



Vorig weekend zijn mijn vriendin Babette en ik begonnen met het opruimen van onze studeerkamer. Hoog nodig, want boeken, kinderspeelgoed en administratie liggen er torenhoog opgestapeld, aangevuld met een laatste stapel verhuisdozen die al zo'n vijf jaar onaangetaast in onze studeerkamer vertoeven. Een aardige bijkomstigheid van deze plotse opruimwoede is dat je tussen alle Playmobil, campinggidsen, vakliteratuur, Knex en gekopieerde cd's allerlei zaken aantreft waarvan je niet eens meer wist dat je ze nog had.



Pixels of patronen?

Zo trof ik onder in een van de verhuisdozen een donkerblauwe map aan, onmiskenbaar de kleur van een van mijn vorige werkgevers. Deze map bevat de door mij geschreven documentatie van een framework waaraan ik zo'n tien jaar geleden werkte. Met een melancholische blik blader ik door het werkstuk, ondertussen door Babette opgezweept om toch vooral het tempo er in te houden.

Onwillekeurig valt mijn oog op het hoofdstuk met richtlijnen voor de user interface. Ik had een manmoedige poging gedaan een aantal patronen vast te leggen over de samenwerking tussen verschillende typen schermen. Een voorbeeld. Een gebruiker selecteert op een eerste scherm een klant uit een lijst; vervolgens kan hij op een tweede scherm de data van deze klant inzien en bewerken. De documentatie bevatte een redelijk aantal van dit soort patronen. Pas later ben ik deze patronen interactiepatronen gaan noemen. Het hierboven beschreven patronen benoem ik inmiddels al jaren als Manage & Select.

Alhoewel tegenwoordig alles wat maar enigszins potentieel herbruikbaar is onmiddellijk als patroon wordt bestempeld, is er gek genoeg nauwelijks aandacht in de vakliteratuur voor interactiepatronen. Ook toen ik tijdens het schrijven van mijn eigen boek over modelleren

onderzoek hiernaar deed, kwam ik tot de conclusie dat er een duidelijke hiaat is in de literatuur in het modelleren van interactie in user interfaces.

Wanneer er dan bij uitgever O'Reilly een boek verschijnt dat als titel *Designing Interfaces. Patterns for Effective Interaction Design* draagt, is mijn interesse onmiddellijk gewekt. Heeft dan eindelijk iemand de euvelle moed gehad dit onderwerp op te pakken? Als het boek dan ook een week later enigszins gehavend door het transport op mijn bureau belandt, sla ik het vol goede moed open.

Boeken over user interfaces zien er in de regel spectaculair uit. Dit geldt zeker voor *Designing Interfaces*. Kosten nog moeite zijn gespaard om het boek een fraaie lay-out te geven. Het boek is full color gedrukt en staat bol van praktijkvoorbeelden op diverse platformen, zoals Windows, Apple, web en mobiel. *Designing Interfaces* is een aantrekkelijk boek en presenteert talrijke patronen voor het opzetten van user interfaces. Helaas betreft het vaak nogal voor de hand liggende patronen als Liquid Layout, dat beschrijft dat de content van een pagina meeschuift als de gebruiker de breedte van de pagina wijzigt. Of Button Group, dat stelt dat het verstandig is om knoppen die bij elkaar horen ook daadwerkelijk bij elkaar

te plaatsen. Tjonge.

Maar gelukkig gaat Jenifer Tidwell vaak net even verder. Zo beschrijft ze bijvoorbeeld vakkundig hoe het gebruikers visueel makkelijker kan worden gemaakt om snel bepaalde elementen in een grotere verzameling te herkennen. Ook biedt ze allerlei patronen om complexe data overzichtelijk te presenteren. *Designing Interfaces* is bovendien rijk geïllustreerd met honderden (!) relevante voorbeelden. Een zeer boeiend boek, zeker wanneer je jezelf net weer eens hebt voorgenomen je website onderhanden te nemen.

Toch, dat ene boek dat ik zoek waarin de samenwerking tussen verschillende elementen in de user interface wordt beschreven, in wat ik graag interactiepatronen noem, is ook *Designing Interfaces* weer niet. Misschien moest ik zelf maar eens iets op papier zetten. Maar eerst de studeerkamer!

Sander Hoogendoorn
(www.sanderhoogendoorn.com).

Waardering

★★★★☆

Auteur: Jenifer Tidwell
Titel: *Designing Interfaces Patterns for Effective Interaction Design*
Uitg.: O'Reilly