

OpenFile

CVD User Experience Design
Gestaltungskonzeption & Dokumentation

Simon Weck #2180135
Benjamin Jäger #2180031

Inhalt

- 1 Recherche - Apps, die Vertrauen schaffen!
- 2 Ideenfindung
- 3 Konzept
- 4 Moodboard
- 5 Icons
- 6 Bedienphilosophien - Navigationskonzepte
- 7 Informationsarchitektur
- 8 Persona
- 9 Designkonzept (Look and Feel)
- 10 Use Cases
- 11 Animationen
- 12 Logo

Recherche - Apps, die Vertrauen schaffen!

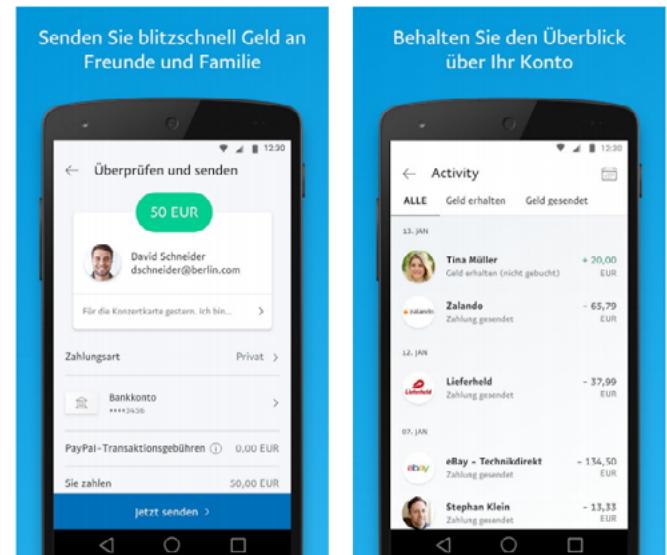


Wenig Farben & viel Weißraum
-> nicht verspielt

Blau als Highlight
-> Vertrauen, Ruhe, Pflichtbewusstsein

Abgerundete Formen
-> Kreisförmige Icons und Profilbilder

Klare Gliederung
-> viele Trennstriche zwischen Abschnitten



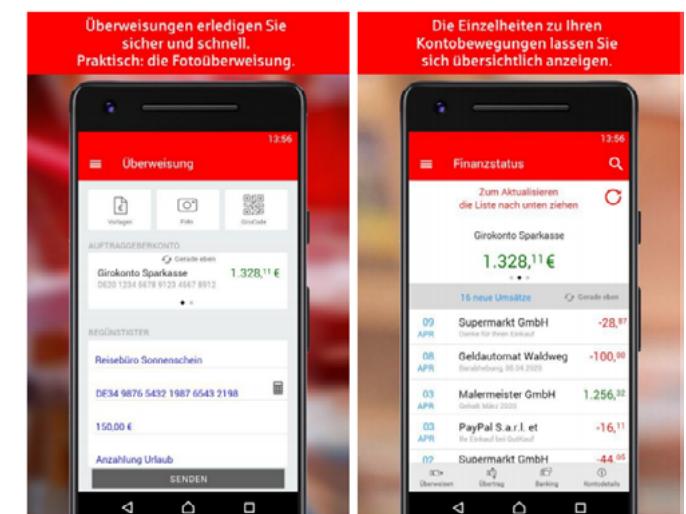
Wenig Farben & viel Weißraum
-> nicht verspielt

