**Struktur der Präsentation**

- Einleitung durch wiedergeben einer Situation (Korbi)

- Eye catcher Folie zeigen

- Personas vorstellen

- Discover Phase (Alex Baur)

- Konkurrenzanalyse

- Probleme ansprechen

- Unsere Vorteile

- Umfrageergebnisse (Korbi)

- Jürgen Interview ansprechen

- Define (Alex Baur)

- Whiteboard Skizzen zeigen

- 5 Wireframes erstellt

- Finales Design im Vergleich

- Werkzeugleiste vorher/nachher

- Teasern „Später mehr zum Finalen Design“

- Design (Marc)

- Material Design Orientierung

- Orientierung an Adobe Produkte erwähnen

- Begründung „Standard“

- Styleguide zeigen

- Icons

- Farben

- Rundungen

- Schatten

- Develop (Alex Maurer)

- XD Prototyp Präsentation

- Angewandte Gestaltgesetze erwähnen

**- Einleitung durch wiedergeben einer Situation (Korbi)**

„Folgende Situation: Ben ist Freelancer und arbeitet an einem Corporate Design für die Spielemacher GmbH. Er hat angefangen Inhalte in Pinterest zu sammeln. Leider bietet aber Pinterest nicht die Möglichkeit eigene Farbpaletten, Fonts oder Texte einzufügen. Um seine Idee besser zu Kommunizieren verschiebt Ben alle seine Gesammelten Bilder mühselig von Pinterest in Adobe InDesign und fügt noch seine Fehlenden Farbpaletten, Fonts und Texte ein. In dieser Zeit erhält Ben eine E-Mail von der Spielemacher GmbH, dass der Auftrag an eine andere Person vergeben wurde weil Ben zu lange gebraucht hat.“

**- Personas vorstellen**

„Für wen ist alles Moodify gedacht? Zuallererst ist Moodify für Kreative und welche die es werden wollen. Egal ob Studenten, die noch wenig mit Moodboards Erfahrung haben und eine Lösung benötigen für die schnelle Zusammenarbeit mit anderen oder ein Freelancer, welcher die genaue Idee einer Agentur umsetzen muss.

Wie wir zu dieser Idee und Ausarbeitung gekommen sind erklärt uns Alex“

**Discover Phase (Alex Baur)**

**- Konkurrenzanalyse**

„Bevor wir unseren Prototypen erstellt haben, haben wir uns logischerweise andere Entwickler angeschaut. Viele von diesen Produkten sind euch bestimmt bekannt wie Pinterest, Niice oder Dribbble. Wir haben uns daran orientiert was andere Moodboardlösungen gut umsetzen, wobei wir aber persönlich noch Verbesserungen sehen.

**- Das Einbinden von eigenem Content auf seiner Festplatte fanden wir umständlich**

**- Beschränkte Bearbeitungsmöglichkeiten**

- Es gibt teilweise nur den vollen Funktionsumfang von Software bei einer Installation auf Mac’s, jedoch besitzt nicht jeder einen Mac.

- Die Suchzeile von einem Anbieter beschränkt sich auf deren Auswahl

**- Das anordnen von Content erscheint uns sehr eingeschränkt und wirkt für uns dadurch unübersichtlicher**

**- Nicht Offline Verfügbar**

**- Das Einbinden von anderen Inhalten wie etwas Video, Audioclips, 3D Objekte, Fonts, Farbpaletten oder Texte ist nicht einmal möglich.**

**- Die Zusammenarbeit ist nicht sehr intuitiv, das Gefühl in Echtzeit zusammen an einer Idee zu arbeiten kam für uns nicht auf.**

**- Umfrageergebnisse (Korbi)**

„Wir haben eine Umfrage erstellt, um ein besseres Bild davon zu bekommen was Personen wichtig ist bei ihren Moodboards.

Unteranderem haben wir erfragt welche Geräte für das Produktive Arbeiten verwendet werden. Dadurch konnten wir Erfahren, dass jede Person einen Gängigen PC/Laptop verwenden mit einer Tastatur und Maus oder Touchpad. Auch wurde die Verwendung von Smartphones häufig angegeben, was wir in unserer Ausarbeitung der Benutzeroberfläche berücksichtigt haben, indem wir eine Touchscreen freundliche UI in unsere Planung mit einbezogen haben.

Auch wurde erfragt wie eine Ausarbeitung einer Idee beginnt. Ein großer teil der Befragten fangen zuerst mit einer analogen Skizze an um danach digital weiter zu machen bzw. arbeiten nur digital. Das bedeutet unsere Software muss schnell und geräteunabhängig erreichbar sein damit man von überall aus starten kann.“

**- Jürgen Interview ansprechen**

„Uns wurde nahe gelegt sich mit einem Experten auf diesem Gebiet in Verbindung zu setzen, deshalb haben wir auch ein Interview geführt mit Jürgen Graef.

Dadurch haben wir auch einige Verbesserungen an unserer Bedienung vorgenommen, unteranderem sind wir dadurch von unserer Freien Platzierung von Objekten weg zu einer Edge Snapping Anordnung gelangt. „Eine Freie Anordnung benötigt mehr Denkleistung als eine Vertikale Liste“

Auch wurde uns empfohlen von Mindmaps oder dergleichen sich zu entfernen, da es mehr zu unstrukturierten Chaos führt, als dass es hilfreich ist.“

**Define (Alex Baur)**

**Whiteboard Skizzen zeigen**

„Wir haben insgesamt 5 Oberflächen Prototypen erstellt, jede Person hat aus unserem Team eine Skizze erstellt, wie für ihn solch eine Oberfläche aussehen kann. Danach wurden aus jeder der vier Skizzen die Vorteile in den neuen Papier Prototypen übernommen. An diesem haben wir danach weitere Verbesserungen gemacht, bevor wir diesen schlussendlich in Adobe XD nachgebaut haben.

Das anfangs erdachte Design unterscheidet sich drastisch von unserer Finalen Ausarbeitung.

Hier zum Vergleich sieht man unsere Erste Werkzeugleiste (links) und unsere finale Werkzeugleiste (rechts). Sie wirkt deutlich aufgeräumter und kompakter, jedoch enthält sie den gleichen Core Feature umfang.

Das Finale Design wird Alex uns später genauer Demonstrieren.“

- Design (Marc)

- Material Design Orientierung

- Orientierung an Adobe Produkte erwähnen

- Begründung „Standard“

- Styleguide zeigen

- Icons

- Farben

- Rundungen

- Schatten

- Develop (Alex Maurer)

- XD Prototyp Präsentation

- Angewandte Gestaltgesetze erwähnen