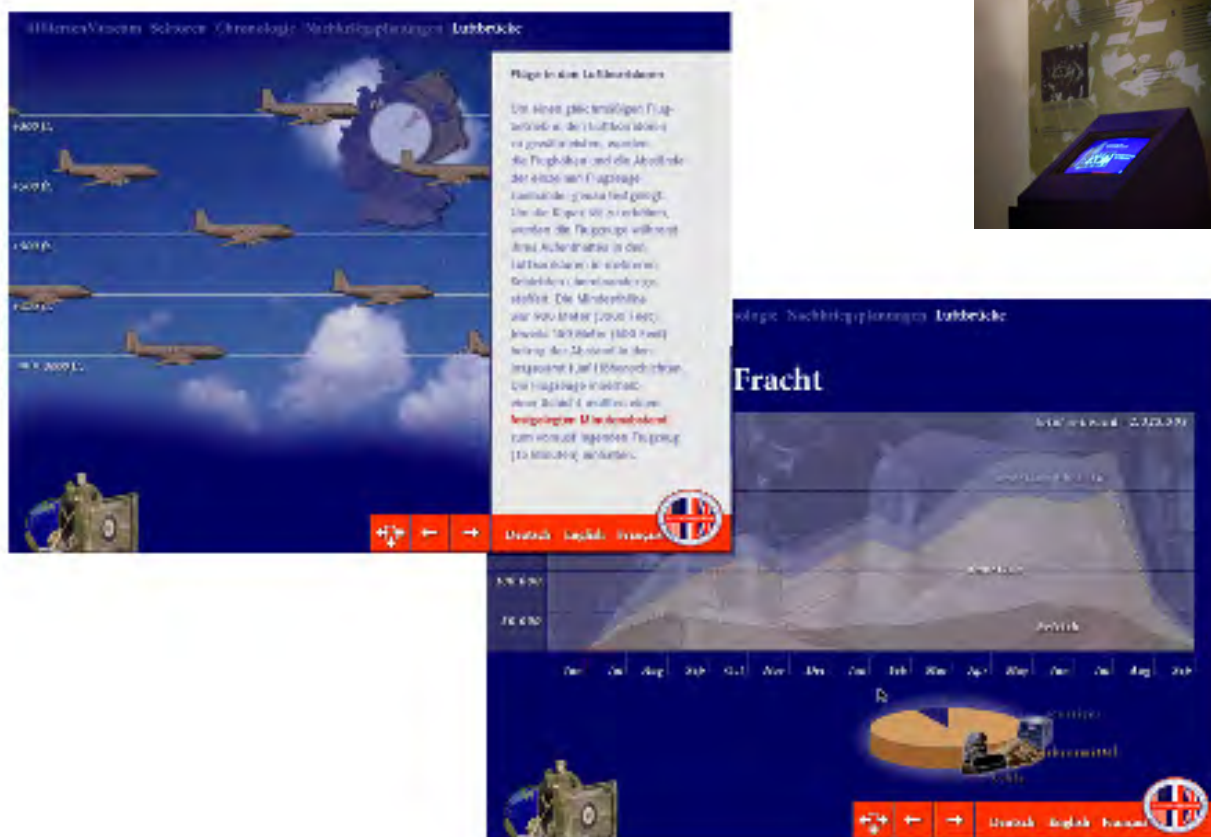
Kunde: Nero Software AG, Karlsbad

Aufgabe: Software-Design, Konkurrenzanalyse und GUI-Entwicklung »Nero Home«

Leistung: Konzept, Gestaltung und Realisation

Partner: mit Araneus Systemlösungen





### AlliiertenMuseum - Eine virtuelle Ausstellung für viele Generationen

Aufgabe war die Gestaltung und Produktion von fünf Computer-Terminals zu einzelnen Themenbereichen des im ehemaligen amerikanischen Sektor, an der Clayallee in Berlin-Dahlem, gelegenen Museums. Hier werden komplexe Sachverhalte grafisch und multimedial veranschaulicht und in drei verschiedenen Sprachen erläutert. An einem hüfthohen, gegen Vandalismus gesichertem Gehäuse mit geneigt eingelassenem Monitor stehend, kann der Besucher so einzelne, den Rahmen einer klassischen Ausstellung sprengende Sachverhalte aufrufen, verstehen und vertiefen. Um sowohl dem computerversierten Schulkind als auch dem weniger mediengeübten Luftbrücken-Veteranen gerecht zu werden, sind sämtliche Inhalte der Touchscreen-basierten Terminals sowohl direkt klickbar, als auch gemächlich Schritt für Schritt über die ergonomisch günstig am unteren rechten Bildschirmrand gelegene Werkzeugleiste abrufbar. Die von uns gemeinsam mit Entwicklungspartnern bereits 1999 – also lange vor dem Siegeszug drucksensitiver Smartphone- und App-Technologie – realisierten Terminals greifen gezielt Elemente des museumseigenen Corporate und Ausstellungs-Design auf. Sie sind wartungsfreundlich mit einer automatischen Steuerung und Revisionsklappen versehen. Neben den fünf fest installierten Terminals der Dauerausstellung gestalteten wir im Rahmen von Sonderausstellungen auch verschiedene andere Multimedia-Beiträge.