Zahlenorientiert
-> Datum und Umsatz im Vordergrund

Statisch
-> keine Animationen

Klare Gliederung
-> viele Trennstriche

Wenig abgerundete Formen



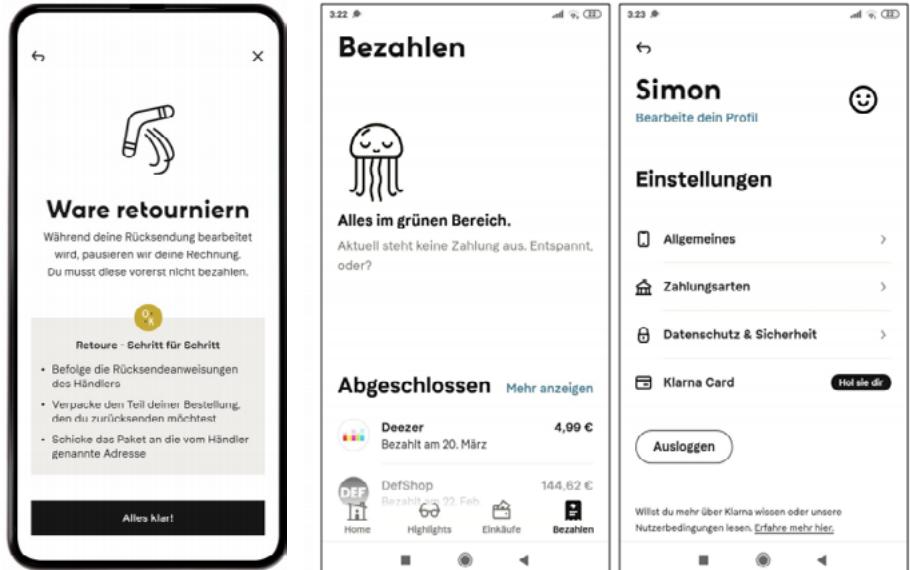
Klarna.

