

iguzo Navigation im Datendschungel

Siegenthaler Simon

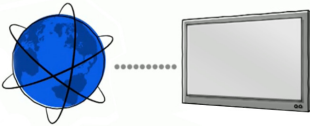


Das Internet auf einen Knopfdruck

Fragestellung

„Lässt sich durch ein übergeordnetes Navigationsinstrument, welches seinem Benutzer Kontinuität bietet, die verwirrende Entdeckungsreise durch das Internet intuitiver gestalten?“

Abstract



Iguzo macht das Internet fernsehtauglich.

iguzo will die Navigation im Internet durch eine übergreifende und intuitive Benutzeroberfläche vereinfachen. Als Bedienungsmöglichkeiten stehen ein Vorwärts-, ein Rückwärts- und ein Abspielknopf zur Verfügung. Dieses Prinzip kennt der Benutzer von Medienplayern. iguzo überträgt es auf den Inhalt des gesamten Internets.

Die Daten, welche mit iguzo abgespielt werden können, werden mit useKit gesammelt und zusammengestellt. Mit Hilfe der Werkzeugleiste von useKit werden Internetinhalte wie Videos, Bilder oder Textpassagen von Benutzern abgespeichert. Es können ebenfalls Dateien von der eigenen Festplatte hochgeladen werden. useKit organisiert die gespeicherten Inhalte mit Hilfe von Kontexten. Diese Kontexte werden auf iguzo als Datenströme wiedergegeben.

Ein Datenstrom enthält von Benutzern vorselektierte Inhalte zu einem bestimmten Thema. Es können laufend neue Fundstücke von verschiedenen Personen zu einem Datenstrom hinzugefügt werden. Viele Personen können gleichzeitig an der Erstellung eines Datenstroms arbeiten. Die so erarbeiteten Inhalte werden auf iguzo in Form einer Slideshow abgespielt. Der Betrachter kann sich ganz auf den Inhalt des Datenstroms konzentrieren und wird nicht abgelenkt. Dadurch bringt iguzo das Fernseherlebnis ins Internet.

Einleitung

Die grosse Auswahl an Informationen, die das Internet heute bietet, erschwert es dem Benutzer, die für ihn relevanten Informationen zu finden.

Meist wird die Google Suche als Einstieg ins Internet verwendet. Google liefert anhand einer Suchanfrage die Resultate zurück, welche am besten auf den Suchbegriff zutreffen. Die Relevanz der Ergebnisse wird bei Google durch Algorithmen bestimmt. Dies führt dazu, dass Ergebnisse angezeigt werden, welche nichts mit dem gesuchten Begriff zu tun haben. So kann Google beispielsweise nicht feststellen, ob mit der Sucheingabe «Paris» die Person oder die Stadt gemeint ist. Zur Auswertung der relevanten Ergebnisse wird der Benutzer gezwungen, jede Seite einzeln zu öffnen und selbst zu entscheiden, ob das Ergebnis seinen Erwartungen entspricht. Der Benutzer verliert Zeit damit, jede Seite einzeln zu betrachten und oftmals geht der Fokus auf das eigentliche Thema verloren.

Die Navigation auf den Webseiten erfolgt über sogenannte Navigationsleisten. Diese erscheinen in vielen verschiedenen Designs und jede Webseite hat ihre eigene Logik in der Strukturierung ihrer Inhalte. Das zwingt den Benutzer dazu, sich in die jeweilige Logik hineinzudenken, um erfolgreich navigieren zu können.

iguzo ist eine übergreifende Benutzeroberfläche, mit der man durch das Internet navigieren kann, ohne iguzo verlassen zu müssen. Bei der Gestaltung der Benutzeroberfläche wurde darauf geachtet, dass die Navigationslemente möglichst wenig Platz einnehmen, da der Inhalt im Zentrum steht. iguzo zeigt einen Inhalt aus einem useKit Kontext bildschirmfüllend an. Dadurch kann sich der Benutzer voll und ganz auf diesen einen Inhalt konzentrieren und hat trotzdem immer die Möglichkeit, zum nächsten Inhalt in diesem Kontext zu gehen. Dieser visuelle Ansatz ist ein Gegenvorschlag zu den weit verbreiteten Listen und Vorschauen von Webseiten, Bildern und Videos. Google liefert einem beispielsweise eine Liste von Kurzbeschreibungen von Webseiten oder eine Flut von Bildern, in der Bildersuche. Eine solche Übersichtsliste hat ihre Vorteile, aber sie schafft auch ein hektisches Benutzererlebnis, in dem man sich ständig für etwas entscheiden muss. Nur eine einzige Auswahl in den Mittelpunkt zu stellen, ist ein psychologischer Kniff, denn dadurch weiss der Benutzer nicht, wie viel Auswahl er tatsächlich hat und fragt sich bei jedem Ergebnis zuerst: "Ist das vielleicht, wonach ich gesucht habe?" Er befindet sich nicht konstant in einer Stresssituation in der er sich entscheiden muss und vielleicht seine Entscheidung bereut. [1]

Jeder Datenstrom auf iguzo behandelt ein bestimmtes Thema. Der Inhalt, der zu diesem Thema angezeigt wird, wird mit der useKit Werkzeugleiste zusammengetragen. Mit dieser ist der Benutzer in der Lage, einzelne Textpassagen, Videos oder Bilder einem Datenstrom hinzuzufügen.

Begriffserklärungen und Hintergrundinformationen

Relevanz von Inhalten

Um die immense Auswahl an Informationen im Internet zu verringern, filtert man unwichtige Inhalte heraus und ermittelt die relevanten Inhalte mit verschiedenen Methoden. «Collaborative Filtering» [2] ist ein Lösungsansatz, um die Relevanz zu bestimmen. Der Internet-Buchversand Amazon teilt seinen Kunden zu einem bestimmten Produkt mit, was Kunden nach dem Kauf dieses Produktes noch für andere Produkte gekauft haben. Diese Lösung geht davon aus, dass Menschen mit ähnlichen Interessen sich auch für ähnliche Produkte interessieren.

