Conceptual Model Designs ist erster Schritt der Design und Testing Prozesse. Hier werden die grundlegenden Regeln für hign – level UI Entwickelt und später als Grundlage für weitere Designentscheidungen. Conceptual Model Design muss in vorherigen Kapiteln durchgeführte Anylysen referenzieren.

**Processes – oriented**

In dem System werden von den Usern keine Produkte erstellt oder verwaltet, sondern bestimmte Prozesse zur Erledigung der Aufgaben durchgeführt. Die Prozesse sind von dem Task Organization Model abgeleitet

**Prozesse**

Zu grundlegenden Prozessenim System gehören die Authentifikation der User, Erstellen der Entries, Darstellung der Entry – Daten und Darstellung der Tutorials. Hier werden die Prozesse hierarchisch Dargestellt.

System zur Unterstützung der Ackerbauer in Entwicklungsländern

Authentifikation

Registration

Userdaten eingeben

Login

Userdaten verwalten

Aktualisieren

Löschen

Entry erstellen

Daten eingeben

Collaborators hinzufügen

Speichern

Entry Daten verwalten

Aktualisieren

Löschen

Entry – Daten ansehen

Liste mit Entries

Details ansehen

Tutorial ansehen

Erhalten der Systembenachrichtigungen

Aus dem oberen hierarchischen Modell wird ersichtlich, dass die User nach der Authentifikation im System ein Eintrag mit den Ackerdaten erstellen können und danach zu dem die Infos und Tutorials ansehen können. Des Weiteren ist die Möglichkeit gegeben, die Userdaten und Entrydaten zu verwalten

**Design presentation rules for processes**

Da es im Projekt Material Design Prinzipien von Android angehalten werden, wird zu Gestaltung der einzelnen Prozesse Android Styleguide verwendet. Die High – Level und Sub – level Prozesse werden in einzelnen Windows (Activity) dargestellt, Navigation zwischen denen durch Buttons und Pfeilen erfolgen soll. Nach der erfoglreichen Registration und dem Login wird Activity mit der Liste von Entries angezeigt, auf die der bestimmte Benutzer Zugriff hat. Falls der User im System eingeloggt ist, wird bei Start des Systems direkt die Liste mit allen Entries angezeigt, von wo man zu den anderen Activities navigieren kann.

**Design rules for windows**

Android Material Design Dokumentation umfasst sehr detaillierte Spezifikationen und best practices der UI Gestaltung, welche auch eingehalten werden. Die Dokumentation beschreibt vor allem die Gestaltungsprinzipien der Activities und vielen weiteren UI – Elementen wir Buttons, Dialogfenstern, Inputfeldern usw. Auf formale Auflistung wird hier verzichtet, Details können in der Android [Dokumentation](https://material.io/guidelines/) angesehen werden.

**Navigation**

Wie schon erwähnt, Erfolg die Navigation durch das System mit Hilfe von Android Buttons. Nach der Registration/Login gelangt man in die Root – Activity. Von dem Root – Activity, wo die Liste von Entries angezeigt wird, navigiert man durch den Click auf einen Listeneintrag zur der Detail – View eines Entrys. Da werden ausführliche Infos zu dem Entry präsentiert. Von dort navigiert der Button **tutorial** zu der Activity, die ein interaktives Tutorial präsentiert.

Root – Activity verfügt über ein Floating Action Button zum Öffnen eines Formulars, wo die Daten eines Entrys eingetragen und gespeichert werden können. Nach dem Speichern navigiert das System automatisch in die Root – Activity. Zum Bearbeiten des Userprofiles klick man auf den Imagebutton in der Actionbar der Root – Activity. Die Zurück – Navigation erfolgt mit Hilfe von Zurück – Pfeil in der Actionbar, der immer zu einer für jede Activity definierten Parent – Activity führt.

Im Folgenden Kapitel werden die Conceptual Model Mock – ups erstellt, um die oben beschriebenen Designkonzepte zu verdeutlichen.