

entwickler.press  
shortcuts

# UX Design für Tablet-Websites

Ein Überblick

Christian Kuhn

*Christian Kuhn*

# **UX-Design für Tablet-Websites**

## **Ein Überblick**

ISBN: 978-3-86802-431-9

© 2012 entwickler.press

Ein Imprint der Software & Support Media GmbH

# Einleitung: Glückliche User durch Zen für Tablets

Zen ist ein Zustand fließender Lebendigkeit, Einfachheit, Intuition und Vollkommenheit. Das sind gleichzeitig die Merkmale von Produkten und Anwendungen mit einem bemerkenswerten und allumfassenden Nutzererlebnis bzw. „User Experience“. Produkte, die überraschen, involvieren und den User ernst nehmen. Aber wie designen Sie einen solch empfindlichen Prozess der User Experience? In diesem shortcut werden wir Ihnen Denkanstöße, Erkenntnisse und Werkzeuge anbieten, damit auch Ihre User glücklich werden.

Ein nach den Zen-philosophischen Prinzipien umgesetztes Projekt (jeder Art) bildet das Fundament für positive Erfahrungen: für den Designer, den Entwickler und vor allem für den User. Laut einer Compuware-Studie [1] vom Februar 2012 werden 46 Prozent aller Websites auf einem Tablet mangels Funktionalität, Usability und fehlerhafter Darstellung kein zweites Mal besucht. Insgesamt schneiden Websites auf Tablets schlecht in ihrer User Experience ab. Die Post-PC-Ära erfordert also ein Umdenken. Struktur, Strategie, Design und Funktion von Content müssen im mobilen Anwendungsszenarium ganzheitlich und aus Sicht des Users betrachtet werden. Das Nutzungsverhalten der nächsten Anwender-/Kundengeneration verlangt, dass Kommunikation digital und an die Anwendungssituation angepasst ist. Sie wird im Web stattfinden. Sie wird mobil, sozial und intuitiv nutzbar sein und daher sicher auch auf einem Tablet stattfinden. Die Lehren des Zen besitzen in vielen Teilen universelle Gültigkeit. Sie können somit für jeden Anwender zur Quelle von Einsichten werden, aus denen man Freude, Kraft und Zufriedenheit für den Alltag gewinnen kann. Zustände, die bei der Benutzung Ihrer Website durch den User auf einem Tablet

eintreten sollten. Diese Zustände werden Sie nicht alleine mit spezifischem Coder-Wissen erreichen. Um wirkliche ganzheitliche und somit auch nachhaltige User Experience zu erlangen, was Sie immer als absolute Zufriedenheit bei Nutzung Ihres Projekts auf einem Tablet verstehen sollten, müssen Sie lernen, welche Struktur, Userperspektiven, Techniken und Werkzeuge Sie benötigen.

# **1 Eine neue Gerätegattung – Tablets**

Alle zehn Jahre macht Technologie einen tiefgreifenden, umfassenden Entwicklungssprung. Sicher haben Sie schon einen solchen miterlebt: Ihr erster Home-PC, Ihr erstes Modem, Ihr erstes Smartphone, und nun Tablets – eine neue Gattung Endgerät. Fälschlicherweise zu Beginn der Markteinführung als erweitertes, großes Smartphone oder Touch-Netbook interpretiert, werden Tablets unseren Alltag stärker beeinflussen, als die meisten es sich im Moment vorstellen. Ob beim Hausarztbesuch, beim Beratungsgespräch in der Bank oder als In-Seat-Entertainment im Flugzeug: Die dünnen, leichten Tablets mit Multitouch-Interface werden Druckprodukten, technischen Interfaces und Arbeitsgeräten wie Netbooks immer mehr Anteile streitig machen. Sie halten das für überzogen? Fakt ist: Das Mediennutzungsverhalten verändert sich seit Jahren hin zum Web, auf Kosten von Druck und TV. Die ersten Airlines führen Wifi ein, Tablets und Mobile werden in der Economy Class aus Raumgründen die Vorreiter werden. Der Kinderspielzeughersteller Toys "R" Us veröffentlichte ein stoßfestes Android-Touchpad (geeignet für Kinder ab drei Jahren) für die nächste Nutzergeneration [2], kein Spielzeughandy aus billigem Plastik und mit quietschenden Klingeltönen, sondern ein vollwertiges Touch-Device. Waren auch Sie schon einmal begeistert, wie spielend einfach ein zweijähriges Kind ein iPhone nutzen kann? Die nächste Generation wächst also endlich mit technischen Wundergeräten auf, die noch vor zwei Dekaden Science-Fiction-Liebhaber begeisterten. Und für sie werden diese Geräte vor allem eines sein: ein normaler Gebrauchsgegenstand. Das direkte Interface mit Gesten legen wir dieser Generation in die Wiege – so, wie uns eben Tastatur, Maus und Farbmonitor in