Der Ansatz von Google heisst «Page Rank»[3]. Diese Idee geht davon aus, dass je mehr Webseiten auf eine bestimmte Webseite verlinken, diese umso wichtiger ist.



Der Xerox Star [4] mit einer der ersten grafischen Benutzeroberflächen.

Grafische Benutzeroberflächen

Um Programme benutzerfreundlich zu machen, gestaltete man schon früh grafische Benutzeroberflächen [5]. Diese Benutzeroberflächen wurden meistens für ein bestimmtes Betriebssystem entwickelt. Man orientierte sich an dessen «Look and Feel». Da jedoch Browser auf fast allen Betriebssystemen funktionieren, eröffnet sich hier eine interessante Aufgabe für Designer. Das «Look and Feel» einer Internetanwendung sollte angenehm auffallen, das heisst man versucht sich von der Konkurrenz klar zu unterscheiden. Man sollte einen eigenen Stil entwickeln. Die grafische Benutzeroberfläche ist Teil der Unternehmenspersönlichkeit [6]. Der Stil sollte auf den Geschmack der anvisierten Kundengruppe abgestimmt sein.



Intuitiv ist alles, was bekannt ist. Jedes Werkzeug wird unnützlich oder sogar gefährlich, wenn es falsch angewendet wird.

Intuitive Bedienung

Bereits bekannte Benutzeroberflächen sind leichter zu bedienen, denn was bekannt ist, erfasst man schneller und man kann sofort damit arbeiten. Bietet man unbekannte Funktionen an, muss das Interface so gestaltet werden, dass der Benutzer durch die Anwendung geführt wird. Internetanwendungen werden oft gratis zur Verfügung gestellt. Deshalb nehmen sich die Benutzer oft nur wenig Zeit um sich mit der Anwendung auseinander zu setzen. Die Logik der Anwendung muss sich dem Benutzer quasi von selbst erschliessen.

Internetanwendungen

Das Internet hat sich von den simplen Webseiten, die oftmals als virtuelle Visitenkarten genutzt wurden, zu einem Medium entwickelt, in dem Internetanwendungen laufen. Diese Programme müssen im Gegensatz zu den konventionellen Anwendungen nicht auf dem eigenen Computer installiert werden und der Benutzer muss keine Updates installieren. Die gemeinsame Nutzung von Daten wird mit dieser Technologie erheblich vereinfacht, denn die Daten werden auf Servern gespeichert. Der Benutzer braucht nur eine Zugangsberechtigung und kann so von jedem Gerät mit Internetzugang auf die Daten zugreifen.

Mock-up

Ein Mock-up ist eine schematische Darstellung einer Webseite. Auf diesen Schemas werden die grundlegenden Elemente, welche eine Webseite ausmachen, definiert. Es ist wichtig, dass hier das Bedienkonzept ersichtlich ist.



Ein Photoshop Mock-up für einen Dialog, der beim Aktivieren eines Werkzeugs aus der useKit Werkzeugleiste erzeugt wird.

Online Lesezeichen

Auf die Bookmarks, die mit einem bestimmten Browser erstellt wurden, kann nicht ohne weiteres von einem anderen Rechner mit einem anderen Browser zugegriffen

werden. Um dieses Problem zu lösen, stellt beispielsweise Digg eine Plattform zur Verfügung, auf der man seine Lesezeichen abspeichern und organisieren kann. Digg sucht nach Webseiten, welche von vielen verschiedenen Benutzern mit einem Lesezeichen versehen wurden. So eruiert Digg, wie beliebt eine Webseite ist. Die beliebtesten Webseiten werden in Kategorien unterteilt und bieten einen unterhaltsamen Einstieg ins Internet.

Online Communities

Facebook ist die populärste Online Community. Mittlerweile hat Facebook über 500 Millionen Benutzer [7]. Es ist das am schnellsten gewachsene Kommunikationsmittel aller Zeiten. Heute ist es selbstverständlich, sein soziales Netzwerk über Facebook zu verlinken. Die Relevanz der Inhalte entsteht dadurch, dass sie von Freunden gepostet wurden. Facebook geht davon aus, dass Informationen, die jemanden aus dem eigenen Freundeskreis interessieren, auch für einen selbst relevant sind.



Die Twitter Vögel zwitschern «tweeten» sich etwas zu.

Mikroblogging

Die Idee von Mikroblogging ist es, dass die Benutzer nur eine sehr beschränkte Anzahl Zeichen zur Verfügung haben. Dadurch müssen die Beiträge prägnant verfasst werden. Die Benutzer publizieren häufiger und die Beiträge sind dadurch aktuell. 140 Zeichen ist die Maximallänge für einen Beitrag bei Twitter, dem bekanntesten Vertreter von Mikroblogging.

Bei Twitter wird die Relevanz eines Beitrages über die Aktualität sowie über die Anzahl Leute, die dieser Person folgen [8], ermittelt.

Bei Twitter kann man seine Beiträge zu Themen hinzufügen. Dafür schreibt man vor ein Wort ein «#». Ein so markiertes Wort wird von Twitter als Thema behandelt.

Playlisten

Mit Youtube ist es möglich, Playlisten zu erstellen. Dadurch hat man bezüglich Videos ähnliche Möglichkeiten wie mit iguzo. Man kann sich berieseln lassen. Die Videos laufen im Hintergrund und das Erlebnis stoppt erst, wenn das letzte Video in der Playliste abgespielt wurde.

Im Unterschied zu iguzo kann man aber nur Inhalte von Youtube hinzufügen und diese Inhalte beschränken sich auf Videos. Zudem kann nur der Ersteller einer Playliste Videos hinzufügen.

YouTube zeigt zu jedem Video verwandte Videos an. Diese werden über das Benutzerverhalten ermittelt. YouTube wertet unter anderem aus, welches das nächste Video ist, welches ein Benutzer anschaut und schlägt dieses dem nächsten Benutzer auch vor.

useKit

useKit ist eine online Plattform und eine Werkzeugleiste. Der Benutzer hat damit die Möglichkeit im Internet Daten zu sammeln und kann diese nach Themen abspeichern. Solche Themen, in useKit Kontexte genannt, kann er mit ausgewählten Benutzern teilen.

