
Human-Computer Interaction

Bearbeitung zu *Interaktionsdesign*, SoSe 2016

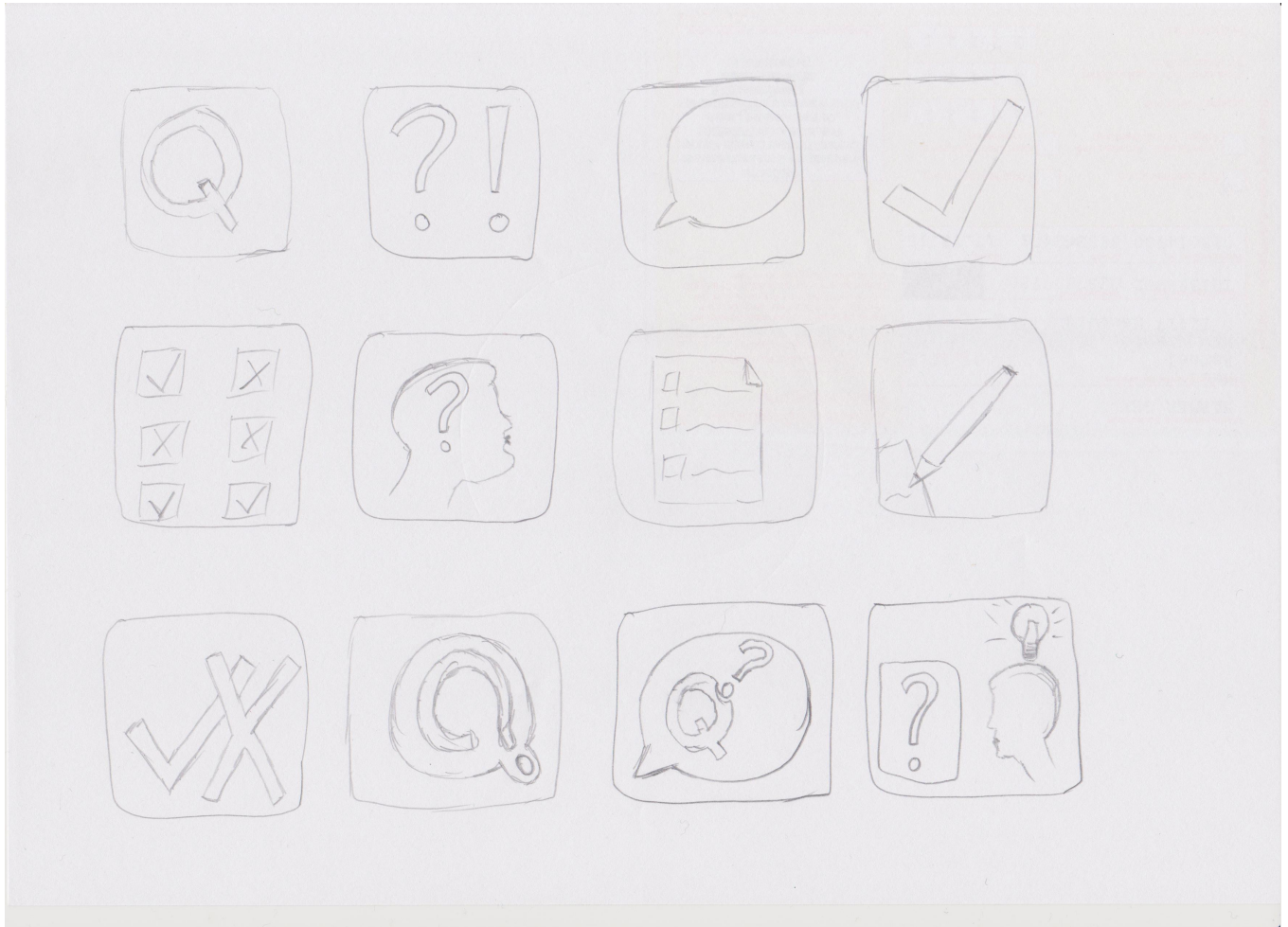
Betreuer: Prof. Dr. Frank Steinicke

Autor(en): Sabrina Buczko, Tom Kastek, Rafael Heid

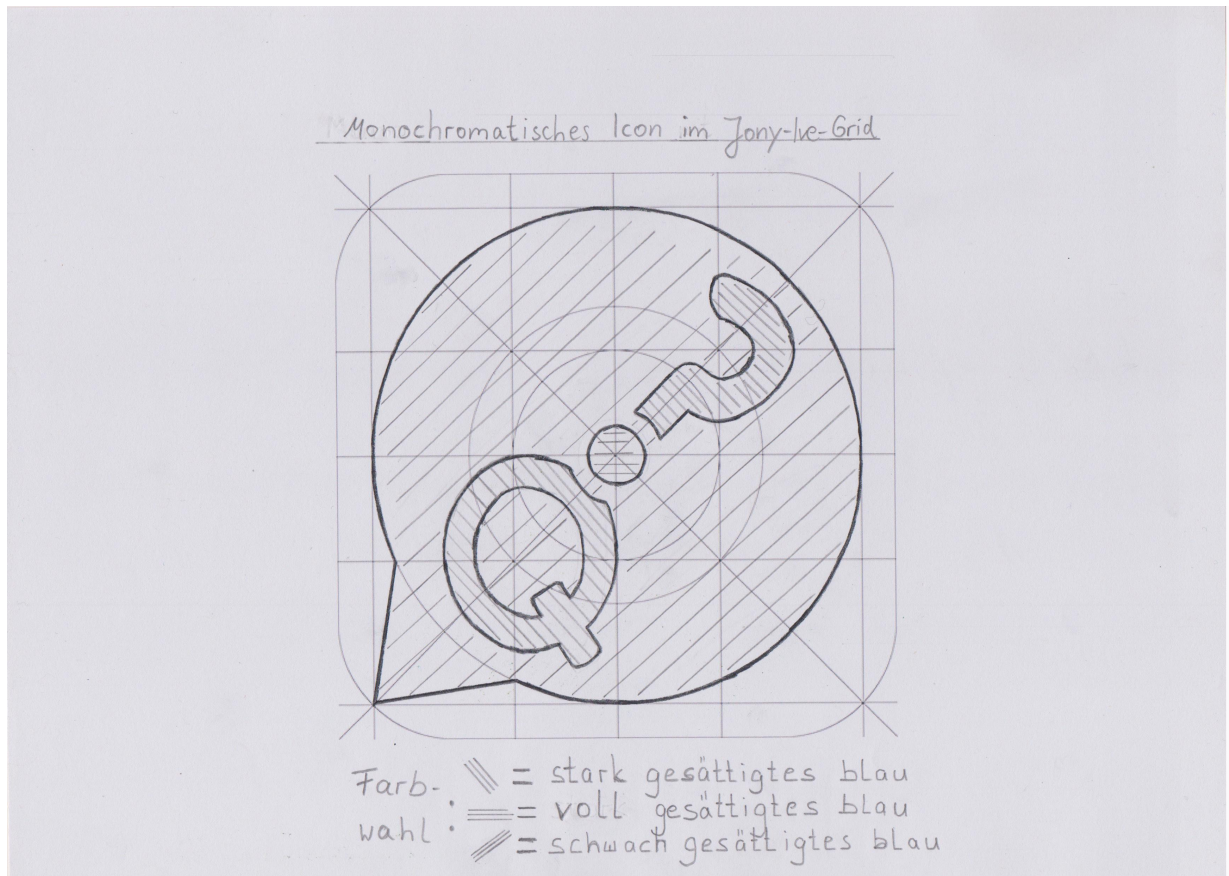
Übung 9

Aufgabe 14

a.)



b.)



c.)



d.)

Beschreibung:

Wir haben eine Quizapp, bei der man sich gegenseitig Fragen stellen kann und somit Punkte sammelt. Dabei gibt es kein Zeitlimit. Um das gegenseitige Fragenstellen zu symbolisieren, haben wir uns für eine Sprechblase entschieden. Zudem befindet sich darin ein Q als einfache Darstellung für das Wort Quiz und da es nicht viele Wörter mit Q gibt, ist es einfach das Quiz damit zu assoziieren. Zudem ein Fragezeichen als Metapher für Fragen die man stellt oder die einem gestellt werden.

Verwendete Gestaltungsprinzipien:

- Sättigung: Die Sprechblase dient als Hintergrund und hat deshalb einen ungesättigteren Farbton bekommen als die Symbole. Dadurch rücken das Q und das Fragezeichen weiter in den Vordergrund und sind dominant. Der Punkt stellt den Mittelpunkt des Icons dar, und ist deshalb noch mehr gesättigt um Aufmerksamkeit zu erregen.
- Goldener Schnitt: wir haben ihn mit Hilfe des "Jony Ive grid" berücksichtigt
- Instabilität: dadurch das das Fragezeichen schräg am Q hängt, wirkt die Konstruktion etwas instabil. Das ist darauf zurückzuführen, dass Fragen nicht mehr immer korrekt beantwortet werden können und man sich manchmal bei der Antwort nicht sicher ist
- Farbe: Wir haben blau gewählt, da es eine ruhige und kühle Farbe ist und man bei Fragestellungen während eines Quizzes einen kühlen Kopf bewahren muss um die Frage richtig zu beantworten. Außerdem haben wir statt versch. Farben nur versch. Blautöne gewählt um Ordnung und Übersicht auszustrahlen.