Kunde: AlliiertenMuseum, Berlin

Aufgabe: Ausstellungsbegleitende Multimedia- und Touchscreenterminals

Leistung: Konzept, Gestaltung und Realisation

Partner: mit Maguro/Bodo Farnsteiner





### Otto Versand - Corporate-Design gerechtes Interface am Point-of-Sale

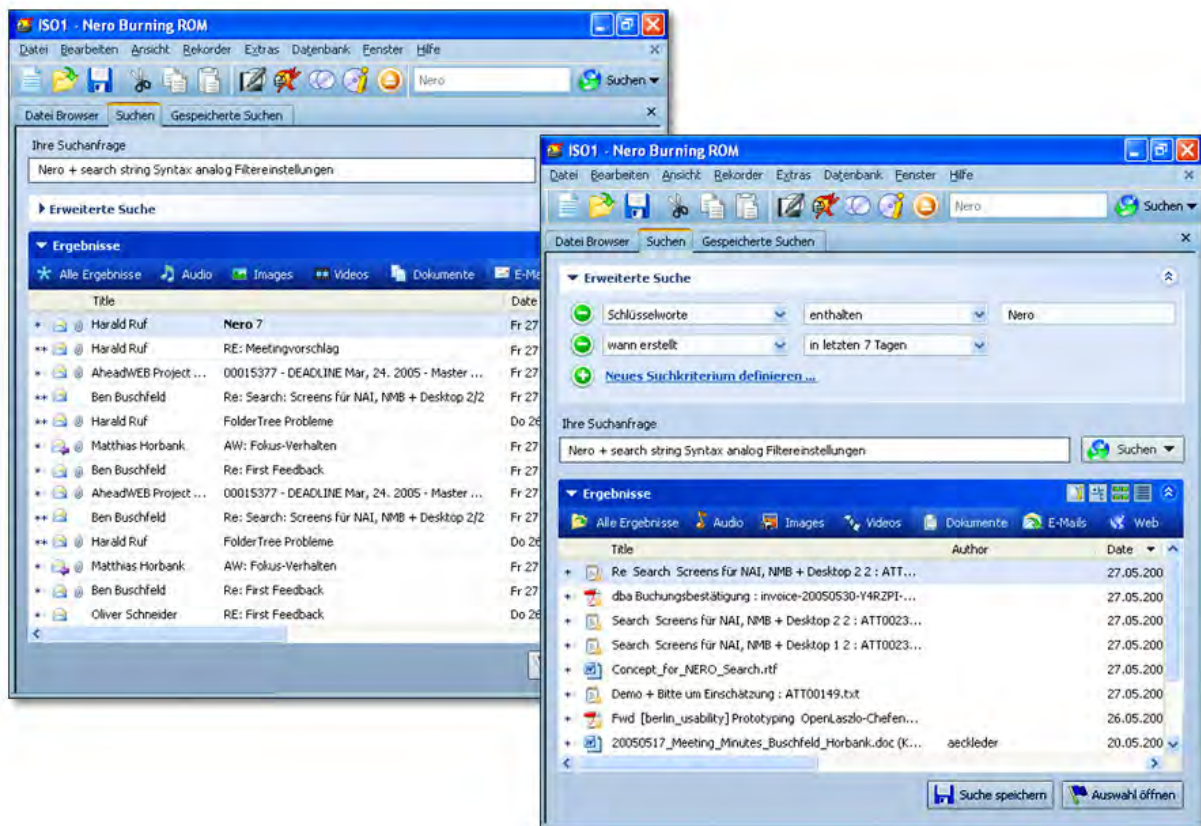
Das Versandhaus aus Hamburg ist eine feste Größe der deutschen Warenwirtschaft. Um seinen Kunden bei Bedarf auch vor Ort zur Verfügung zu stehen, existieren lokale Verkaufsgeschäfte. Hier kümmern sich externe Kundenberater um die Anliegen des Kunden und leiten diese an das Stammhaus und seine Versandabteilung weiter. Um diesen Prozess effektiver zu gestalten, wurde die Berliner Mention Software GmbH mit der Entwicklung einer Anbindung an das zentrale, damals noch unter Windows NT laufende Warenwirtschaftssystem beauftragt. Um ein für die Mitarbeiter leicht zu bedienendes und dem visuellen Erscheinungsbild des Auftraggebers angepasstes System zu entwickeln, wandten sich die Entwicklungsexperten an buschfeld.com: Auf Basis des damals noch primär auf Druck- und Werbemittel ausgelegten Corporate Design und in enger Anlehnung an intern bereits verwendete Wirtschaftssysteme, entwickelten wir die Grundzüge des Interface Design und lieferten die erforderlichen Icon- und Button-Bibliotheken.

