
Human-Computer Interaction

Bearbeitung zu *Interaktionsdesign*, SoSe 2015

Betreuer: Prof. Dr. Frank Steinicke
Autor(en): Sabrina Buczko, 6663234

Übung 7

Aufgabe 10

Interaktives Gerät: Wecker

Beschreibung:

Mein Wecker hat einen kleinen Bildschirm für die Anzeige der Zeit und zeigt zudem eine kleine Glocke an, falls man sich einen Alarm gestellt hat. Darunter sind vier Knöpfe um Datum, Zeit und Alarmzeit einzustellen. Der größere Knopf rechts ist um den Alarm an und aus zu stellen. Die obere Seite ist ein Schalter zum „Snooze“. Der Wecker ist etwas abgeschrägt.



Gestaltungskriterien:

- Funktionalität: es ist einfach einen Alarm mittels der Knöpfe einzustellen und ihn dann durch den großen Knopf zu aktivieren. Zudem gibt es noch die Anzeige der Glocke, die die Einstellung des Alarms bestätigt.
- Ergonomie: durch die Abschrägung lässt er sich gut in der Hand halten. Die Snooze Taste oben ist größer gemacht, da man oft mit mehreren Fingern auf den Wecker haut. Wenn man dann auf den Wecker haut, kann es nicht passieren, dass der Wecker umkippt, da er extra auf einer großen Grundfläche steht damit er stabiler steht. Der Alarm Knopf ist größer als die anderen, da er die Hauptaufgabe des Weckers ist, nämlich einen Alarm zu aktivieren damit er dann an der angegebenen Uhrzeit klingelt. Der Daumen passt gut auf diesen Knopf. Durch diese Eigenschaften ist es einfach und gemütlich ihn zu benutzen.
- Ästhetik: er ist klein und grau. also nicht sehr auffällig.
- Erlebnishaftigkeit: es ist kein besonderes Erlebnis, sich den Wecker für den nächsten Morgen zu stellen...
- Symbolik: er stellt nichts besonderes dar