

Allgemeine Informationen

- Alles, was grau geschrieben ist, sind Anleitungen und Hilfestellungen und ist kein Bestandteil der endgültigen Patternbeschreibung
→ Grau Geschriebenes löschen
- Alles, was schwarz geschrieben ist, ist Teil der endgültigen Patternbeschreibung und muss so übernommen werden.

Allgemeine Schreibregeln

Die folgenden Schreibregeln (nach dem Hamburger Modell) helfen Dir, das Pattern verständlich zu beschreiben:

- Einfachheit
 - Wähle geläufige Wörter.
 - Erkläre Fachwörter.
 - Benutze einfach aufgebaute Sätze, keine Schachtelsätze.
 - Bleibe konkret und anschaulich.
- Gliederung und Ordnung
 - Gib zu Beginn einen Überblick und weise den Leser darauf hin, worauf es ankommt. (Umgesetzt in „Welche Informationen werden dargestellt“)
 - Gib die Informationen folgerichtig, bilde Abschnitte und ordne sie übersichtlich an.
 - Hebe Wichtiges hervor.
- Kürze und Prägnanz
 - Beschränke Dich auf wesentliche Informationen und bringe sie auf den „Kern“.
- Anregende Zusätze
 - Sprich den Leser persönlich an.
 - Lass den Sachverhalt lebendig werden durch Beispiele, wörtliche Rede, Abbildungen.

Weiterhin empfiehlt es sich, für ein und dasselbe Konzept auch immer das gleiche Wort zu benutzen und keine Synonyme zu verwenden. Das mag in Prosatexten üblich sein, erschwert bei der Patternbeschreibung aber das Verständnis.

Name des Pattern

Was

Kurzes Statement (1-2 Sätze), was das Pattern ist und was es bewirkt/verbessert („Motivation“)

...

Wie

Im „Wie“ wird das „Was“ konkretisiert. Dazu dient folgende Binnengliederung.

Aktion des Benutzers

Hier wird die Aktion beschrieben, die der Benutzer ausführt (z.B. genauer Bewegungsablauf der Geste, welches Gerät muss er evtl. dazu benutzen, etc.) .

...

Reaktion des Systems

Beschreibung der Reaktion des Systems.

...

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Hinweise, was der Interaktionsgestalter bei der Ausgestaltung Interaktion beachten muss, z.B. Art der Rückmeldung (Visualisierung, oder Textmeldung, oder ...)

...

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

Dies umfasst die Eingabe-/ Ausgabesysteme, die bei der Interaktion eingesetzt werden (z.B. Mobilgeräte, Geräte zur Erkennung von Freeform-Gesten oder Sprache) sowie die Schnittstellen und Schnittstellenelemente, die bei der Interaktion eine Rolle spielen (z.B. Benutzeroberflächen, UI-Elemente). Diese Bestandteile werden im nächsten Abschnitt „Wie finde ich diese Information“ ausgeführt.

- Variable 1
- Variable 2
- ...

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

In diesem Abschnitt werden die Variablen definiert und belegt. Dieser Abschnitt gibt konstruktive Hinweise darüber, wie die Variablen im eigenen Kontext gefunden werden. → Bezug zu den

Kontextfaktoren im Wann-Abschnitt: Durch welche Eigenschaften aus dem Kontext werden sie belegt

- **Variable 1**
Definition: ...
Konstruktive Hinweise, wie diese Variable im eigenen Kontext gefunden werden kann
- **Variable 2**
Definition: ...
Konstruktive Hinweise, wie diese Variable im eigenen Kontext gefunden werden kann
- ...

Wann

Kontextfaktoren: wann kann das Pattern angewendet werden
...

Warum

Begründung warum das Pattern die im WAS beschriebene Wirkung erzielt. Das können psychologische Theorien sein, die eine Begründung liefern, aber auch andere Gründe, warum das Pattern in diesem Kontext sinnvoll ist, wie beispielsweise warum diese Geste sinnvoll ist (z.B. weil sie die natürliche Interaktion mit dem Gerät imitiert).
...

Illustration

Grafiken, Skizzen, Erläuterungen, wie die Variablen aus dem WIE zusammenhängen, d.h. wie eine Ausgestaltung aussehen könnte. Aber auch eigene Ausgestaltungen des Patterns (vs. Bekannte Verwendungen im nächsten Abschnitt)
...

Klassifikation der Aktion/Reaktion Interaktion anhand Dimensionen

Idee, noch nicht ausgereift, daher nur weglassen. Steht nur hier als Gedankenstütze.

Bekannte Verwendungen

Bekannte, repräsentative Anwendungsbeispiele, in denen das Pattern umgesetzt wurde (z.B. in bekannter Software oder in Webseiten)

Tidwell - eine bekannte Patternschreiberin - belegt diese Aussage:
"Pictorial examples are good for your readers too. Many people -- perhaps especially in the design field -- are better visual thinkers than verbal thinkers.

Visual examples will serve them better than the text of the pattern. You should be able to "get" the pattern from the first example (esp. as a reminder)

And you should be able get a good sense of the pattern from just the examples"

...

Checkliste

Die folgende Checklist hilft Dir zu prüfen, ob Du das Pattern in Deinem Interaktionsdesign auch richtig umgesetzt hast. Du musst alle Fragen mit Ja beantworten können.

Die Checkliste enthält eine Aufzählung aller Faktoren in Frageform, die in der Patternausgestaltung beinhaltet sein müssen:

	Ja	Nein
• Frage nach Faktor 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Frage nach Faktor 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Implementierung

Code oder Code-Fragmente die zeigen, wie das Pattern implementiert werden kann

...

Vertrauen (Confidence)

Konfidenzniveau, mit dem bekannt ist, dass das Pattern tatsächlich das bewirkt, was es bewirken soll

- Entwurf einer neuen Idee
- Übertragene Idee aus folgendem Kontext:
- Bewährtes Pattern in folgendem Kontext:
- Wird (gerade) evaluiert

Evaluiert von/in:

Ähnliche Patterns

Aufführung jedes Patterns, das irgendwie bezüglich der unten aufgeführten Eigenschaften mit dem Pattern verwandt ist

- Zusammensetzung („has a“):
- Spezialisierung („is a“):
- Empfohlene Verwendung zusammen mit:
- Äquivalente Alternative („kann ersetzt werden durch“):
- Schließt sich gegenseitig aus („darf nicht verwendet werden mit“):

Literaturangaben

Literaturangaben über das Pattern oder seine Prinzipien, theoretisch sowie empirisch. Dies können auch eigene Veröffentlichungen über das Pattern sein.

...

Auch bekannt als

Anderer Name des Patterns, sofern es einen gibt

...

Tags

Schlagwörter, die das Pattern und seinen Verwendungszweck beschreiben

...

Autoren

Auflistung der Person(en), die das Pattern entwickelt haben

...

Gebrauchshistorie

Chronik früherer Verwendungen, z.B. in welchen Projekten es benutzt wurde

...

Danksagungen

Jede Person, die irgendwie an der Entwicklung oder Beschreibung des Patterns beteiligt war

...

Version

Versionsnummer, um Änderungen verfolgen zu können

...

Kommentare

...