Mit useKit können beispielsweise virtuelle Post-It's auf Webseiten platziert, Textpassagen markiert, oder Ausschnitte aus Webseiten, wie Bilder oder Videos ausgeschnitten und organisiert werden. Alle diese Aktionen werden mit Hilfe einer browserunabhängigen Werkzeugleiste getätigt, die mit einem Bookmarklet [9] auf jeder Webseite aktiviert werden kann. Dadurch braucht useKit nicht installiert zu werden. Es ist ein praktisches Internetwerkzeug, womit man ohne Ablenkung im Internet arbeiten und Informationen zusammentragen kann.

Experimente

Kombination eines Webportals mit einer Metasuchmaschine.

Ich habe verschiedene Dienste im Internet, wie beispielweise Zeitungen, Online Communities und Telefonbücher, in verschiedene Kategorien unterteilt und alle mit einem einzigen Suchfenster durchsuchbar gemacht.

Diese Version ist auf <http://www.seez.ch/iguzo> zu finden. Sie wurde auf Google Chrome getestet und ist nur teilweise funktionsfähig.



Die Idee dahinter war, dass ich mir überlegt habe, wie man vor dem Internetzeitalter Informationen gesucht hat. Zuerst musste man sich klar darüber werden, wo man suchen musste. Wollte man eine Telefonnummer nachschlagen, dann musste man diese in einem Telefonbuch nachschauen. Mit der Wahl der richtigen Kategorie präzisiert der Benutzer seine Suchanfrage. Die Suchergebnisse, die er bekommt, werden dadurch exakter.

Das Problem dieses Ansatzes lag in den verschiedenen Kategorien. Es war mir nicht möglich, einige wenige Kategorien zu finden, in denen möglichst alle Arten von Informationen eingeteilt werden können.

Lesezeichen im Apple Docks Stil



Mein zweites Experiment beschäftigte sich mit der Darstellung von Lesezeichen. Dabei erstellte ich einen Prototyp. Die Idee war, eine Plattform zu erstellen, auf der die Benutzer ihre Lesezeichen organisieren und strukturieren könnten, ähnlich wie das bei Digg der Fall ist. Sie hätten die Möglichkeit gehabt, jeweils eine Überkategorie zu definieren und dort dazugehörig ihre Lesezeichen zu platzieren.

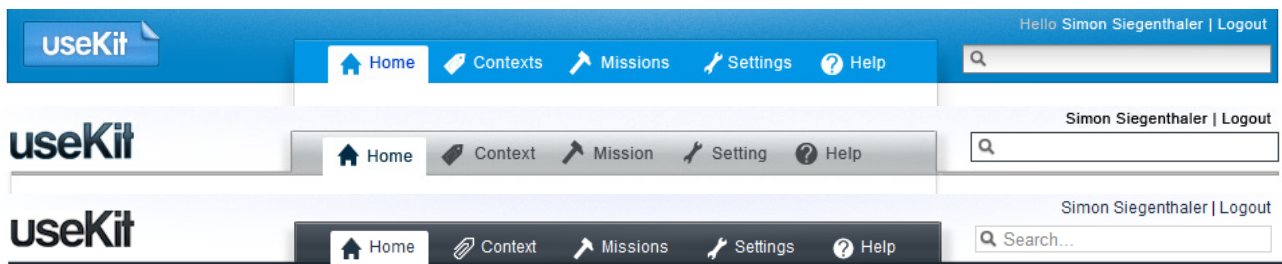
Durch die Kategorisierung von Lesezeichen hätten die Benutzer ein intelligentes Ordnungssystem erschaffen. Wenn jemand beispielsweise die Kategorie «Neuigkeiten» erstellt und diese schon von anderen Benutzern erstellt worden wäre, hätte das System automatisch Inhalte zu dieser Kategorie vorgeschlagen. Oder das System hätte Muster erkennen können. So hätte es eine Gruppe von Lesezeichen automatisch einer bestimmten Kategorie hinzufügen können, weil diese Lesezeichen bei anderen Benutzern auch in dieser Kategorien eingeordnet worden wären.

Das «Look and Feel» dieser Anwendung hätte sich am Apple Dock orientiert. Die Lesezeichen wären gross und plakativ dargestellt worden.

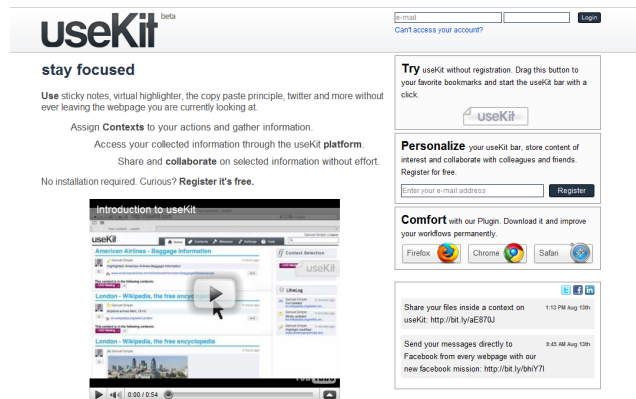
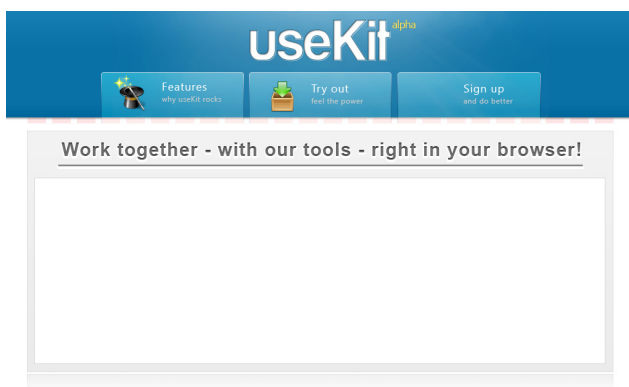
Begründung des eigenen Ansatzes

Das zu tun, was man liebt ist nicht schwierig, solange man im Studium am Hyper-Werk ist. Die Herausforderung ist, das auch noch nach dem Studium tun zu können. Deshalb war es mir wichtig, an einem Projekt mitzuarbeiten, welches über meine Studiumszeit hinaus existiert.