Viele Animationen

Verspielte Illustrationen

Icons mit geringer Strichstärke

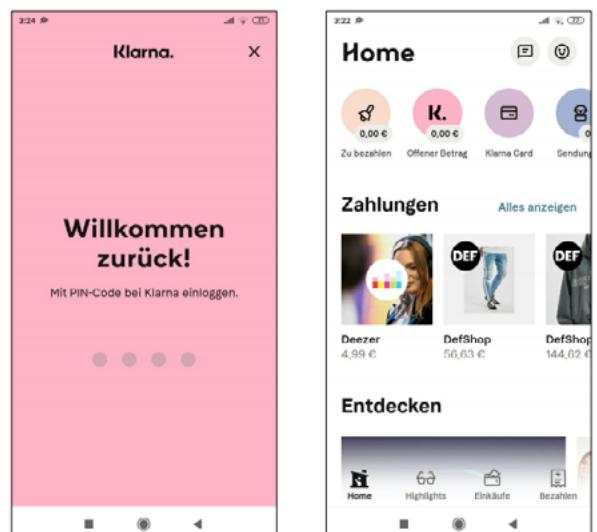
Viele abgerundete Formen



Gewagte Farben

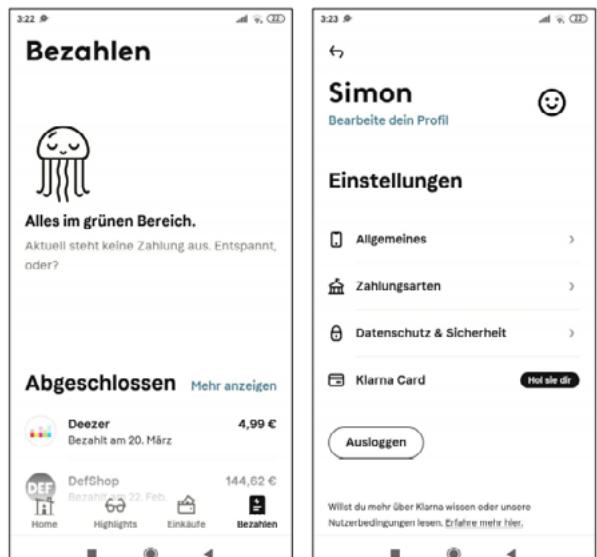
Pink/Violett

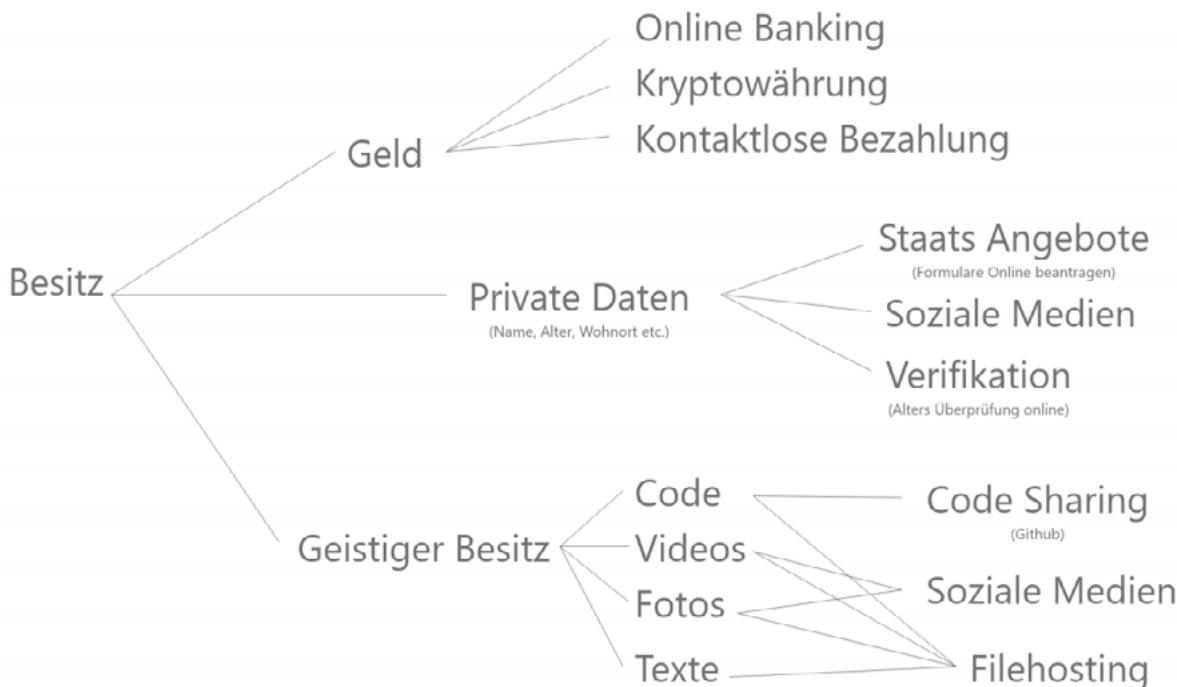
-> beruhigend, feminin, unschuldig



Vertrauen durch Kundennähe
Vertrauen durch Modernität

Kein altes eingerostetes Finanzinstitut
sondern ein modernes transparentes
Unternehmen, welches den coolen
Freund von neben an spielt.





Idee 1

Filehosting-Dienst

- Ähnlich wie Sciebo, Dropbox oder Google Drive
- Daten werden in der Cloud gespeichert
- Können jederzeit durch App abgerufen werden
- Hohes Vertrauen
 - Private Daten
 - Daten nicht mehr in der eigenen Hand -> können verloren gehen

Idee 2

Online Angebote des Staats

- Benutzer kann via App Formulare digital ausfüllen
- z.B. Antrag um Wohnsitz umzumelden
- Hohes Vertrauen
 - Private Daten werden übermittelt
 - Wichtige Dokumente, die ankommen müssen

Idee 3

Kryptowährung Wallet

- Digitales Portmonee um Kryptowährungen zu verwalten
- Kryptowährungen werden auf der eigenen Festplatte gespeichert
- App verwaltet diese Währungen und man kann sie dort verkaufen bzw. kaufen
- Hohes Vertrauen
 - Geld wird verwaltet

OpenFile: Filehosting-Dienst

- Konkurrenz: Sciebo, Dropbox, Google Drive
- Hohes Vertrauen
 - Private Daten
 - Daten nicht mehr in deiner „Hand“ -> könnten verloren gehen

Zielgruppe

- Menschen mit einem Bedürfnis nach erweiterter Dateikontrolle
- Informatiker
- Alter 20-26
- Schulen und Universitäten
- Agenturen und Softwarehäuser
- Digitale Unternehmen
- Privater Bereich (Dateiverwaltung von privaten Dateien wie Urlaubsbildern etc.)

