

Human-Computer Interaction

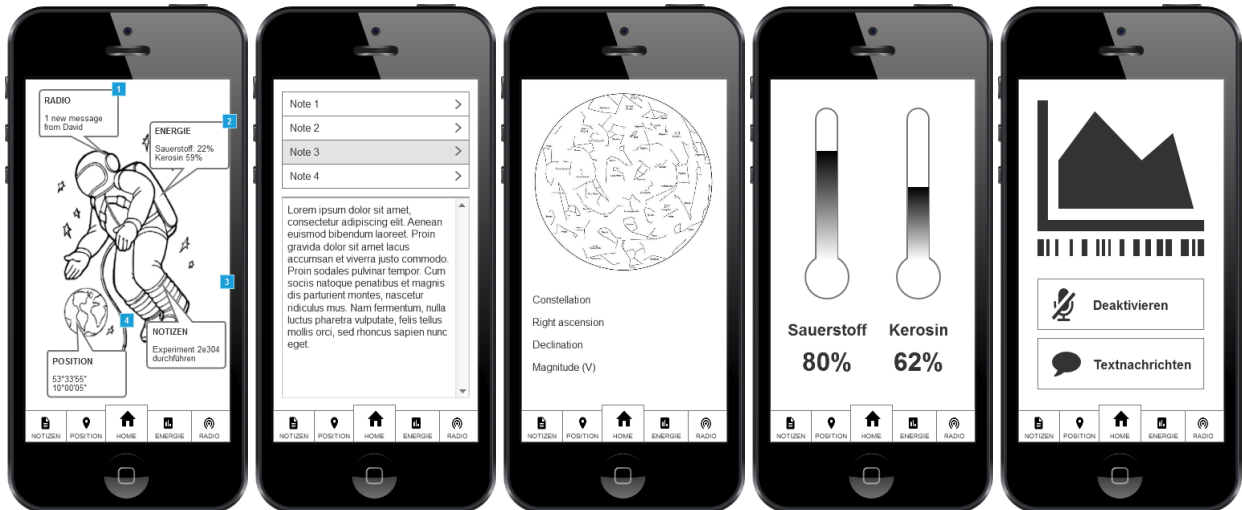
Bearbeitung zu *Interaktionsdesign*, SoSe 2016

Betreuer: Prof. Dr. Frank Steinicke

Autor(en): Merlin Steuer, Till Schander, Lennart Bergmann

Übung 10

Aufgabe 15



0.1 Home

Auf dem Start-Screen findet der User eine Übersicht aller Funktionen. Die Sprechblasen fungieren für neue Nutzern als Erklärungshilfe und geben auch sofort einen Überblick über alles Wissenswerte. (Instant Gratification)

Um die Bedienung einfacher und eingängiger zu gestalten, haben wir uns in der Start-Zeile für Icons und Text entschieden. Der Home-Button ist etwas größer um ihn von den anderen abzuheben. Über diesen kann der Nutzer von jedem anderen Screen zum Start-Screen zurückkehren (Safe Exploration/Escape Hatch).

Für den Start-Screen benutzen wir die "Home" Metapher, diese ist sehr bekannt und oft verwendet, zusammen mit dem Haus als Icon wird schnell klar was hiermit gemeint ist.

0.2 Notizen

Im oberen Bereich hat der Nutzer eine Übersicht seiner Notizen, und im unteren Bereich die eigentlichen Inhalte, sodass eine klare Teilung entsteht. Der Nutzer muss erst eine Notiz wählen, die er angucken möchte, diese Reihenfolge wird durch die Teilung unterstützt.

Als Icon haben wir uns für einen Notizzettel als offensichtliche Metapher entschieden.

0.3 Position

Die Grafik gibt dem Nutzer eine schnelle Übersicht über den Sternenhimmel und wo er sich an diesem befindet. Zudem kann er weitere Informationen wie z.B. Neigung oder Aufstieg abrufen. Auch hier wird durch die Visuelle Teilung die Reihenfolge beeinflusst in der der Nutzer die Elemente wahrnimmt, sodass er die wichtigsten Informationen zuerst sieht.

Als Icon benutzen wir den bekannten Orts-Pfeil von z.B. Navigationsgeräten, sodass Nutzer leicht erkennen was dahinter steckt.

0.4 Energie

Hier findet der Nutzer eine einfache Übersicht des Sauerstoff und Kerosin-Standes. Zur leichteren Verständlichkeit wird der Stand sowohl als Zahl als auch grafisch dargestellt.

Das Icon repräsentiert die tatsächliche Darstellung der Energie-Levels, sodass der Nutzer genau weiß, was ihn erwartet.

0.5 Radio

Auf diesem Screen kann der Nutzer mit einem Blick die Verbindungsqualität der Spracheinheit einsehen, sein Mikrofon deaktivieren (bzw. wieder aktivieren) oder in einen weiteren Screen für Textnachrichten wechseln. Wie auf den anderen Screens steht auch hier Einfachheit und leichte Bedienung im Vordergrund. Der Screen ist zweigeteilt, in den interaktiven Teil unten, und den Informationsteil oben.

Generell sind alle Screens schlicht gehalten, um nicht vom Inhalt abzulenken, da der Nutzen im Mittelpunkt stehen soll.

0.6 Sketches

