

Screen Design Standards

Durch die Screen Design Standards werden die Standards für die Individualisierung des Designprozesses festgelegt. Folgende Unterteilung ist durch Meyhew festgelegt:

- Control Standards
- Process Windows Standards
- Dialog Box Content Standards
- Message Box Standards
- Input Device Interaction Standards
- Feedback Standards

Da das System für Nutzer nur als mobile Applikation nutzbar sein wird, wird sich hier nach dem Android Material Design gerichtet. Dies bietet eine gute Grundlage, jedoch werden zusätzlich ein paar einzelne Produktfeatures festgelegt. Zum Beispiel werden Farben und Gesten zur Interaktion berücksichtigt.

1. Control Standards

Die Control Standards beschreiben die zu verwendenden Objekte, um einheitliche Auswahlmöglichkeiten zu gewähren.

Menu Contents	Control
Navigation	Buttons
Geringe Auswahlmöglichkeiten eines Objektes	Radio Button
Geringe Auswahlmöglichkeiten mehrerer Objekte	Check Boxes
Zustandsbeschreibende Objekte	Toggle Buttons
Objekt aus einer Auswahl von gegebenen Auswahlmöglichkeiten	Text Spinner
Auswahl von Datum oder Uhrzeit	Date Picker
Input des Benutzers	Textfield, Button, Kamera
Größere Auswahlmöglichkeit aus einer Auswahl	Textfield mit automatischen Eingabevorschlägen

2. Allgemeine Standards

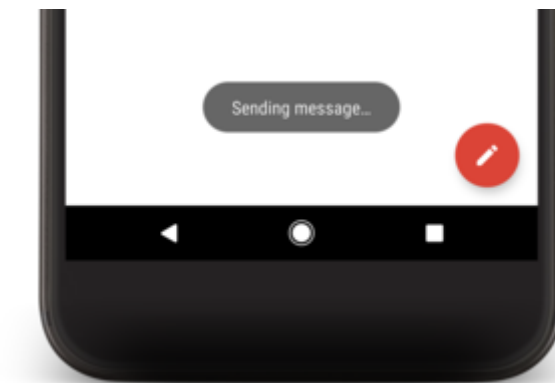
Im Folgenden werden individuelle Standards erläutert, die von dem Designer-Team bei dem weiteren Verlauf der Erstellung eines grafischen Prototypen einzuhalten sind.

- Für die Gestaltung des Hintergrunds einzelner Views soll immer eine aus dem Standard-Set vordefinierte Farbe benutzt werden. Diese sind in der Regel weiß, grau oder blau mit geringer Deckkraft. Dies ist besonders für die Lesbarkeit der Benutzer von hoher Wichtigkeit und ein grundlegender Bestandteil der von der ISO 9241 Teil 110 Grundsätze zur Dialoggestaltung.
- Sowohl die AppBar als auch die Bottombar sollen einheitlich entweder in der primären Farbe, oder in einer sinnvollen Farbe mit ggf. leichten Farbakzenten der Primärfarbe gestaltet werden. Schrift und Icons sollen mit Berücksichtigung von guter Lesbarkeit farblich dargestellt werden. Beispielsweise dunkler Hintergrund → helle Schrift, heller Hintergrund → dunkle Schrift.
- Bei möglicher Navigierung innerhalb einer Ansicht, soll diese mittels Swipe Geste durchgeführt werden.
- Um für den Benutzer erkenntlich zu machen, in welcher Ansicht er sich gerade befindet, sollen stets farbliche Unterscheidungen beim Navigieren garantiert werden. Man unterscheidet zwischen aktiven Navigationspunkten und inaktiven Navigationspunkte. Diese sollen durch Animationen den aktiven oder inaktiven Zustand annehmen.
- Bei der Bearbeitung von Produkten, i.d.R. Löschen, Verschieben und Bearbeiten, sollen Gesten, in Form von Drag&Drop oder Long Tap, für die Umsetzung benutzt werden. Diese sind stets sinnvoll und der Erwartungskonformität entsprechend einzusetzen.
- Eingabefelder entsprechen neben einem individuellen Design dem Internetstandard, d.h. weißer Hintergrund. Für die Steuerbarkeit einzelner "Formulare" soll eine Möglichkeit für den Benutzer bestehen, für ihn irrelevante Felder auszublenden. Essenzielle Informationen sollen mittels eines optischen Merkmals versehen werden, z.B. einem Roten Stern. Bei fehlenden Informationen soll durch einen deaktivierten Confirmbutton deutlich gemacht werden, dass essenzielle Informationen fehlen.
- Jedes Eingabefeld muss über ein Label verfügen. Falls die Beschreibung eines Labels fachmännisch sein sollte, so dass Unklarheiten auftreten könnten, soll eine zusätzliche Beschreibung für dieses Feld mit angeboten werden.

3. Message Box Content Standards

Nachrichten innerhalb der mobilen Applikation werden durch sogenannte Toasts oder Alerts realisiert. Diese können in Form einer kurzen Bestätigung des Status einer Interaktion implementiert werden. Alerts hingegen dienen als Unterbrechung eines Prozesses, der eine relevante Eingabe erfordert.

Toasts werden immer am unteren Bildschirmrand angezeigt und verschieben die Koordinaten von Interaktionsobjekten temporär nach oben, beziehungsweise verringern sie. Alerts tun dies nicht, wenn eine Aktion des Benutzers zwingend erforderlich ist.



Toast Message, Android Applikation

4. Input Device Interaction Standards

Die einzugebenden Informationen werden auf dem Gerät hauptsächlich durch den Touchscreen erfasst. Die Kamera hingegen dient als weiteres relevantes Eingabegerät, welches ggf. für Fotos von einzelnen Einträgen innerhalb des Systems dienen soll.

5. Feedback Standards

Da bereits von Google eine große Auswahl an Möglichkeiten der Umsetzung von Feedbacks geboten wird, liegt es nah sich daran zu orientieren und diese auch zu verwenden.