Kunde: Otto Versand Hamburg

Aufgabe: POS-Software für die lokalen Verkaufsgeschäfte

Leistung: Konzept, Gestaltung und Teil-Realisation

Partner: mit Mention Software GmbH



## Nero Scout - die Lösung für mehr Überblick auf der Festplatte

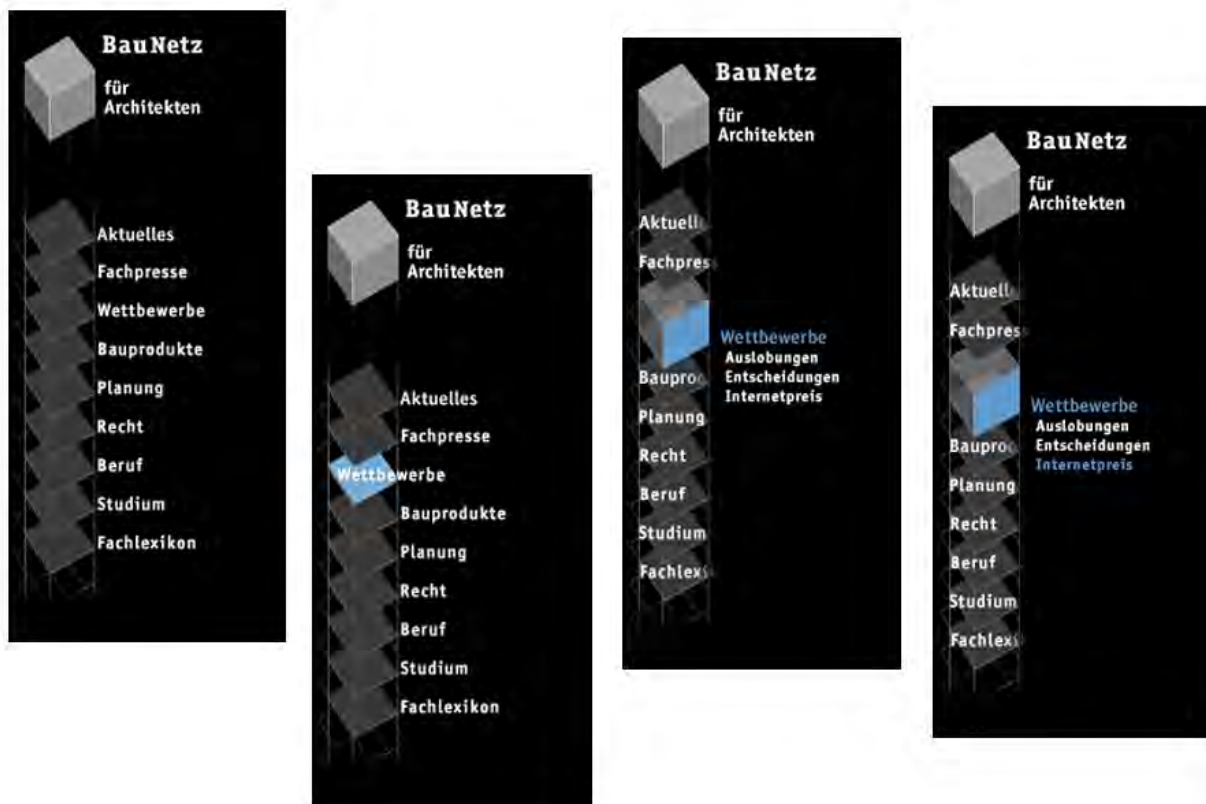
Mit der Digitalisierung meistens wenig systematisiert abgelegter privater Daten-, Foto, Musik-, und Videobestände geht schnell der Überblick verloren. Wer auf der eigenen Festplatte etwa schon mal mühevoll nach speziellen JPG-, MP3-, AVI- oder PDF-Dokumenten gesucht hat, wird die neue Indexsuche, der populären Software-Suite zu schätzen wissen. Dank der von uns konzipierten Benutzungsoberfläche, gestaltet sich der Gebrauch von »Nero Scout« denkbar einfach und greift auf bewährte Elemente zurück: Wie von Google gewöhnt, können alle Daten nach beliebigen, per Aufklappmenüs einstellbaren Kriterien einfach gesucht und gefiltert werden. Die Resultate erscheinen unmittelbar als Ergebnisliste auf dem Schirm und können per Klick auf Icons und Reiter neu sortiert werden. Da die Nero-Produktlinie für die Microsoft-Betriebssysteme entwickelt wurde, ist die Gesamtgestaltung eng an die der Windows-Betriebssysteme angelehnt und benutzt deren Entwicklungsschnittstelle. Ähnlich wie bei Nero Scout, haben wir auch die Oberfläche zu dem Modul Soundtrax gestaltet, mit dem der Nutzer komplexe Audio-Arrangements anlegen, editieren und auf CD brennen kann.

Kunde: Nero Software AG, Karlsbad