Mit useKit habe ich einen Partner gefunden, mit dem die Zusammenarbeit grossen Spass macht. Jeder Tag bot spannende Herausforderungen und die Aufgaben erforderten kreative Einfälle. Die Aussage von Nicolas Ruffin, dem technischen Leiter von useKit, ist bezeichnend für die Arbeit bei useKit: «Die unerwarteten Probleme und Herausforderungen sind für mich die Motivation bei useKit zu arbeiten. Jede Woche ist ein Schritt vorwärts, doch ein Ende ist nie in Sicht.» useKit ist ein Prozess und kein Projekt mit einem Enddatum. So haben wir uns immer wieder komplizierten Problemen gestellt und viele davon gelöst. Jedoch ist die Arbeit noch lange nicht abgeschlossen und wir haben noch sehr viele Ideen, was aus useKit alles werden könnte. Ich freue mich auf die weitere Zeit die ich mit diesem kompetenten Team erleben darf. Jede weitere Version ist ein kleiner Meilenstein. Alle im Team benutzen useKit regelmässig und so ist es für uns immer wieder eine grosse Freude, wenn useKit besser aussieht, neue Funktionen hat oder einfacher zu bedienen ist.



Das erste Design, welches ich für useKit erstellte, war blau. Die Benutzer gaben uns das Feedback, dass wir sehr ähnlich aussehen würden, wie Facebook. Darauf hin machte ich verschiedene Farbstudien. Wir entschieden uns für die unterste Version mit dem internen Codenamen «black tie».



Die blaue Version der Startseite, sowie die aktuelle Version. (Stand: August 2010)

Prozess

Themenfindung

In meiner Bachelorarbeit wollte ich meine Fertigkeiten im Bereich der Gestaltung und der Konzeptentwicklung, welche ich am HyperWerk gelernt hatte, anwenden. Mir war dabei wichtig, dass das Endprodukt attraktiv und leicht zu bedienen ist. Da ich schon einige Webseiten gemacht habe und mich das Internet mit seinen Möglichkeiten reizte, entschied ich mich, etwas mit dieser Technologie zu realisieren. Meine Herangehensweise war, dass ich Mock-ups erstellte, auf denen meine Ideen ersichtlich wurden. Die ersten Mock-ups waren funktionsfähige Prototypen. Das heisst, ich habe die Photoshop Mock-ups in HTML und CSS realisiert. Diese Vorgehensweise war sehr zeitintensiv. Aber es hat sich gelohnt, denn es war für mich wichtig, zu erleben, ob eine Idee etwas taugt oder nicht. Dafür reichte es nicht, bloss ein Mock-up zu erstellen, sondern ich benötigte funktionierende Prototypen.

useKit

Bei meinen Recherchen im Internet stiess ich auf useKit. Als ich feststellte, dass useKit in Basel ansässig ist, nahm ich mit dieser Firma Kontakt auf. Der Gründer, Dr. Sven Rizzotti lud mich zu einem Gespräch ein. Ich stellte ihm meine Prototypen vor und erklärte ihm meine Absichten. Sven zeigte mir im Detail, was useKit ist und was er sich vorstellte, was daraus werden könnte. Wir einigten uns darauf, dass ich bei useKit mitentwickeln werde.

Von useKit existierte damals die Werkzeugleiste mit den Möglichkeiten, Notizen auf Webseiten zu platzieren, Worte zu übersetzen und weitere nützliche Werkzeuge. Die Organisation und Strukturierung der abgespeicherten Daten war die nächste Herausforderung. Zudem mussten wir einen funktionierenden Arbeitsprozess herstellen und einen Zeitplan festlegen.

Von Januar bis Mitte August 2010 erstellte ich in Zusammenarbeit mit useKit, sowie dem HyperWerk Studenten Moritz Laass, das komplette Design und die Benutzerführung für useKit. Dabei kam es oft zu kontroversen Diskussionen, deren Ursprung in den verschiedenen Betrachtungswinkeln der Beteiligten lag. Das Problem, das wir im luftleeren Raum diskutierten, änderte sich, als ich anfing, Mock-ups zu erstellen. Eine durchdachte Benutzerführung, das Aussehen und die Einfachheit der Anwendung ist entscheidend für das Benutzererlebnis.



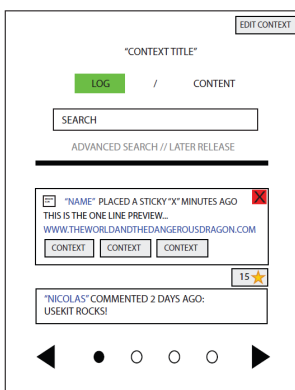
Dr. Sven Rizzotti, Nicolas Ruffin und Moritz Laass im Incubator Basel am arbeiten.

Mock-up

Am Anfang erstellte ich Skizzen von Hand. Diese habe ich mit Adobe Illustrator umgesetzt. Das Design habe ich dabei komplett weggelassen. Die Funktionalität stand im Vordergrund. Anhand dieser schematischen Darstellungen habe ich im nächsten Schritt das komplette Design pixelgenau mit Photoshop entworfen. Diese Vorlagen haben wir danach in CSS und HTML umgesetzt. Die Mock-ups sind jeweils verbindlich. Das heisst, anhand von ihnen kann entschieden werden, ob eine Aufgabe korrekt erledigt wurde. Mock-ups sind zudem ein wichtiger Bestandteil der Projektplanung, da auf der Grundlage von ihnen der Aufwand der Implementierung abgeschätzt werden kann.

Bei der Mobile Version für useKit (<http://usekit.com/mobile>) bin ich noch einen Schritt weitergegangen. Dort habe ich einen funktionierenden Prototypen mit Adobe Fireworks erstellt. Bei diesem konnte man bereits alle Knöpfe bedienen und durch die Seiten navigieren. So war es von Anfang an möglich, sich einen Eindruck des Benutzererlebnisses zu verschaffen und allfällige Probleme in der Navigation frühzeitig zu erkennen und zu beheben.

