

Proto.io Top Level Design

Mithilfe des Prototypens sollte, bereits vor der Implementierungsphase, die EinkaufsApp und ihre Funktionen abgebildet werden. Es wurden alle Muss-Kriterien umgesetzt und das Design veranschaulicht, welches für die spätere App verwendet werden soll.

Der Prototyp zeigt den Einkaufsprozess und bietet Zugriff auf alle Funktionen, womit man bereits vor der Implementierung bestimmte Probleme erkennen und lösen kann.

Der Einkaufsprozess beginnt mit dem Auswählen des nahegelegenen Supermarktes, welche durch GPS in einer Liste angezeigt werden.

Der Nutzer hat hier ebenso die Möglichkeit einen noch nicht bekannten Supermarkt hinzuzufügen. Nach der erfolgreichen Auswahl des Supermarktes findet der richtige Einkaufsprozess statt. Durch Aufrufen des Barcode-Scanners werden die ausgewählten EANs¹ der verschiedenen, zu kaufenden Produkte eingelesen.

Wenn die EAN Nummer bereits in der Datenbank vorliegt, wird die Produktanzeige ausgefüllt. In diesem Fall muss der Nutzer noch die Anzahl angeben und das Produkt, entweder einer gesamten Gruppe oder einzelnen Personen in der Gruppe, zuordnen.

Durch das Klicken auf die Person wird das Produkt sofort zur Einkaufsliste hinzugefügt. Es erscheint als ClipArt ein Toast, welches symbolisiert dass das Produkt erfolgreich hinzugefügt wurde.

Zudem erscheint hier ein „Rückgängig“ - Action-Button, worüber sich Falscheingaben einfach korrigieren lassen.

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

Der Prototyp gibt bereits im frühen Projektstadium, vor der eigentlichen Entwicklung, ein Gefühl für das Endprodukt und zeigt frühzeitige Probleme und Lösungen auf welche während der Planungsphase bereits berücksichtigt werden für das Endprodukt

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.

¹ EAN – European Article Number : eindeutige Produktkennzeichnung