

Proto.io top level design

Ziel des Prototypen, war die Abbildung der Hauptfunktionalität der Anwendung. Dabei handelt es sich bei dem Produkt um den besonders zeitkritischen Einkaufsprozess im Supermarkt.

Die Anzahl dieser Wiederholung hängt von der Anzahl der verschiedenen Produkten ab, die hinzugefügt werden. Daraus erfolgt, dass dieser Schritt besonders effizient abgebildet werden muss um eine gute Bedienbarkeit zu gewährleisten. Der Einkaufsprozess beginnt mit dem Auswählen des Supermarktes. Durch GPS werden die umliegenden Supermärkten in einer Liste angezeigt, begrenzt auf 20 Einträge; der letzte Eintrag der Liste ist immer "Supermarkt hinzufügen". Nach Auswahl des Supermarktes wird durch Aufrufen des Barcodesscanners das Produkt gescannt. Wenn die EAN Nummer sich bereits in der Datenbank befindet, wird die "Card" ausgefüllt. In diesem Fall muss der Nutzer noch die Anzahl angeben und das Produkt entweder einer gesamten Gruppe zuordnen oder einzelnen Personen in der Gruppe. Durch das Klicken auf die Person wird das Produkt sofort zur Einkaufsliste hinzugefügt. Es erscheint ein "Toast"(für 3500ms), dass das Produkt erfolgreich hinzugefügt wurde, sowie der Action "Rückgängig". Somit lassen sich Falscheingaben einfach korrigieren.

Für den Fall, dass ein Produkt noch nicht in der Datenbank enthalten ist, muss die Karte vor dem Hinzufügen bearbeitet werden. Die Updates zu der bisher unverknüpften EAN Nummer werden in die Datenbank eingefügt.

Das Tool gibt bereits im frühen Projektstadium, vor der eigentlichen Entwicklung ein Gefühl für das Endprodukt. So lassen sich Probleme früh erkennen und während der Konzeption bereits Verbesserungen durchführen.

Am Anfang des Projekts viel es schwer das Ziel des Produktes zu schärfen, durch die enge Zusammenarbeit mit dem Projektleiter ließen sich diese Herausforderung lösen.

Bei der Entwicklung wurden maßgeblich die Design Prinzipien des Google Material Design verwendet. Es stellt ein High-Level View dar, in wie weit dies auch im finalen Produkt umgesetzt werden kann, liegt in der Verantwortung der Entwickler.