Meine Erfahrungen mit Mock-ups haben gezeigt, dass ohne sie nichts geht. Sie müs-



Ein Mock-up, welches ich in Adobe Illustrator erstellt habe. Die Funktionen standen dabei im Vordergrund.

sen so exakt wie irgendwie möglich sein, denn ohne diese Pläne wissen die Programmierer nicht, was sie umsetzen müssen und welche Schwierigkeiten auf sie zukommen. Mock-ups sind zudem eine konkrete Diskussionsgrundlage, auf deren Basis das weitere Vorgehen entschieden werden kann.

iguzo

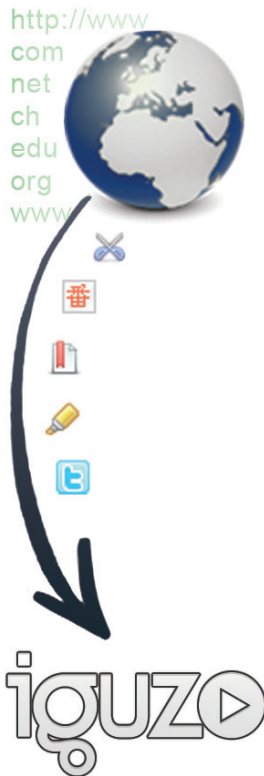
Bei meinen Recherchen für iguzo wurde mir klar, dass es von grösster Wichtigkeit ist, wie Benutzer Inhalte aus dem Internet zusammentragen und organisieren können. Dies würde für den Erfolg von iguzo ausschlaggebend sein, denn mit iguzo wollte ich ein Player erschaffen, um Inhalte abzuspielen.

In meinen ersten Experimenten habe ich versucht, verschiedene Dienste in Kategorien zu unterteilen. Dabei habe ich festgestellt, dass Kategorien eine starre Struktur sind. Sie werden der Komplexität des Internets nicht gerecht. Mit Nicolas Ruffin führte ich intensive Diskussionen über das Problem, wie man seine Fundstücke organisieren könnte. Wir haben uns für ein neuartiges System mit sogenannten Kontexten entschieden. Ein Kontext hat die Grundfunktion eines Ordners, mit dem Vorteil, dass zu einem Fundstück mehrere Kontexte hinzugefügt werden können. Die Labels [10] bei Google Mail haben eine ähnliche Funktion.

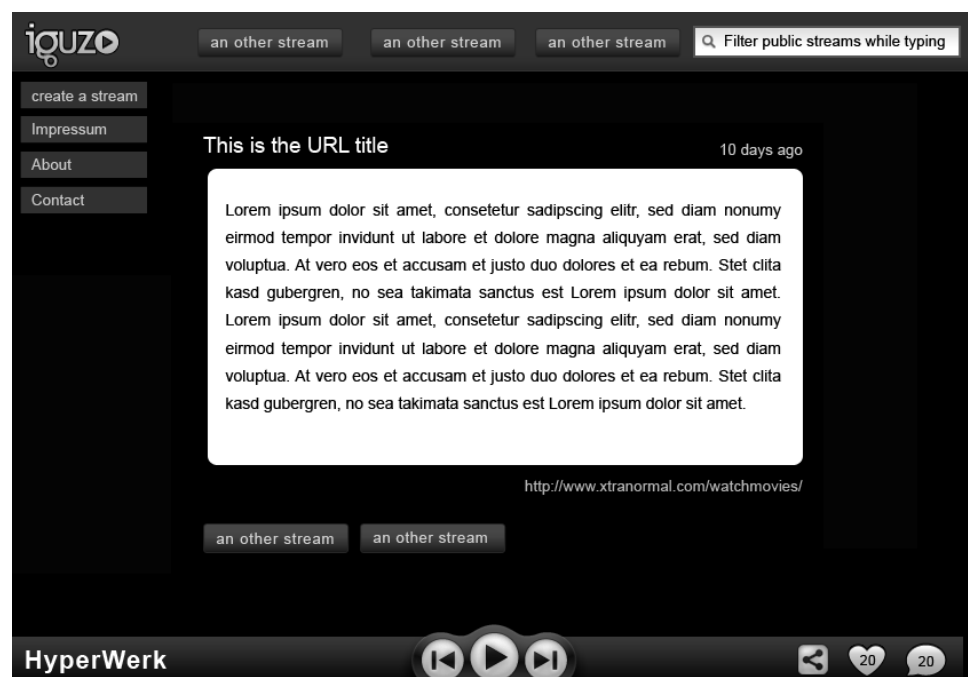
Wenn zwei Kontexte zu einem Inhalt hinzugefügt werden, können diese Kontexte als verwandt bezeichnet werden. So können zu einem bestimmten Kontext seine verwandten Kontexte angezeigt werden, ähnlich dem System von Amazon, das seinen Käufern verwandte Bücher vorschlägt.

Zukünftig wird es so möglich sein, dass sich die Navigationsleiste, abhängig vom Kontext, in dem man sich befindet, automatisch erstellt. Dies ist eine mögliche Lösung für das Problem mit starren Kategorien. Die Benutzer erstellen die Navigationsstruktur nebenbei, indem sie Kontexte zu Fundstücken hinzufügen.

Die Funktionalität von Kontexten haben wir zuerst in useKit implementiert. Während der Arbeit mit dieser Organisationsstruktur habe ich die Möglichkeiten von Kontexten kennengelernt. Dies war für iguzo eine zentrale Errungenschaft, denn dadurch wird es möglich, von einem Kontext zu einem anderen verwandten Kontext zu hüpfen. Dieses Hüpfen ist zu vergleichen mit dem Zappen am Fernseher. Mit dem Vorteil, dass man in ähnlichen Themengebieten bleibt.

