

1 Band C

1.1 Elemente einer Benutzerschnittstelle kennen und anwenden

1.1.1 Controls und Widgets erklären

1.1.1.1 Was sind controls und Widgets

Controls oder Widgets sind grafische Steuerelemente einer Benutzeroberfläche. Sie ermöglichen dem Benutzer, mit einem Programm zu interagieren, Eingaben zu machen und Informationen zu erhalten. Controls und Widgets sind nicht alle Interaktionselemente, da manche nur für die Datenübergabe an den Nutzer sind.

1.1.1.2 Häufig verwendete Controls und Widgets

Widget / Control	Beschreibung
Button (Schaltfläche)	Ein klickbares Element, das eine Aktion auslöst.
Label (Beschriftung)	Zeigt Text oder Information an, keine Interaktion.
Textfeld (Textbox)	Ermöglicht die Eingabe von Text durch den Benutzer.
Checkbox (Kontrollkästchen)	Ermöglicht das An- oder Abwählen einer Option.
Radiobutton (Optionsfeld)	Ermöglicht das Auswählen einer Option aus einer Gruppe.
Dropdown (Auswahlliste)	Ermöglicht die Auswahl eines Werts aus einer Liste.
Slider (Schieberegler)	Ermöglicht das Einstellen eines Werts innerhalb eines Bereichs.
Progressbar (Fortschrittsanzeige)	Zeigt den Fortschritt eines Vorgangs an.
Image (Bild)	Zeigt ein Bild oder Icon an.

1.1.2 Controls und Widgets sinnvoll verwenden

1.1.2.1 was bedeutet sinnvoll platziert

Sinnvoll platzierte Widgets und Controls sorgen dafür, dass der Nutzer die Seite möglichst intuitiv und effizient navigieren kann. Unter anderem sollten einfach erkennbare Symbole verwendet werden und diese sollten an den gewohnten Stellen platziert sein. Wenn ein User nach etwas sucht, dann sollte er ohne lange suchen zu müssen fündig werden. Wir haben unsere Symbole und die Platzierung der Elemente, vor allem in der Nav bar, von der SRF Webseite inspirieren lassen, da diese Seite stark besucht ist und damit unsere Applikation unseren Usern schon bekannt vorkommen sollte.

1.1.2.2 Sinnvolle Umsetzung

In unserer Umsetzung haben wir die erlernte Theorie angewendet. Die Nav bar und die Suchfunktion ist wie bei SRF und sollte den meisten Kunden bereits bekannt vorkommen. Der Hauptinhalt der Seite ist die interaktive Karte. Unsere Footer Bar besteht aus 3 gängigen Symbolen.

