

Modul User Experience Design - SS 2020 - Struktur & Inhalt

Übung 2

Sie haben nun konkrete Zielgruppen in Form von Personas für Ihre Anwendungen definiert. Im nächsten Schritt sollen Sie den Aufbau Ihrer Anwendungen konkretisieren und konzipieren. Überlegen Sie sich, welche Struktur Ihrer Anwendung zugrunde liegt, welche Bereiche Sie anbieten, wie die Nutzer (Ihre Personas) die Anwendung durchlaufen, welchen Inhalten Sie begegnen. Eine erkennbare Logik und intuitive Bedienung ist Voraussetzung.

Strukturpläne und vor allem Wireframes sind die Grundlage für die spätere Design- und auch technische Umsetzung von Projekten. Legen Sie großen Wert auf diesen Teil Ihres Projekts und durchdenken Sie verschiedene Use Cases, um alle möglichen Interaktionsmöglichkeiten in Ihren Wireframes abzudecken.

Methoden zur Definition der Struktur Ihrer Anwendung (z.B. Cardsorting) und die Grundlagen zum Thema Wireframes haben Sie in der User Experience Design Vorlesung kennengelernt. Falls Sie mit diesen Begriffen / Themen noch nicht vertraut sind, schauen Sie sich bitte die dazugehörigen Vorlesungsinhalte in FELIX an.

1. Sitemap / Strukturplan

Sammeln Sie alle geplanten Ebenen / Kategorien / Inhalte / Storyelemente / Interaktionseinheiten, die in Ihrer Anwendung vorkommen sollen. Stellen Sie sich hierzu die Frage, welche Inhalte der Nutzer während des Durchlaufens Ihrer Anwendung angeboten bekommt:

- Was wird er erleben?
- Wie durchläuft er die Anwendung?
- Was "passiert" an welcher Stelle?
- Welche Schritte gibt es? Welche Möglichkeiten?
- Welche Bereiche werden ihm angeboten?

Skizzieren Sie die Inhalte visuell und/oder textlich und entwickeln Sie daraus die Struktur Ihrer Anwendung in Form einer Sitemap / eines Strukturplans / einer Game Map, welche alle geplanten Ebenen, Interaktionsabläufe und inhaltlichen Zusammenhänge möglichst vollständig abbildet.

Material (zu finden auf FELIX)

Schauen Sie sich die Beispiele zu Sitemaps / Game Maps in diesem Dokument an:

- Dokument "Beispiele-Uebung-02-Struktur.pdf"

Abgabe

- 1 Sitemap / Strukturplan / Game Map pro Gruppe
- digital oder Scan als PDF

2. Wireframes

Konzipieren Sie aufbauend auf Ihren Strukturplan Wireframes zur Visualisierung aller wesentlichen Seiten und Zustände Ihrer Anwendung. Definieren Sie vor allem auch die Navigation für Ihre Anwendung. Wie bewegt sich der Nutzer durch Ihre Anwendung?

Für Installationen: Entwerfen Sie eine Aufbauskitze und skizzieren Ihre Interaktionselemente und -möglichkeiten.

Material (zu finden auf FELIX)

Schauen Sie sich die Wireframe-Beispiele in diesem Dokument an:

- Dokument "Beispiele-Uebung-02-Struktur.pdf"
- Software zur Erstellung von Wireframes sind z.B.:
 - Axure RP <https://www.axure.com/>
 - Adobe XD <https://www.adobe.com/de/products/xd.html>

Schauen Sie sich zu den Softwares Tutorials an, um direkt mit der Arbeit beginnen zu können.

Abgabe

- 3-4 Wireframes pro Gruppe
- digital oder Scan als PDF oder Axure- / oder Adobe XD - Link

3. Abgabe

Erledigen Sie die oben genannten Aufgaben und legen die entsprechenden Dokumente im Google-Drive-Ordner bis Donnerstag, 28.05.20, 18 Uhr ab. Sie erhalten in den folgenden Tagen danach schriftliches Feedback von Ihrem Dozenten zu Ihrer Abgabe und können die Dokumente dann nochmals ergänzen / optimieren.