

## Allgemeines

- **Bildschirm und Auflösung** → kleinster gemeinsamer Nenner
- **Ergonomie beachten:** Die meisten Konsumenten sind gezwungen, die Informationen an einem fixen Ort abzurufen, sitzend und in einer entsprechenden Umgebung (Licht). Das heisst, dass man sie nicht zusätzlich mit ungünstiger Gestaltung "knebeln" darf.
- **Plattformunabhängigkeit:** Die Anwendung sollte auf möglichst vielen Plattformen laufen, also z.B. hybrid sein oder im Falle des Internets auf verschiedenen Browsern laufen. (Gerade bei Scripten muss man auf die verschiedenen Browser achten und teilweise unterschiedliche Abfragen programmieren)
- **KISS** → Keep it small and simple
- **Informationsgehalt:** Die vollste Applikation ist nicht zugleich auch die beste. Keine Anreicherung mit irgendwelchem Ramsch und zig Animationen.
- **Sound:** Intelligent und passend eingesetzt, zurückhaltend und in der Lautstärke vom User verstellbar. Keine nervenden Sounds verwenden.
- **Funktionierend:** Die Applikation muss absturzfrei funktionieren.
- **Nutzungswert:** Die CD soll eine echte Bereicherung darstellen und nicht nach einmaligem Gebrauch langweilen.

## Multimedia

- Die Applikation wird für Computerbesitzer geschrieben, die eine gewisse Ahnung haben.
- **Klarheit:** Die CD sollte auch für Anfänger geeignet sein.
- **Navigation:** Die Anwender sollen jederzeit selbst entscheiden können, wie sie navigieren möchten. Beschleunigung, Überspringen, Verlangsamung oder der Ausstieg soll jederzeit möglich sein.
- Die CD muss **Interaktionen** auslösen: Der Such- und Spieltrieb soll über blosses Klicken mittels Navigation aktiviert werden.
- **Unterhaltungswert:** Viel mehr als bei Printmedien darf die CD humorvoll sein und Unterhaltung oder Überraschung bieten.

- **Anziehungskraft:** Die multimedialen Vorteile sollen voll ausgeschöpft werden. Ton, Farben und bewegtes Bild lassen mehr zu als ein "Vor- und-Zurück-Blättern"
- **Buttons:** Klare Navigation und erkennbare Schaltflächen verhindern ein Umherirren. Symbole sind nicht unbedingt eindeutig, mit Texten versehene Buttons weisen klar den Weg.
- **Logisch strukturierter Aufbau,** keine zu komplizierten Verzweigungen.
- Die magische 7 berücksichtigen: Der Mensch kann gleichzeitig nur 7 Dinge erfassen und Strukturen ordnen. Der Bildschirm darf also nicht mit Informationen überquellen.

## Grafik

- **Schönheit versus Schnelligkeit:** Die Anwendung sollte so ausgelegt sein, dass sie auch auf nicht sehr komfortabel ausgerüsteten Computern läuft.
- **Hintergründe** sind zwar schön, dürfen aber die Vordergrundinformation nicht zu stark stören.
- **So viel Design wie nötig** – nicht wie möglich.
- Übereinstimmung zum **Corporate Design** überprüfen und evtl anpassen.
- Angenehme **Farbkontraste**, keine Farben die sich "beissen"

## Text

- **Schriftgrößen** nicht unter 10 bis 12 Punkt.
- Serifenlose Schriften verwenden
- Magere, normale oder halbfette Schriften verwenden
- Kursive Schriften vermeiden
- Keine Versalien verwenden
- Keine Negativschriften für den Fließtext
- Keine Leucht- oder Flimmereffekte durch ungeeignete Farben des Textes und des Hintergrundes verwenden.
- **Deutliche Abstufungen** in der Schriftgröße oder im Charakter.
- **Aufteilung der Informationen**, Gute Gliederung, keine Bandwürmer von Text.