Use Cases/Features

- Dateienverwaltung
 - Dateien abrufen
 - Dateien teilen
 - Dateien sichern
 - Dateien bearbeiten
 - Dateien erstellen
 - Dateien zusammenführen
 - Erstellen von Backups
- Code wird bei Aktualisierung zusammengeführt
- Features um Code unterwegs zu lesen und zu bearbeiten
 - Code Highlighting
 - Vervollständigung
 - Fehlerprüfung

Einsatzort

- Unterwegs
 - Bus / Bahn etc.
- Spontan z.B. auf der Couch / Bett
- (Arbeitsplatz: Büro und Home Office)

Ziel

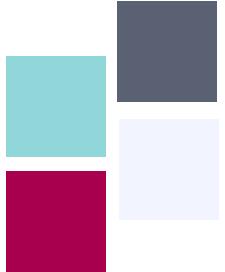
- Abrufen von Daten jederzeit und unabhängig vom Gerät
- Insbesondere schnell den Code verändern können bei spontanen Ideen
- Zusammenarbeiten an Projekten
- Teilen von Projekten
- Daten zuverlässig sichern
- Vermitteln, dass die Daten sicher sind

Interaktionsform

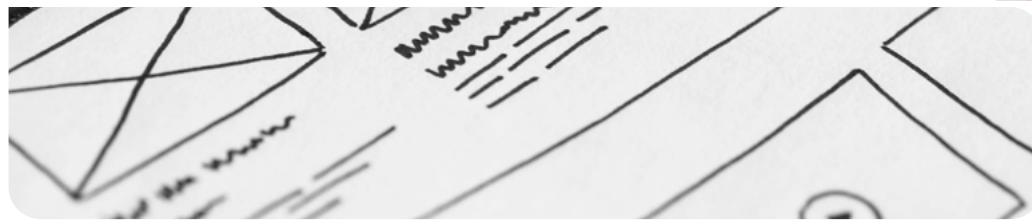
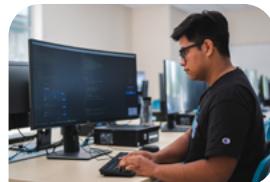
- Handy: App
- Multi-Touch
- Gesten
- Kamera / Fingerabdrucksensor

Unsere App ist ein File-Hosting Service und somit eine Online-Dateiablage, die es Nutzern erlaubt, Dateien über das Internet oder ein Unternehmensnetzwerk auf einem zentralen Datenspeicher abzulegen und über einen Client oder via Webbrowser darauf zuzugreifen. Sehr hohes Vertrauen ist hier notwendig, da wichtige Daten wie z.B. Universitätsprojekte dort abgelegt werden oder vielleicht auch persönliche Dateien wie die letzten Urlaubsfotos.

Unser File-Hosting Service ist spezialisiert auf Informatiker und bietet deshalb Features um Code innerhalb der App anzuzeigen z.B. Code-Highlight.



Farben



ÜBERSCHRIFT

SF UI Text Bold

UNTERÜBERSCHRIFT

SF UI Text Medium

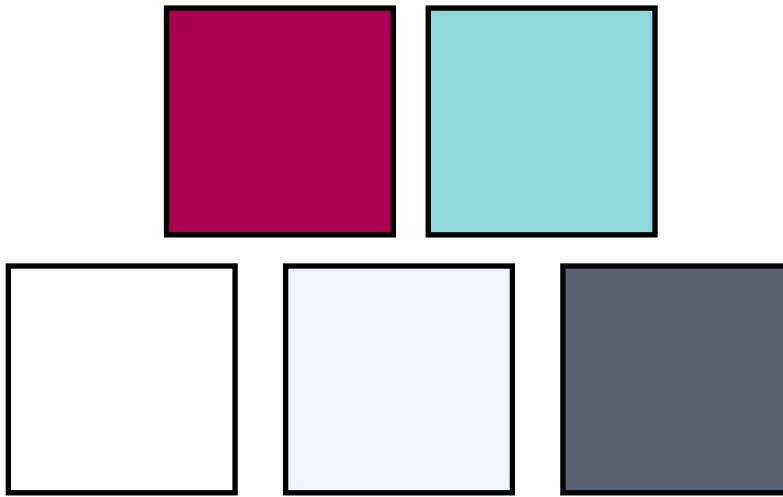
Xerem ut optassectur? Ore cone peribericch tessus, ommolupiet ut offici qui as aut eius aut quatem aut autatem ad ea quiassi taeperit odistem que nobis nusam volore remporit, quam fugit di aliquia nihitate eniet laborerati ut porepudi a dolor atur? eius aut quatem aut autatem ad ea quiassi taeperit odistem que nobis nusam .