Aufgabe: Interface-Design für Windows-Anwendersoftware »Nero Scout«

Leistung: Konzept und Gestaltung

Partner: mit Araneus Systemlösungen



### BauNetz –Berufsgerecht visualisierte Navigation als Schlüssel zur Zielgruppe

1996-97, vor Eröffnung des eigenen Büros, arbeitete Ben Buschfeld als freier Artdirektor, Projekt- und Teamleiter für die Berliner Agentur PLEX. Im Rahmen einer Wettbewerbsausschreibung der Bertelsmann Media AG entwickelte er in dieser Funktion mit dem BauNetz eines der erfolgreichsten und wegweisendsten Internetportale im Business-to-Business-Bereich. Hierbei war und ist die linke Navigationsspalte stärkstes Element des visuellen Auftritts und ein entscheidender Faktor für die Markenbildung: Sie benutzt das – der Zielgruppe bestens vertraute – Symbol des Würfels, um Aufbau und Struktur des Angebots zu verdeutlichen. Hierbei gleicht jede Hauptrubrik einem Geschoss des Gesamtangebots. Die farbliche und typografische Differenzierung einzelnen Rubriken verdeutlicht, wo sich der Benutzer aktuell befindet und welche Verzweigungsmöglichkeiten sich ihm innerhalb des »virtuellen Gebäudes« bieten. Als Musterbeispiel zielgruppengerechter Gestaltung wurde das BauNetz vielfach ausgezeichnet: Neben dem Interface Design Award des Industrieforums Hannover 1997 und dem Preis der Design-Initiative der Deutschen Wirtschaft. 1998 wurde es dann 2001 für den Bundespreis Produktdesign nominiert. Das Design der sehr erfolgreichen Website war über 10 Jahre nahezu unverändert im Gebrauch.

