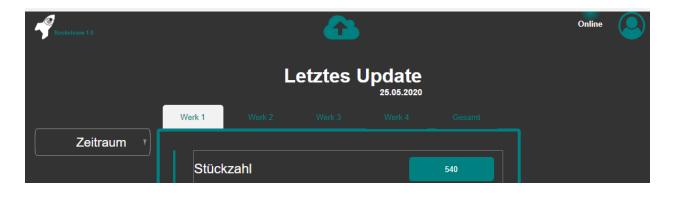
# Endaufgabe Interface Design SoSe 2020





- In dieser finalen Aufgabe werde ich mich an dem High Fidelity Prototype aus Aufgabe #03 orientieren.
- Prototyp Rocketview

# 1. Customer Journey

• wie würde das GUI, VUI oder die VR-Anwendung genutzt werden? Wie würde ein Nutzer/Kunde mit diesem Produkt in Kontakt kommen und auch damit interagieren?

# 1. Customer Journey

#### • Nutzer:

Der Nutzer ist eine Person/Abteilungsleiter/Angestellter einer bestimmten industriellen Firma.

Before Use: Motivation & Start

Nutzer kommt in ersten Kontakt mit der Anwendung, aufgrund des Wunsches einer übersichtlichen, modernen Darstellung vieler, komplexer Geschäftsdaten. Nutzer/Kunde hat hohe Erwartungen an ein übersichtliches, schönes Interface mit hohem Informationsgehalt und erhofft sich Veränderungen im Workflow der Datenauswertung. Um die Anwendung zu starten, geht er an einen beliebigen Computer seiner Firma und loggt sich in der Anwendung Rocketview ein.

# 1. Customer Journey

## During Use: Browsing & Workflow

Der Kunde kommt auf eine strukturierte, übersichtliche Main Page mit allen relevanten Daten. Ihm fällt auf, dass es deutlich schöner anzuschauen ist. Zunächst muss er sich aber auf die neue Struktur einlassen. Er überfliegt neue Funktionen und macht seine ersten Schritte in der Anwendung. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kommt er mit den neuen Funktionen zurecht und kann sämtliche Daten schnell und in Echtzeit abrufen. Seine Bedürfnisse sind befriedigt.

#### After Use: Aftermath

Die Anwendung stellt eine Erleichterung des Arbeitslebens dar. Somit verspürt der Nutzer Erleichterung und neue Motivation. Er empfiehlt seinen Kollegen/Mitarbeitern die neue und viel diskutierte Anwendung weiter.

## Stages

Motivation und Start

## Browsing

Workflow

Aftermath

**Activity** 



 $\rightarrow$ 







Einloggen in die Anwendung Start, erster Eindruck Überblick schaffen, scrollen, lesen Erste Nutzung von Inhalten, mit Programm arbeiten Erste Bildung von Workflows, Unterschiede zu Vorgänger erkennen, Benutzen sämtlicher neuer Features Erkennen von neuen Möglichkeiten

**Feeling** 













Experience



Mit hohen Erwartungen an das Produkt wird sich eingeloggt und skeptisch ein erster Eindruck des neuen Interfaces wahrgenommen. Das Produkt wird in seiner Ganzheit überflogen, Features überscrollt und erste Skepsis löst sich. Erste Nutzung von übersichtlichen Inhalten schaffen wieder positive Eindrücke.

Viele Optionen und Darstellungen der Daten erleichtern bisherigen Workflow, man erkennt positive Veränderungen. Man konnte sich schnell an die Anwendungen gewöhnen. Nach erster vollständiger Benutzung, erkennt man neue, schnellere Möglichkeiten und verspürt Erleichterung.