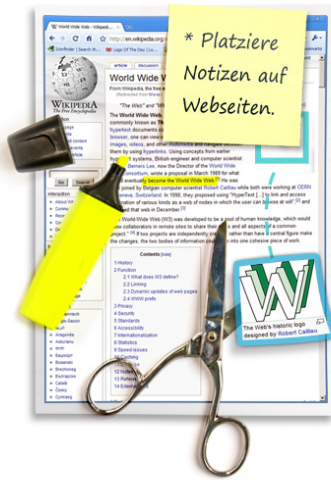


Inhalte die mit useKit im Internet gesammelt werden, können mit iguzo abgespielt werden.



Ein in Photoshop erstelltes Mock-up von iguzo, welches als Grundlage für die Umsetzung diente.

Resultate

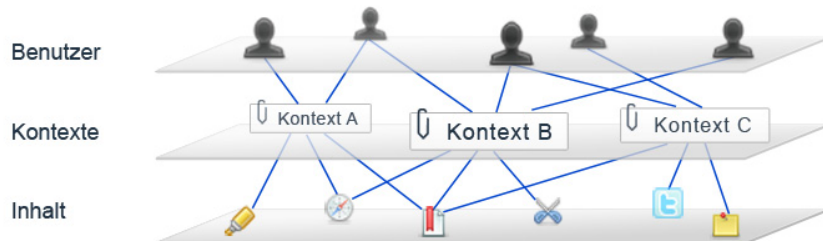


Mit useKit können unter anderem Notizen und Markierungen zu Webseiten hinzugefügt werden oder Teile von Webseiten ausgeschnitten und abgespeichert werden.

useKit - stay focused

Kontexte

Ein Kontext, so wie wir ihn bei useKit integriert haben, lässt sich am besten mit Tags [11] vergleichen. Jedem Fundstück können mehrere Kontexte zugewiesen werden. Die Idee dahinter ist, dass die Benutzer die Fundstücke mit Kontexten beschreiben und so eine Kurzbeschreibung entsteht. Wir haben uns nicht für konventionelle Tags entschieden, da bei Tags die Gefahr besteht, dass Benutzer Tags wie: «schön», «langweilig» oder «beeindruckend» zuweisen. Diese sagen nichts über den Inhalt aus. Um das zu vermeiden, haben wir den Funktionsumfang erweitert. Zu einem Kontext in useKit können Benutzer eingeladen oder der Kontext kann veröffentlicht werden. Damit wird ein Kontext für eine Gruppe oder die Öffentlichkeit verfügbar. Ein öffentlich zugänglicher Kontext kann mit einer Gruppe auf Facebook verglichen werden. Jeder Benutzer der Teil einer Facebook Gruppe oder eines useKit Kontexts ist, kann Inhalte dazu beitragen. Mit dieser Massnahme steigt die Hemmschwelle, Kontexte zu erstellen, da ein Kontext dadurch nicht bloss ein Wort ist, sondern auch eine Gruppe. Einem Kontext kann eine Beschreibung sowie ein Bild hinzugefügt werden. Zusätzlich wird zu einem Kontext das Erstellungsdatum, sowie der Name des Erstellers angezeigt. Mit der Kontextualisierung von Daten versuchen wir eine Semantik ins Internet zu bringen, da die Kontexte den Inhalt beschreiben sollen. Die Idee, gespeicherte Daten über solche themenbezogene Kontexte zu organisieren, ist in dieser Umsetzung neu und bedarf einer Gewöhnungsphase.



useKit verbindet Benutzer und ihre gesammelten Inhalte über Kontexte

useKit

Das useKit Logo sollte so schlicht wie möglich und in verschiedenen Grössen gut leserlich sein.

Grafische Benutzeroberfläche

Die grafische Benutzeroberfläche von useKit wurde in enger Zusammenarbeit mit dem useKit Team erarbeitet. Dabei kam es ständig zum Konflikt zwischen Einfachheit und Funktionalität. Der Benutzer sollte vom Inhalt nicht abgelenkt werden und trotzdem überall auf die gewünschten Funktionen zugreifen können. Um diese Anforderungen zu erfüllen, haben wir einen iterativen Ansatz gewählt. Das heisst, wir fügten zuerst alle Funktionen ein und vereinfachten in einem zweiten Schritt wieder das Design. Um die Übersicht erhalten zu können war oftmals die Lösung, dass sich die Elemente erst einblenden, wenn man mit dem Mauszeiger darüber fährt. Der Mauszeiger wird als Fokus des Benutzers betrachtet.

Bei den Knöpfen ist es wichtig, dass jeder zusätzlich zum Namen ein Icon und einen Erklärungstext hat, der erscheint, wenn man mit der Maus darüber bleibt. So erklären sich die Funktionen in der Anwendung und der Benutzer muss nicht die Hilfe lesen. Mit useKit wollen wir eine business orientierte Kundengruppe ansprechen. Deshalb ist das Design nicht verspielt, sondern minimalistisch. Auf Farben haben wir grösstenteils verzichtet, weil wir den Inhalt in den Vordergrund rücken wollten.



Das zentrale Navigationselement in iguzo

iguzo.com - let's go

iguzo ist ein übergeordnetes Navigationsinstrument. Das Interface bietet dem Benutzer Kontinuität und verhindert, dass er sich auf seiner Entdeckungsreise durch das Internet verliert. Die wesentlichen Knöpfe zur Bedienung von iguzo, nämlich der Vorwärts-, Rückwärts- und Abspielknopf sind bekannt und dadurch intuitiv bedienbar. Damit eröffnet iguzo einen kinderleichten Zugang zu einem komplexen Netzwerk wie dem Internet.

Eine Benutzeroberfläche, welche derart reduziert ist, kann potentiell auch mit einer Fernbedienung bedient und auf einem Fernseher betrachtet werden. Damit schlägt iguzo eine Brücke von konventionellen Eingabegeräten wie Maus und Tastatur, zu Geräten wie iPad oder Fernseher, bei denen die Eingabemöglichkeiten beschränkter sind.

Anwendungsszenario 1 - Playlist

Mit der Media Mission aus der useKit Werkzeugleiste ist es möglich, Videos auszuschneiden. Diese werden mit iguzo automatisch abgespielt. Wenn ein Video zu Ende ist, wird das Folgende aus der Playliste geladen und startet automatisch. So wird iguzo zu einem Medienplayer, der im Hintergrund Musik abspielt, ohne dass der Benutzer eingreifen muss.