Kunde: BauNetz Online-Dienst, Berlin / Bertelsmann Media, Gütersloh

Aufgabe: Entwicklung von Struktur und Navigation für ein Business-to-Business-Portal

Leistung: Art Direction und Projektleitung

Projektgeschichte: Ben Buschfeld i.A. PLEX GmbH





### Baylab plastics – Website für ein Jugendlabor der Bayer MaterialScience AG

Um das riesige Anwendungsspektrum moderner Kunststoffe jüngerer Zielgruppen attraktiv zu vermitteln, hat die Bayer Material Science AG ein Jugendlabor ins Leben gerufen. Dieses Engagement ist Ausdruck der konzerneigenen »Corporate Social Responsibility«, dient aber auch der konkreten Nachwuchsrekrutierung, und allgemeinen Öffentlichkeitsarbeit. Im Baylab plastics schlüpfen Besuchergruppen einen Tag lang in die Rolle der Profis und entwickeln in praxisnaher Arbeitsteilung vor Ort ein reales Produkt, welches sie dann mit nach Hause nehmen können. buschfeld.com entwickelte Konzept, Struktur, Design der zugehörigen Website und kümmerte sich um die programmiertechnische Umsetzung auf Basis des konzernweit vorgegebenen Java-basierten Content-Management Systems OpenCMS. Neben Texten und Fotos erarbeiteten wir auch Multimedia-Animationen, die mithilfe eines poppigen Nebeneinanders von Fotografie und Illustration einzelne Rubrikinhalte sowie die Arbeit einzelner Teams vorstellen. Die Website ist so ausgelegt, dass die Mitarbeiter die Website selber über eine Redaktionsoberfläche pflegen können; und auch Schüler- und Besucherteams haben Gelegenheit Ihren ereignisreichen Tag selbst im Internet zu dokumentieren.

Kunde: Bayer MaterialScience AG + Bayer Communications, Leverkusen

Aufgabe: Kommunikationskonzept, Struktur, Navigation, Design, Programmierung, Text, Fotos, Multimedia, CMS

Leistung: Konzept, Gestaltung und Realisation

## Was ist Interface-Design?

Der englische Begriff »Interface« bezeichnet die immer wichtiger werdende Schnittstelle zwischen Mensch und Technik. Prinzipiell haben alle zum Gebrauch bestimmten Objekte ein Interface, also Bestandteile die zu Ihrem aktiven Gebrauch notwendig sind. Deren Gestaltung sollte immer auch zum Verständnis Ihrer Funktion und Wirkungsweise beitragen, in etwa so wie der Griff eines Hammers oder die Form eines Kippschalters ja bereits Hinweise zur Benutzung des jeweiligen Objekts enthalten. Die heutzutage gängige Verwendung des Begriffs bezieht sich jedoch in erster Linie auf die Benutzerführung komplexer, elektronischer oder digitaler Produkte sowie deren Displays. Schlecht gestaltete Interfaces können Benutzer zur Verzweiflung bringen und entscheiden zunehmend über den Wettbewerbserfolg technologischer Produkte. Da viele Funktionen erst durch ergonomisch gute Gestaltung für den Benutzer verständlich, gebrauch- und erlebbar werden, ist Interface-Design unverzichtbarer Bestandteil zahlreicher Produktgruppen oder Dienstleistungen. Hierzu zählen typische Konsum- und Freizeitprodukte wie Mobiltelefone, Haushalts-, Hifi- und Elektrogeräte, aber auch Webseiten, Desktop-, Laptop- und Taschencomputer, Smartphones oder Navigationsgeräte. Zusätzlich haben auch immer mehr Menschen beruflich regelmäßig mit gut oder schlecht gestalteten Interfaces zu tun – angefangen vom klassischen Büro-Arbeiter und seinem PC, bis hin etwa zu lebensrettenden Apparaturen und Diagnoseverfahren in der Medizin, aufwändiger Anlagensteuerung in der Industrie oder dem privaten Heim sowie komplexen Warenwirtschaftssystemen im kaufmännischen Bereich.

