**Funktionale Analyse:**

Auf einer Landingpage wird der Nutzer begrüßt und die Anwendung vorgestellt.   
Nach der Einleitung gibt es unten auf der Seite einen Button, mit dem man zum Editor gelangt. Hier kann dann ein neues Bild kreiert werden.

Im Editor kann der Nutzer aus drei vordefinierten Größen eine Zeichenfläche erstellen. Folgende Größen sollen dabei zur Auswahl stehen:

* 225 x 400 Pixel (Hochformat, 9:16)
* 500 x 500 Pixel (Quadratisches Format, 1:1)
* 475 x 267 Pixel (Querformat, 16:9)

Diese Auflösungen decken verschiedene Formate ab und eignen sich dementsprechend für die unterschiedlichsten Kontexte. Angenommen, man möchte sein Bild später einmal stolz mit seinem Smartphone präsentieren, so eignet sich aufgrund des Hochkantformats die Konfiguration in einem 9:16 Format. Will man hingegen auf einem Bildschirm präsentieren, so ist die Auswahl des 16:9 Formats am naheliegendsten. Natürlich kann man auch unabhängig des Devices ein Format wählen, die vorgegebenen Größen geben dem Nutzer nur einen nützlichen Hinweis.

Die Anwendung für primär für PC entwickelt. Die oben genannten Auflösungen sind auf den meisten PC-Bildschirmen darstellbar und gut lesbar. Die Interaktionen im Bearbeitungsfenster werden ebenfalls über die Maus/ein Touchpad gesteuert. Sowohl die Auswahl der Elemente (Kreis, Quadrat, usw.), als auch das Bearbeiten von Effekten (Drehung, Bewegung) und das Platzieren der Elemente kann der User mithilfe einer Maus steuern.  
Außerdem wird der Anwender die Möglichkeit haben, Zauberbilder in einer Datenbank abspeichern zu können. Natürlich soll er auch abgespeicherte Bilder aus dieser Datenbank laden und weiterbearbeiten können.

Dem Nutzer soll das Gefühl vermittelt werden, dass er zaubern kann. Er soll Spaß haben und durch die vielen Möglichkeiten animiert werden, alles auszuprobieren.  
Hierfür wird zum Einen die Melodie aus den Harry Potter Filmen verwendet und zum anderen wird im Editor anstelle des Mauszeigers ein kleiner Zauberstab erscheinen!