Ein iguzo Datenstrom kann von jedem registrierten Benutzer mit useKit laufend erweitert werden und bietet dadurch einen von Menschen vorselektierten Datenstrom, der immer weiterspielt. Dieses Erlebnis kommt dem Radio sehr nahe, bloss ohne Werbung.

Anwendungsszenario 2 - Reblogging

Ein Blog ist ein online Tagebuch einzelner oder mehrerer Personen, die zu einem bestimmten Thema Beiträge veröffentlichen.

Reblogging bedeutet einen Blogbeitrag von jemand anderem auf seinem Blog zu veröffentlichen. Dies ist deshalb interessant, weil die Auswahl der Beiträge die eigene Sicht auf ein Thema widerspiegelt. Diejenigen, die Beiträge rebloggen, agieren als Filter, die schlechte oder nicht relevante Beiträge ignorieren. Dieses Auswahlverfahren - die Bewertung, ob ein Blogbeitrag zu einem bestimmten Thema relevant ist - kann momentan besser von Menschen als von Computern gemacht werden. Gegenwärtig gibt es noch keine Algorithmen die bewerten können, ob ein Text gut geschrieben ist, ob er aufschlussreich ist oder ob er einen neuen Aspekt eines Themas beleuchtet. Das alles gelingt einem Menschen.

Reblogging macht Spass, denn man agiert als Chefredaktor eines speziellen Themas. Man kann im Internet surfen und nebenbei mit der useKit Werkzeugleiste jeden Inhalt direkt zu einem Kontext hinzufügen.

Anwendungsszenario 3 - Gemeinsame Ferien

Man recherchiert im Internet über die nächste Feriendestination. Dazu erstellt man auf useKit einen Kontext und lädt seine Freunde, welche in die Ferien mitkommen, zu diesem Kontext ein. Nun können alle, die dazu berechtigt sind, Webseiten, Bilder, Videos aus dem Internet oder Dateien von der lokalen Festplatte zum Kontext hinzufügen. Am Abend versammelt sich die Gruppe, mit der man plant in die Ferien zu gehen. Man nimmt Platz vor dem Fernseher, dessen Dimensionen besser geeignet sind für ein grösseres Publikum. Jetzt muss man nur noch auf iguzo.com gehen und den entsprechenden Kontext - auf iguzo «streams» genannt - auswählen. Die recherchierten Inhalte werden nun in der Reihenfolge, in der sie zusammengetragen wurden, abgespielt. Dies ist deshalb erwähnenswert, weil die Abfolge, in der man etwas erzählt, eine Geschichte ausmacht.



Eine Playliste mit den vier verschiedenen Arten von Medien die in iguzo unterschieden werden: Filme, Texte, Webseiten und Bilder.

Kontext: «Reise nach LA»

Lea markierte: 

Am 17. Januar 1994 erschütterte ein Erdbeben der Stärke 6,7 Los Angeles.
http://de.wikipedia.org/wiki/Los_Angeles

Paul notierte: 

Wir sind nur fünf Tage dort. Du musst keine Angst haben ich bin bei dir :-)

http://de.wikipedia.org/wiki/Los_Angeles

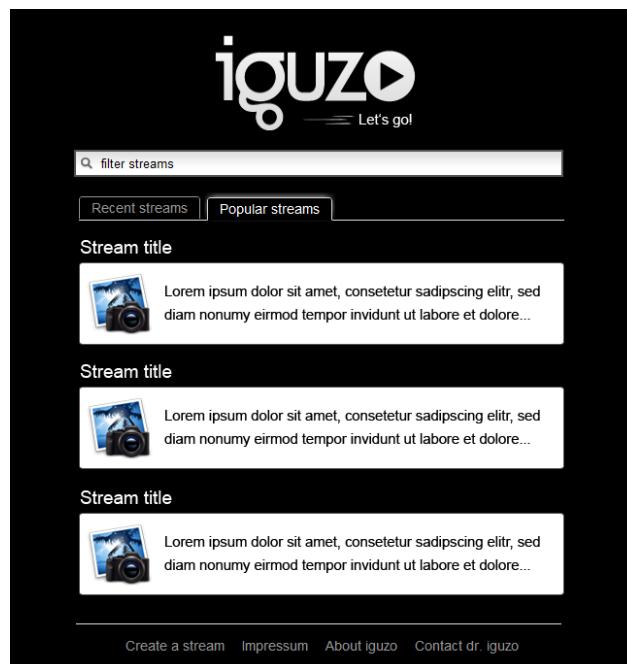
Lea hat ausgeschnitten: 



Illustration zum Anwendungsszenario 3 - Gemeinsame Ferien

Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von iguzo zeichnet sich durch starke Kontraste aus. Jeder Knopf leuchtet auf, wenn man mit der Maus darüber fährt. So wird der Mauszeiger zum Fokus des Benutzers.



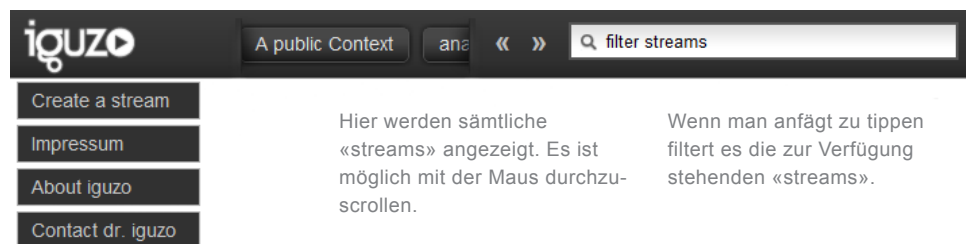
Die Startseite

Der Einstieg in einen iguzo «stream» erfolgt über eine Listenansicht der populärsten und aktuellsten «streams». Dazu gibt es ein Suchfenster, mit dem man die «streams» durchsuchen kann.

Es werden jeweils drei «streams» angezeigt. Mit dieser beschränkten Auswahl, möchte ich es für den Benutzer vereinfachen, sich zu entscheiden.