## Regelwerk

Aufgaben

Evaluation

Regelwerk

#### Regelwerk auf Basis von Shneiderman

- Consistency
- Universatily
- Informative Feedback
- Design Dialogues
- Prevent Errors
- Reversal of Actions
- Support internal Locus of Control
- Reduce short term memory load

#### WCAG 2.0

- Perceivable
- Operable
- Understandable

- Tasks und Interaktionen der Anwendung:
- ✓ Daten übersichtlich darstellen: Einfaches Design, Klickbare Navigation
- Vergleiche zwischen Werken: Farbliche Deutbarkeit der Ergebnisse, Erkennbarkeit des Besten/Schlechtesten
- **Zusammenfassende, verallgemeinernde Daten**: Gesamtdaten mit 2 Klicks sichtbar
- **©** Filtersystem für schnelle Ergebnisse: Mit 2 Mausklicks gewünschtes Ergebnis bekommen
- **Upload von Daten**: Einfaches Hochladen von Daten per Formular
- Schneller Austausch der Daten mit wichtigen Personen: Über Nachrichten/Chat Funktion

## Bewertungssystem & Priorität:

- 0 keine Probleme
- l unwichtiges Problem
- 2 kleines Problem
- 3 mittleres Problem
- 4 großes Problem (korrigieren)



TASK #01: DATEN ÜBERSICHTLICH DARSTELLEN



INTERAKTION: ÜBERSICHTLICH, KLICKBARE INFORMATIONEN



PROBLEM: SUPPORT
INTERNAL LOCUS OF CONTROL,
DA DATEN FEST, KEINE
INDIVIDUALISIERUNG



PRIORITÄT: 0



TASK #02: VERGLEICHE ZWISCHEN WERKEN



INTERAKTION: FARBLICHE
DEUTBARKEIT,
ERKENNBARKEIT DES
BESTEN/SCHLECHTESTEN



PROBLEMS: WCAG
UNDERSTANDABLE (WAS
WOLLEN ZAHLEN MIR
SAGEN? BEDARF KURZER
ÜBERLEGUNG. | REDUCE
SHORT TERM MEMORY LOAD
| DESIGN DIALOGUES



PRIORITÄT: 3



TASK #03: ZUSAMMENFASSENDE DATEN



**INTERAKTION:** PER KLICK SICHTBAR



PROBLEMS: WCAG PERCEIVABLE, DA MAN BEI "WERKSVERGLEICH" EINIGE MALE KLICKEN MUSS (KEIN "GESAMT"-FILTER)



PRIORITÄT: 1







**INTERAKTION:** MIT 2 KLICKS BESTIMMTE DATEN AUSWÄHLBAR



PROBLEM: CONSISTENCY (CALL TO ACTION KANN NICHT STATTFINDEN, DA FILTER NICHT FUNKTIONIEREN.)
| WCAG OPERABLE



PRIORITÄT: 4



TASK #05: UPLOAD VON DATEN



INTERAKTION:
EINFACHES HOCHLADEN
VON DATEN PER
FORMULAR



PROBLEM: SUPPORT
INTERNAL LOCUS OF C
ONTROL (KEINE
MÖGLICHKEIT FÜR
INDIVIDUALISIERUNG DES
UPLOADS) | WCAG
OPERABLE (HOCHLADEN
NUR ÜBER ICLOUD LINK
MÖGLICH, KEIN INTERNES
FORMULAR)



PRIORITÄT: 3



TASK #06: SENDEN VON INFORMATIONEN



INTERAKTION: CHAT/NACHRICHTEN FUNKTION



PROBLEM: PERCEIVABLE |
OPERABLE (KEINE SENDE
FUNKTION)



PRIORITÄT: 4

## 2. Zusammenfassung

Filtersystem wird, aufgrund von Unfunktionalitäten, mit Priorität 4 optimiert

Fehlende Nachrichtenfunktion wird mit Priorität 4 dem Projekt hinzugefügt

Upload Page wird mit Priorität 3 durch internes Formular ersetzt

Erklärungstext wird "Werksvergleich" mit Priorität 3 hinzugefügt

Task "Zusammenfassende Daten" bedarf es keiner Optimierung

Datenübersicht ist in Ordnung und wird mit Priorität 0 nicht optimiert

## 3. Prototyp Enhancement

### Video-Dokumentation:

https://www.youtube.com/watch?v=UalXYN7rRZI

## Prototyp:

https://f5pw2t.axshare.com