## Warum sollten Unternehmen in gutes Interface-Design investieren?

Gutes Interface-Design vermittelt dem Benutzer eine logische Vorstellung von Arbeitsweise und Potential des jeweiligen Geräts oder Angebots. Dies führt dazu, dass der Stress des Benutzers sinkt und sich im Gegenzug der Lustfaktor des Gebrauchs und der Bedienung erhöht. Die Folge ist, dass Arbeitsprozesse beschleunigt und effektiviert werden. Bei den im vorherigen Absatz beschriebenen Produkten und Anwendungen beispielsweise hat deren Bedienung anhand von Display- und Gehäuseelementen hohen Anteil am kommerziellen Gesamterfolg bzw. dem zielführenden Einsatz am Arbeitsplatz. Prominentes Beispiel ist die Bedienoberfläche eines Computers: Erst die Ausgestaltung des Monitorbildes in Analogie zu einer traditionellen Büroumgebung, (etwa mit Ordnern, Dokumentensymbolen oder dem Papierkorb) hat dem, heute aus dem Privat- und Arbeitsleben nicht mehr weg zu denkenden, PC zu weltweiten Durchbruch verholfen. Neben den allgemeinen, persönlichen und wirtschaftlichen Gründen, die für den Einsatz professionellen Interface Designs sprechen, existieren z.T. auch rechtliche Normen, wie etwa die »ISO 9241«, die einige Grundanforderungen an die Gestaltung von interaktiven Systemen und Arbeitsplätzen definiert.

### Wie funktioniert Interface-Design?

Da das Interface immer das vermittelnde Glied zwischen Mensch und Maschine darstellt, werden bei dessen Gestaltung häufig uns bereits vertraute Metaphern, Begriffe und Symbole benutzt. Eine frühe Einbeziehung des Interface-Design-Gedankens führt oft auch dazu, dass Produkte überhaupt richtig – nämlich analog der Interessen ihrer späteren Benutzer – aufgebaut und strukturiert werden. Hierbei muss genau geprüft werden, ob bereits vertraute Konventionen in dem jeweiligen Marktsegment existieren und diese dann auch tatsächlich zielführend sind. Ist das nicht der Fall, empfiehlt es sich, das Gewohnte durch besser geeignete, verständlichere und eventuell innovative Interaktionsformen zu ersetzen. Dies gelingt umso besser, je genauer Gestalter und Entwickler über die Wünsche und Erlebniswelt der Zielgruppe, die strategischen Ziele des Kunden sowie das Konkurrenz- und Marktumfeld Bescheid wissen.

### Häufig verwendete Fachbegriffe und Ihre Bedeutung

Usability = engl.: Grad der gedanklichen und ergonomischen Gebrauchsfreundlichkeit

Accessibility = engl.: Grad der allgemeinen Benutzbarkeit, etwa für körperliche Behinderung

GUI – Graphical-User-Interfaces = engl. für Visuelle Benutzeroberfläche und Bedienelemente (auch UI)

UX – User Experience = engl. für die ganzheitliche Betrachtung und Gestaltung von Benutzer-Erfahrungen

POI-/POS-Systeme = engl. für PC-basierte »Point-of-Sale-«/»Point of Information«-Terminals

API = engl. für »Application Programming Interface«, spezifische Schnittstellen der Softwareentwicklung

Icons = Verwendung von Analogien und Symbolen z.B. PC simuliert Schreibtischoberfläche

Formularelemente = z.B. E-Mailformulare, Eintragsfelder, Aufklappmenüs, Auswahlbuttons

Dialoge/Menüs/Wizards = Abfolge einzelner Monitorbilder, etwa zur Bedienung von Mobiltelefonen

Controller = Hardware für Eingaben, am PC z.B. Maus, Tastatur, Touchscreen, Trackball

Multimedia = Ansprehung mehrerer Sinnesorgane, etwa durch Kombination von Bild und Ton.