Der obere Teil von iguzo:

Wenn man mit der Maus über das Logo fährt, erscheint die Navigationsleiste.



Hier werden sämtliche «streams» angezeigt. Es ist möglich mit der Maus durchzuscrollen.

Wenn man anfängt zu tippen filtert es die zur Verfügung stehenden «streams».

Der untere Teil von iguzo:

Die Kurzbeschreibung und das Vorschaubild eines «streams» können auf useKit ausgewählt werden.

Ein «stream» ist dann verwandt, wenn er einmal mit dem verwandten «stream» zu einem Fundstück hinzugefügt wurde.



Wenn man mit der Maus über den Titel des «streams» fährt, erscheint die Beschreibung mit einem Bild und den verwandten «streams».

Mit diesen drei Knöpfen bewegt man sich im «stream» vorwärts und zurück oder kann ihn als Slideshow abspielen lassen. Dies bietet sich vor allem in einem «stream» an, der hauptsächlich aus Videos besteht.

Der erste Knopf von links ruft den Dienst «share-this» [12] auf. Mit diesem ist es möglich den momentanen Inhalt auf verschiedenen Internet Communities zu veröffentlichen.

Der Kommentar Knopf öffnet die Kommentar Funktion von Facebook. Damit ist es möglich, den Kommentar auch auf seinem Profil zu veröffentlichen. Dadurch eröffnet sich die Möglichkeit von viralem Marketing.

Jahresthematik undwasjetzt?



Sammeln



Organisieren



Abspielen

Die zukünftige Herausforderung im Internet wird es sein, eine Komplettlösung für diesen Arbeitsprozess zu entwickeln. Benutzer wollen Daten Sammeln, Organisieren und Präsentieren.

Am Anfang dieses Jahres wusste ich, dass ich etwas Innovatives im Internet erschaffen möchte. Die Herausforderung war, den nächsten Schritt im Internet vorherzusehen.

Unter den Ersten zu sein, die ein bestimmtes Kundenbedürfnis befriedigen, ist ein Grundstein für Erfolg. Das haben wir mit useKit miterlebt, als wir unter den Ersten waren, die eine Safari Erweiterung (<http://extensions.apple.com/>) angeboten haben und dadurch einen Benutzerzuwachs verzeichnen konnten.

Meine Vorgehensweise um zu erraten, was der nächste evolutionäre Schritt im Internet sein könnte, war dort zu arbeiten, wo man sich mit dieser Frage intensiv beschäftigt, bei useKit.

Daten im Internet zu sammeln, diese zu organisieren, um sie dann in einem attraktiven Player abzuspielen, ist eine Herausforderung, die eine Komplettlösung bedarf. Ohne solch eine Lösung würde man viele Programme benötigen und der Arbeitsprozess wäre mühsam. Mit useKit und iguzo gestalten wir diesen Prozess.

Google hat vor kurzem einen neuen Dienst angekündigt: Google TV. Damit sollen zukünftige Fernseher internettauglich werden. Der Dienst wird voraussichtlich diesen Herbst veröffentlicht. Da iguzo genau diese Vision verfolgt, wird es eines der ersten Produkte sein, das ohne grosse Anpassungen für Google TV (<http://www.google.com/tv/>) funktionieren wird.

Zusammenfassung

Iguzo wurde zu einer Webanwendung, die viele Möglichkeiten für die Präsentation von Inhalten eröffnet. Wie diese genutzt werden, hängt vom Einfallsreichtum der Benutzer ab. Mich fasziniert der Gedanke, dass man nicht ein konkretes Kundenbedürfnis befriedigen will, sondern etwas in die Welt setzt, das die Benutzer herausfordert, selbst kreativ zu sein. Mit useKit lässt sich leicht ein Kontext erstellen, der dann auf iguzo abrufbar wird.

In Zukunft werden die Möglichkeiten, wie man Inhalte auf iguzo stellen kann, sowie ihre Darstellungsart optimiert werden. Jedoch wird iguzo immer bleiben, wofür es konzeptionell entworfen wurde: Ein Player für das gesamte Internet, in dem man von Thema zu Thema hüpfen kann und darin vorselektierte Inhalte anderer Benutzer abrufen kann.

Anhang

Referenzen (Stand August 2010)

- [1] http://www.ted.com/talks/barry_schwartz_on_the_paradox_of_choice.html
- [2] http://www.wissensnavigator.com/interface2/knowledge/applications/collaborative_filtering/index.htm
- [3] <http://www.webworkshop.net/pagerank.html>
- [4] <http://toastytech.com/guis/star.html>
- [5] http://de.wikipedia.org/wiki/Grafische_Benutzeroberfl%C3%A4che
- [6] http://de.wikipedia.org/wiki/Corporate_Identity
- [7] <http://www.schieb.de/709914/facebook-meldet-500-millionen-benutzer-weltweit>
- [8] <http://support.twitter.com/entries/84362-was-ist-folgen>
- [9] <http://de.wikipedia.org/wiki/Bookmarklet>
- [10] <http://mail.google.com/support/bin/answer.py?hl=de&answer=118708>
- [11] [http://de.wikipedia.org/wiki/Tag_\(Informatik\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Tag_(Informatik))
- [12] <http://sharethis.com/>

Literatur

What Would Google Do? - Jeff Jarvis

Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age - Paul Graham

Dank

Vielen herzlichen Dank an alle, die mit mir in diesem Jahr unterwegs waren. Es war eine lehrreiche und schöne Zeit, die ich mit euch verbringen durfte.

Nicolas Ruffin, Moritz Laass, Marcus Bächinger, Sven Rizzotti, Eric Fischer, Mischa Schaub und Dora Siegenthaler, vielen Dank!

Kontakt

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Institut HyperWerk

Totentanz 17/18
CH-4051 Basel
T +41 (0)61 269 92 30
F +41 (0)61 269 92 26
info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/ihw

Siegenthaler Simon
Dipl. Postindustrial Design FH
Vertiefungsrichtung Prozessgestaltung & Interaktionsleitung
simon.siegenthaler@gmail.com
www.iguzo.com
www.useKit.com
www.seez.ch - Portfolio