SF UI Text Regular

Typographie

Das Moodboard zu OpenFile basiert auf den drei Hauptbereichen, die sich mit den Farben, Typographien und Bildern zur Inspiration beschäftigen. Die Bilder zeigen so unter anderem die Zielgruppe und für diese relevante Objekte. Als Zielgruppe definierten wir von Anfang an Informatiker, weswegen unter anderem Bilder von Programmierern und Code prominent positioniert zu finden sind. Auch verschiedene Eigenschaften der Zielgruppe sollten hervorgehoben werden. Allen voran die Teamfähigkeit bzw. die Teamplayer-Charakteristik der Nutzer war hier besonders wichtig, da ein Dateiverwaltungssystem wie OpenFile auch von Teams genutzt wird/werden soll, die sich untereinander den Fortschritt in gemeinsamen Projekten teilen möchten. Viele im Konzept erdachten Features basieren auf diesem Grundgedanken, dementsprechend wird diese Eigenschaft durch das Bild der drei Personen, die gemeinsam an einem Laptop sitzen, repräsentiert. Ebenso genutzt werden Bilder mit verschiedenen für die Zielgruppe relevanten Objekten. Unter anderem eine Kaffeetasse, die als charakteristisch für Informatiker empfunden wird, oder aber Smartphones. Gerade diese sind in diesem Kontext besonders wichtig, da diese nicht nur das native Gerät der App sind, sondern auch die Hauptmotivation hinter der App darstellen. So ist ein großer Punkt hinter dem Konzept, dass das Arbeiten an Projekten von überall aus ermöglicht wird und ein Smartphone ist dafür natürlich perfekt geeignet. Smartphones sind somit auf eine gewisse Art und Weise der Schlüssel zum Hauptverkaufspunkt der Applikation. Die Wireframes sind aus verschiedenen Gründen relevant für die Gestaltung der App. Wireframes sind eine der vielen Arten die eigenen Gedanken zum Aufbau einer App zu strukturieren und verständlich niederzuschreiben. Dadurch schaffen sie Ordnung und bieten eine Kommunikationsgrundlage, da Außenstehende ein besseres Verständnis von den eigenen Ideen bekommen. Sie stellen so eine perfekte Analogie zu der App-Idee dar. OpenFile schafft Ordnung und Struktur und vereinfacht durch viele Features die Zusammenarbeit mit anderen Menschen.

Zuletzt sind in der Bildergalerie verschiedene Objekte mit Materialien gesammelt, die der Charakteristik der App entsprechen. Die Vasen strahlen durch die Farben und Muster eine optisch angenehme Varianz aus, wirken dabei jedoch durch ihre Form ansprechend vertraut. Zusätzlich wirken die Materialien von ihrer Beschaffenheit sehr robust und sauber. Selbiges gilt für die Tassen.



Neben den Bildern sind auch die Farben, die die App später zieren sollen, im Moodboard vorzufinden.

Das Hauptziel der Gesamtgestaltung ist das Schaffen von Vertrauen beim Nutzer. Gerade die Farben spielen hier eine zentrale Rolle, da diese bei jedem Blick auf den Screen präsent sind. Hauptsächlich setzen wir auf Türkistöne, die von ihrer Tönung ausgehend mehr zum Blau tendieren. Blau ist die Farbe des Vertrauens, da es sehr ruhig, stabil und robust wirkt. Dieser Eindruck soll auch den Nutzern der App im Kopf bleiben. Grün ist zusätzlich die Farbe der Freiheit und des Wachstums. Durch die Mischung der beiden Farben in Türkis empfanden wir die Farbe semantisch als sehr passend und wandelten die Farbe zu drei verschiedenen Tönen ab. Der Grauton ist insbesondere für Hintergründe gedacht, weil reinweiße Hintergründe schnell anstrengend für die Augen werden können. Schließlich soll der Nutzer die App auch länger nutzen können ohne dabei Ermüdungserscheinungen der Augen bemerken zu müssen.

