

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 13 (2000)  
**Heft:** [4]: 2. Industrie Design Tag : Mensch und Technik : die Gestaltung des Interface : 29. Juni 2000 9.00-17.15 Uhr Design Center Langenthal

**Artikel:** Statements von Alfred Erismann, Sofia Galbraith und Hans Ulrich Sigrist  
**Autor:** Erismann, Alfred / Galbraith, Sofia / Sigrist, Hans Ulrich  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-121378>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 17.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Wie definieren Sie Interface?

Interfaces ermöglichen eine wirkungsvolle Metabiose zwischen Mensch und System. Oder zwischen Reiter und Pferd. Das Interface ist das Sattel- und Zaumzeug, mit dem Sie das Pferd überhaupt erst richtig reiten können.

Interface ist die Dimension, in der ein Benutzer mit einem Gerät, Gegenstand, Werkzeug, Programm oder einer Dienstleistung in Kontakt tritt und eine Beziehung dazu aufbaut. Dieser Kontakt kann sowohl materiellen als auch immateriellen Charakter haben. Immateriellen Charakter hat er, wenn Benutzer und Gerät ohne physische Berührung miteinander kommunizieren können. Das Gerät «erzählt» dem Benutzer, was es kann.

Ein Interface ist ein Portal, ein Zugangstor, Teil eines Systems, mit dem der Benutzer interagiert oder kommuniziert. Die meiste Software, die heutzutage produziert und verkauft wird, hat ein GUI (Graphical User Interface). Der Benutzer interagiert mit Windows (Fenstern), Icons (kleinen Graphiksymbolen), Menus und dem Pointer (Maus), was dem System die Kurzform WIMP eingebracht hat. Dieses System der Interaktion hat gegenüber früheren wie z.B. Kommandozeilen, Bildschirmdialogen, Tastenkombinationen grosse Vorteile.

## Welche Anforderungen stellen Sie an ein gutes Interface?

Dieselben wie Sie an Messer, Gabel und Löffel!

Gut ist ein Interface, wenn es ohne Bedienungsanleitung und Lernprozess des Benutzers auskommt, denn es gibt keine dummen Menschen, nur dumme Maschinen. Diese Maxime ist wichtig, jedoch nicht immer erreichbar. Ein gutes Interface besteht aus dem Gesamterscheinungsbild von Produkt- und Grafikdesign und sollte alle Sinne ansprechen.

Meine Anforderungen: leicht erlernbar, effizient, leicht zu merken, niedrige Fehlerrate, ansprechend. Ein HMI muss zielgruppenorientiert sein, funktionelle Interaktionen ermöglichen und bedienerfreundlich sein. Es muss so einfach gestaltet sein, dass 99 Prozent der potenziellen Bediener und Betrachter innert 10 Sekunden Funktion und Inhalt erfassen können.

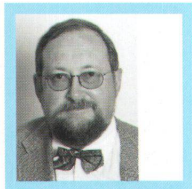
## Welches Interface finden Sie gelungen? Was ist ein schlechtes Beispiel?

Ein himmlisches Glück, dass die Cockpits von Verkehrsflugzeugen wesentlich besser gelungen sind als die meisten Web-Sites.

Ein Interface, das dem Benutzer das Gefühl vermittelt, er sei dumm oder inkompetent, wird ungern genutzt. Folglich ist es schlecht. Ein Beispiel dafür sind die Billettautomaten in Zürich. Gut ist das Interface des Zürcher Bahnhofs. Hier funktioniert die Benutzerführung zu den Ausgängen, zum Taxi, den Toiletten etc. durch internationale, gut verständliche Pictogramme.

Gelungene HMIs zeichnen sich aus durch Funktionsorientierung und Einfachheit. Symbole statt viel Text erklären sich selber, ähnliche Navigation wie bei Websites ermöglicht Übersichtlichkeit, ästhetisch gestaltete Grafiken und Animation motivieren. Wilde und poppige, aber auch überzeichnete, überladene und komplizierte Grafiken mit uneinheitlicher Typografie und Farbverwendung wirken jedoch negativ.

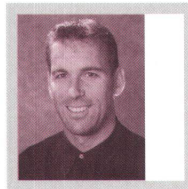
# Statements



Alfred Erisman ist Inhaber der Firma philon Enterprise Profiling für produktivitäts- und innovationsorientierte Unternehmensprofilierung.



Sofia Galbraith ist Industrial Designerin bei Ascom Corporate Industrial Design in den Bereichen Human Machine Interface und Produktdesign.



Hans Ulrich Sigrist ist Mit-eigentümer der Firma Dele-project AG für kundenspezifische Informatik-Lösungen in der industriellen Automation.

## Worin liegen die Probleme bei der Gestaltung von Interfaces?

Wenn man doch bloss die Reiter dazu begrüßen würde. Und ihnen die Möglichkeit gäbe, das Sattel- und Zaumzeug erst einmal gründlich zu erproben. Immerhin, die Sattler verfügen wenigstens über eine gut erprobte, durchgängige Theorie und Erfahrung.

Der Benutzer steht mit seinen Erwartungen und Bedürfnissen nicht im Mittelpunkt der Interface-Entwicklung. Statt dessen entwickeln die Produkt-Experten ein für sie selbst plausibles Interface. Dabei betrachten sie sich als potenzielle Benutzer und folgern, dass eine für sie verständliche Lösung auch allgemein verständlich ist. Das ist selten der Fall.

Die Problematik besteht darin, eine optimale Balance zu finden zwischen den technischen Grenzen des Systems, den gestalterischen Möglichkeiten und einer wirksamen und einfachen Funktionalität.

## Worin sehen Sie die Aufgabe des Designers bei der Gestaltung von Interfaces? Worin die des Ingenieurs?

Warum den Sattler durch einen Sattelundzaumzeug-designer und einen Lederingenieur ersetzen? Die Aufgabe der Sattler besteht darin, mit den Reitern zusammen ein praxistaugliches Interface zwischen Pferd und Mensch herzustellen.

Der Ingenieur und Entwickler ist für die technische Machbarkeit und technische Umsetzung des Human-Machine-Interface zuständig. Der Designer vertritt ihm gegenüber die Interessen und Möglichkeiten des Benutzers und erstellt auf der Grundlage von Benutzerstudien das Gesamtkonzept des HMI. Dazu gehört u.a. die Benutzerführung und das Gesamterscheinungsbild des Produkt- und Grafikdesigns.

Der Designer soll dem HMI einen Ausdruck und eine positive, einladende Wirkung im Sinne des «H» für Human verleihen. Der Ingenieur hingegen hat die Aufgabe, dem Interface die rationale Funktionalität zu geben, bezogen auf den Aspekt «M» für Machine mit einfachen Interaktionen, aber auch mit moderner Navigation.