

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 14 (2001)
Heft: [9]: Design Preis Schweiz 01

Artikel: Interaction Design
Autor: Stender, Ilka
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-121740>

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>

Dialoge gestalten

Der Design Preis Schweiz wird dieses Jahr erstmals in der Kategorie Interaction Design vergeben. 65 Teilnehmer reichten 37 Internetseiten, 22 CD-ROMs, vier Programme und zwei Intranetlösungen ein. Fazit: Hier ist das Potenzial noch nicht ausgeschöpft. Wenn sich zwei Menschen unterhalten, interagieren sie. Sie tauschen Informationen aus, reagieren auf das, was der andere sagt, und versichern sich, was sie verstehen. Diese Interaktion geschieht mit Wort, Tonfall, Gestik und Mimik. Missverständnisse sind üblich, denken wir nur an die kulturellen Unterschiede im Dialog. Aber unabhängig davon sind die Menschen geübt, miteinander zu reden, zu interagieren. In der Konzeption und im Umgang mit den elektronischen Medien fehlt uns diese Übung. Interaktion, also der Dialog eines Benutzers mit einer Maschine, vor allem mit dem Computer und seinem Bildschirm, ist eine neue Disziplin des Designs. Ihre Werkzeuge sind Bild, Ton, Text und Film.

Diese Mittel mit geschickten Programmen sinnvoll zu verknüpfen, ist die Herausforderung an die Gruppe, die Interaction Design konzipiert und umsetzt. Interaktive Medien simulieren Dialoge. Sie bieten Möglichkeiten, aus denen der Benutzer wählen kann, und reagieren auf seine Wahl. Wer interaktive Medien gestaltet, gestaltet also Dialoge. Er muss fragen, was der Benutzer wissen oder erreichen will, und wie er danach fragen wird. Und schliesslich die Antwort und den Weg zur Antwort so gestalten, dass der Dialog nicht ins Stocken gerät, dass es keine Missverständnisse gibt und wenige Fragen bleiben. Missverständlich sind beispielsweise Internetseiten, in denen ich mich verirre, weil mir nicht gezeigt wird, in welcher Rubrik ich mich befinde. Und Fehlermeldungen bei Computern sind meist offene Fragen. Denn auf «Error» oder «Fehler 11» kann ich ausser mit einem Neustart kaum reagieren. Die Jury hat viele Arbeiten nicht prämiert, weil sie sich inhaltlich oder formal nicht an

INTERACTION DESIGN DESIGN

Designing dialogues

For the first time ever, Design Preis Schweiz will be awarded to the Interaction Design category this year. 65 participants have entered 37 web pages, 22 CD-ROMs, four programs and two intranet solutions. According to the jury, the design potential in this category has not yet been fully used.

Two people interact when they converse. They exchange information, react on what the other person says and assure each other what they understand. This interaction involves words, tone of voice, gesture and mimics. Misunderstandings are not unusual, just think about the cultural differences in a dialogue. Nonetheless, people have plenty of practice in talking to others, i.e. in interacting. In this concept and in the use of electronic media we have none of this practice. Interaction, that is the dialogue with a user of a machine, primarily a computer and the screen, is a new discipline of design. Its tools are image, sound, text and film. Creat-

ing a sensible link between these tools and useful programs is a special challenge for those who plan and implement Interaction Design.

Interactive media simulate dialogues. They offer the user a choice of options, and they react to his choice. A designer of interactive media also designs dialogues. He must ask himself what the user wants to know or achieve and how he will ask for it. Finally, the designer must set up the answer and the way to obtain the answer in a constant flow of dialogue, i.e. without any interruptions, eliminating misunderstandings and leaving no questions unanswered. There are, for example, misleading web pages where the visitor gets lost because he is not shown in which area he is searching. When the computer shows an error, there is an open question because the only possible reaction to «error 11» is to re-start the computer. Many pieces were not awarded by the jury because they were not user-oriented in terms of contents or form, or

ihren potenziellen Benutzern orientierten oder weil sie schlecht oder gar nicht gestaltet waren. Aber es blieben auch Arbeiten ohne Auszeichnung, die zwar nach allen Regeln gut gestaltet waren, denen aber das Spielerische und das Reizvolle fehlt, die also diese Möglichkeiten der Neuen Medien nicht nutzen. Es bleibt noch viel zu tun. So sind die meisten vorgelegten CD-ROMs nicht interaktiv. Die Neuen Medien funktionieren oft wie die alten: Webseiten bilden Kataloge ab und CD-ROMs Bücher, statt geblättert wird geklickt. Der Preisträger, eine Einführung in das Japan des 19. Jahrhunderts auf CD-ROM, zeigt, worauf es ankommt: Informationen interaktiv aufzubereiten, fordert nicht nur Designer heraus, sondern alle, die beteiligt sind. Denn interaktive Medien überschreiten disziplinäre Grenzen. Sie verknüpfen Inhalt, visuelle und akustische Aufbereitung und Umsetzung. Ist die Zusammenarbeit erfolgreich, ist das Ergebnis mehr als gestalterische, technische Spielerei. Ilka Stender

Die Jury v.l.n.r

Michael Esser

Autor und Berater, Hamburg (D)

Arnold Leeuwis

Chief Creative Officer, Pixel Park (Schweiz),
Zürich

Erik Spiekermann

MetaDesign, Berlin (D)

Gabriele Fackler

Reflexivity Multi-Media Communications, Basel

Walter Stulzer

Mitglied der Geschäftsleitung Nose Applied
Intelligence, Zürich (Vorsitz)



JURY

because they lacked sufficient design. Some generally well-designed pieces were not awarded because they lacked fun and stimulation and did not make use of the options of the new media. The jury's summary: There is still much to be done. Most of the CD-ROMs presented to them were, for example, not interactive. The new media often function the same way as the old: web pages show catalogues, and CD-ROMs present books. The user simply clicks instead of turning the page. The award winner, an introduction to 19th century Japan on CD-ROM, shows what is important: an interactive design of information which not only presents a challenge to the designer but to all disciplines involved in such a project. Interactive media cross all disciplinary borders. They link the content with visual and acoustic design and implementation. If the experts work together well, their results are much more than a technical design gadget. Ilka Stender

The jury from left to right

Michael Esser

Author and adviser, Hamburg (D)

Arnold Leeuwis

Chief Creative Officer, Pixel Park (Switzerland),
Zurich

Erik Spiekermann

MetaDesign, Berlin (D)

Gabriele Fackler

Reflexivity Multi-Media Communications,
Basel

Walter Stulzer

Member of Nose Applied Intelligence
Management, Zurich (Chairman)