Apps = kurz für »Applikationen« bzw. kleine Programme, die auch auf mobilen Endgeräten laufen

### **Checkliste für gelungenes Interface-Design**

- Sind alle Informationen und Funktionen weitestgehend selbst erklärend dargestellt?
- Wird auf besondere Erfahrungen, Erwartungen, Präferenzen der Zielgruppe eingegangen?
- Werden der Zielgruppe bekannte Konventionen vergleichbarer Anwendungen benutzt?
- Erhält der Benutzer vom System eine geeignete Rückmeldung auf getätigte Eingaben?
- Behält der Benutzer den Überblick, wo er sich innerhalb der Anwendung befindet?
- Erlaubt die Art der Darstellung, den kompletten Funktionsumfang abzubilden und zu nutzen?
- Erlaubt die Art der Darstellung, einen ggf. zu großen Funktionsumfang sinnvoll zu reduzieren?
- Ist die Art der sprachlichen Darstellung, soweit vorhanden, allgemein verständlich?
- Ist die Art der Absenderkennzeichnung und Wiedererkennung, sofern gewünscht, gewährleistet?
- Zitieren Icons, wenn vorhanden, dem Benutzer bekannte Symbole und/oder Gegenstände?
- Wird der Benutzer seinem Verständnis entsprechend durch die Anwendung geführt?
- Wird die Anwendung evtl. existierenden rechtlichen Normen (etwa ISO oder BITV) gerecht?
- Ist die Anwendung auch für Menschen mit körperlichen Einschränkungen gut zugänglich?
- Ist die Anwendung intelligent bzw. robust genug, um Risiken einer Fehlbedienung abzufangen?
- Leistet die Anwendung, sofern gewünscht, einen Beitrag zu evtl. existierenden Marketingzielen?
- Kann die Anwendung, sofern gewünscht, mit vertretbarem Aufwand aktualisiert/angepasst werden?



## Büroprofil und Kontaktdaten

buschfeld.com - graphic and interface design ist ein auf die Gestaltung digitaler Benutzeroberflächen spezialisiertes Berliner Designbüro, dessen Arbeiten mehrfach international prämiert wurden. Für Fragen oder konkrete Einschätzung einzelner Projekte stehen wir gerne zur Verfügung.

Sie erreichen uns in der Friedrichstr. 235 in 10969 Berlin telefonisch unter +49 (0)30·25 92 29 63 bzw. per Fax unter 25 92 29 65 sowie per E-Mail unter mail@buschfeld.com. Zahlreiche Informationen, Referenzen sowie weitere Arbeitsproben finden Sie auf unserer Website - [www.buschfeld.com](http://www.buschfeld.com)

## Leistungsspektrum im Bereich Interface-Design

- Kostenlose Erstberatung
- Ergonomie-, Bestands- und Konkurrenzanalysen
- Software-Design, IT- und Usabilitykonzepte
- Navigation-, Screen- und Icon-Design
- Graphical-User-Interfaces (GUI)
- Digitale Leit- und Informationssysteme (POI)
- Software-Benutzeroberflächen (z.B. auf Win-API)
- Prototyp-, Skin- und Template-Entwicklung
- Begleitung kundenseitiger Implementierung
- Pflege und Wartung digitaler Systeme

## Rechtsnachweis

Alle angegebenen Informationen und Projektabbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht ohne schriftliche Genehmigung anderweitig veröffentlicht oder verwertet werden.

## Auszeichnungen und Designpreise (Auswahl)



buschfeld.com  
 graphic and interface design  
 friedrichstr. 235 · 10969 berlin  
 telefon +49 (0)30·25 92 29 63  
 telefax +49 (0)30·25 92 29 65  
 e-mail mail@buschfeld.com  
 internet www.buschfeld.com