Der Magentaton dient als optischer Gegenpol zu den Türkistönen und harmoniert im Gesamtkonzept sehr gut mit diesen. Der Ton strahlt Wärme aus und kommt vor allem als Highlight bei den Icons zur Geltung. Die Farben wirken zusammen komplementär und zusammengehörig, was auf die Grünanteile im Türkiston und den Rotanteilen im Magentaton zurückzuführen ist. Diese Harmonie wollen wir uns zu Nutze machen und diesen doch recht anders wirkenden Ton für Highlights und Hervorhebungen sowie relevante Icons innerhalb der App verwenden.

Die von uns bevorzugte Schriftart ist „SFUI Text“, die aus mehreren Gründen sehr gut zum Konzept passt. Die Schrift wirkt in Überschriften prägnant und sauber, ist jedoch auch in Fließtextform sehr gut lesbar. Dies schafft wiederum Vertrauen beim Nutzer. Die App soll auch in hektischen Situationen den Nutzer schnell zu seinem gewünschten Ergebnis führen und basierend auf der Schriftart nicht in der Lage sein zu können bspw. Dateinamen richtig zu lesen, wäre ein großes Hindernis für eben jenes Ziel. Zudem unterstreichen gerade die fehlenden Serifen der Schrift die Modernität der Anwendung.

Gleichzeitig bietet es Vorteile, sowohl für Überschriften als auch für sonstigen Text immer dieselbe Schriftart zu verwenden. So können keine Inkonsistenzen zwischen verschiedenen Abschnitten innerhalb der Anwendung entstehen. Konsistenz schafft Vertrauen, weil der Nutzer sich nicht umgewöhnen muss.

5

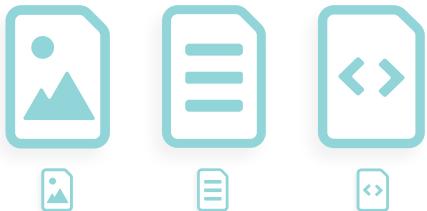
Icons



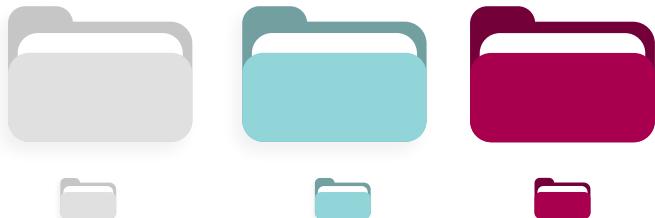
↑ ↓ ⌂ ⌂ ⌂ ⌂

Die Form unserer Icons war zu Beginn relativ klar: wir wollten sehr abgerundete Formen haben, womit unsere Icons sehr freundlich und fast schon kindlich wirken. Bei der Schere kann man das sehr gut erkennen, diese wirkt wie eine Kinderschere, mit der man sich kaum selbst schneiden könnte. Damit sprechen wir auch das Kindchenschema an, wobei instinktive Emotionen bei dem Benutzer ausgelöst werden. Bei der Farbe und dem Kontext der Icons waren wir uns noch unsicher und haben versucht die Icons in einen runden Kreis einzubetten, um sie noch abgerundeter und freundlicher wirken zu lassen. Innerhalb der App konnten wir diese Icons jedoch nicht nutzen, da sie dort nicht in das bestehende Konzept passten. Außerdem haben wir noch versucht, ein Icon Konzept mit zwei unterschiedlichen Farben aufzubauen. Dabei versuchten wir eine Highlight-Farbe zu nutzen um das wichtigste hervorzuheben, wie der Upload-Pfeil oder die kopierte Datei beim Copy and Paste.