- QR-Code
- Map
- Einstellungszahnrad

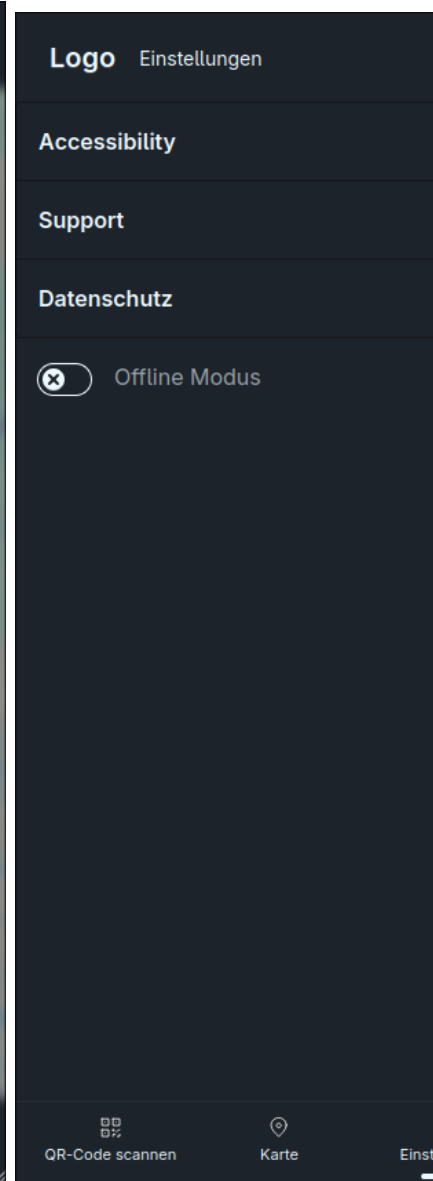
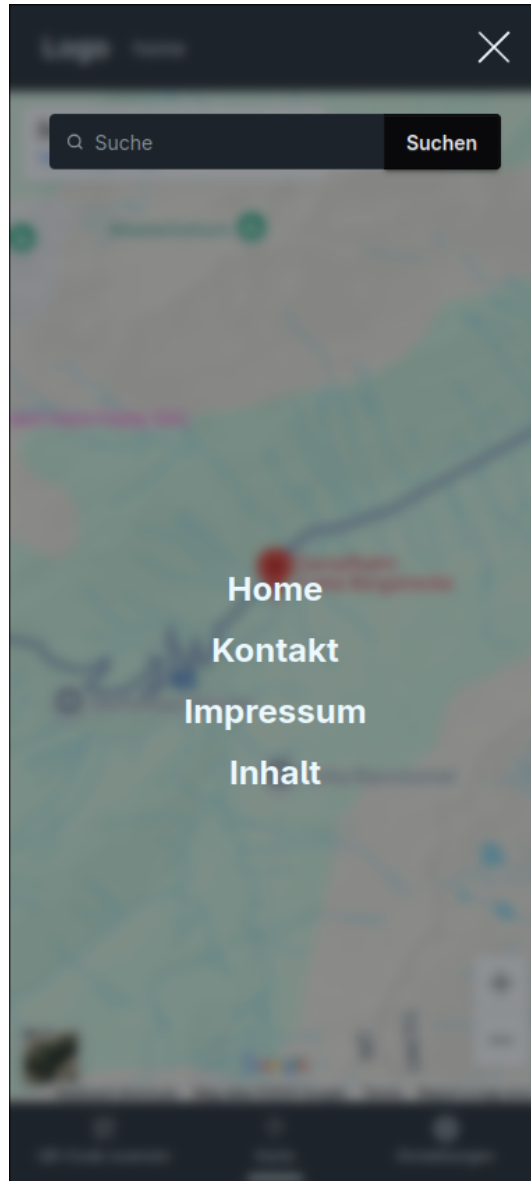
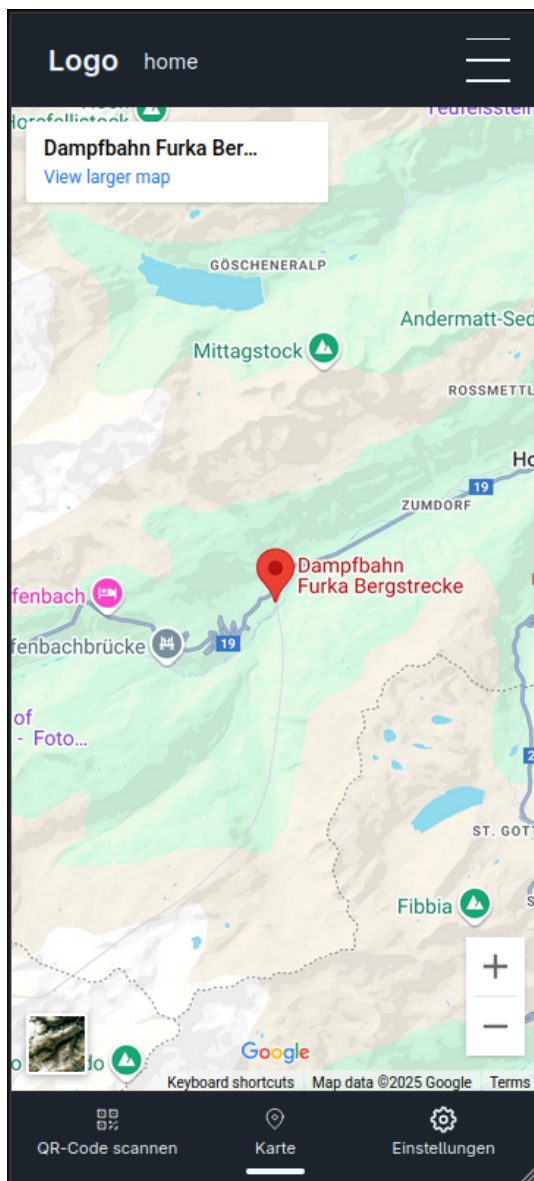
Das sind alles sehr gängige Symbole, welche für fast jeden sofort verständlich sein sollten.

Unsere Search Funktion ist auch auf SRF basiert und ist so intuitiv wie möglich gestaltet. Alle möglichen Aktionen sind sofort zentral ersichtlich. Der Hintergrund wird aus dem Fokus genommen, damit die neuen Interaktionsmöglichkeiten herausstechen und die zuvor besuchte Seite immer noch so halb ersichtlich ist, dies sollte sicherstellen, dass die Nutzer wissen, dass die vorherige Seite nicht verloren gegangen ist.

Die Settingspage ist bekannten Überkategorien organisiert mit der Accessibility ganz oben, damit man schnell den Screenreader oder die Schriftgröße zu seinen Präferenzen ändern kann.<

1.1.3 Controls und Widgets in eine Logische abfolge bringen

Durch Umfragen mit mehreren Dritten personen und Inspirationen von verschiedenen Webseiten haben wir die Plazierung und die Zusammenareit unserer Controlls und Widgets Optimiert. Wir haben unseren Fokus auch auf einen Logischen Aufbau gelegt damit es für jeden, auch für Kinder oder Ältere personen, einfach verstehen können. Unsere Applikation ist jetzt sehr intuitive und sollte für jeden brauchbar sein.



1.2 Benutzerschnittstelle erstellen und testen

1.2.1 Skizzen als Prototyp umsetzen

1.2.2 Testen und Probleme indentifizieren

1.2.3 Verbesserungen

1.3 Benutzerfreundlichkeit verbessern