Finale Icons



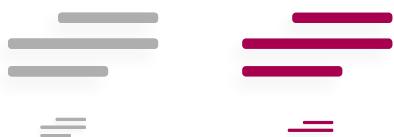
Dateien



Ordner



Datei Interaktion

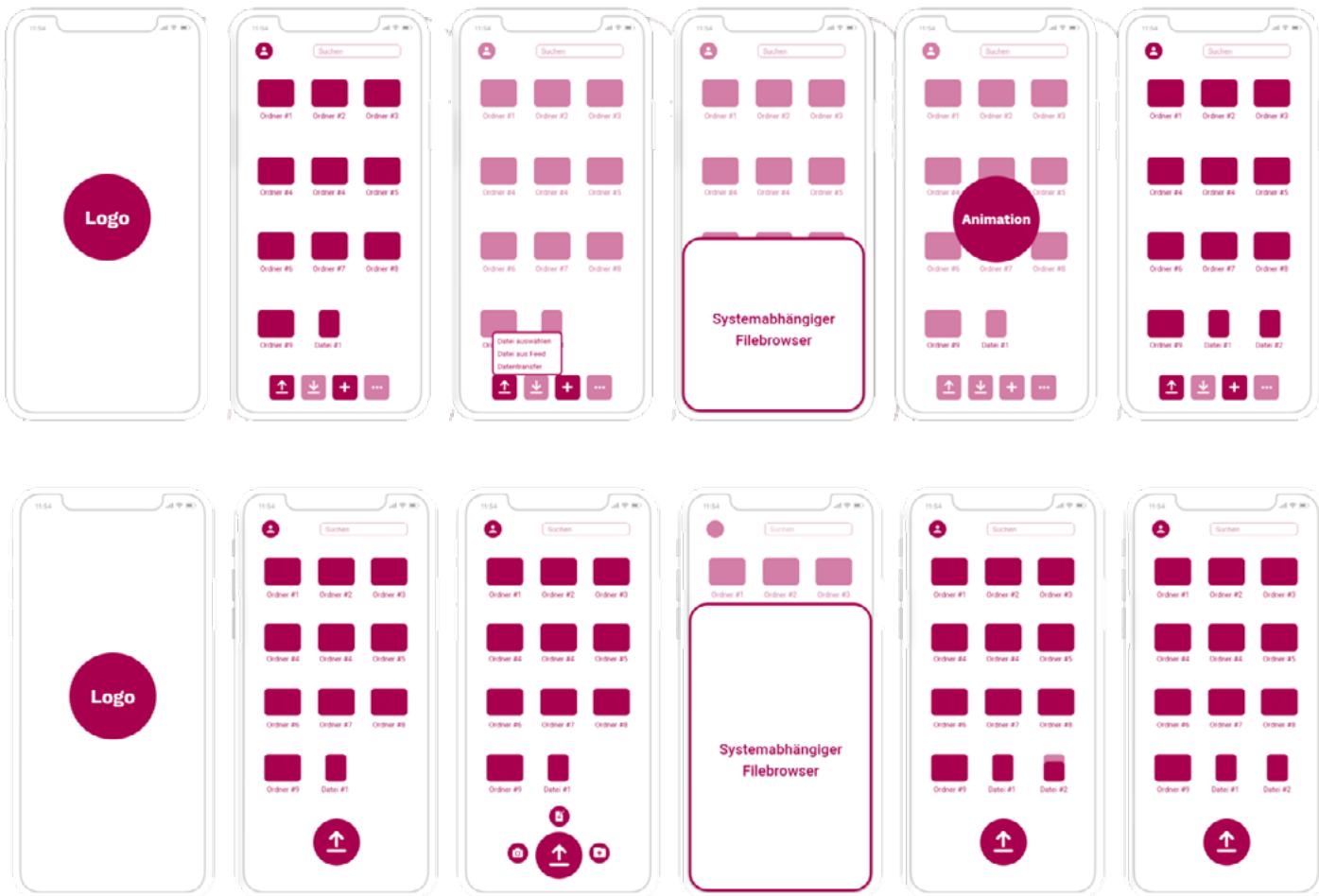


Hamburger-Menü



Buttons

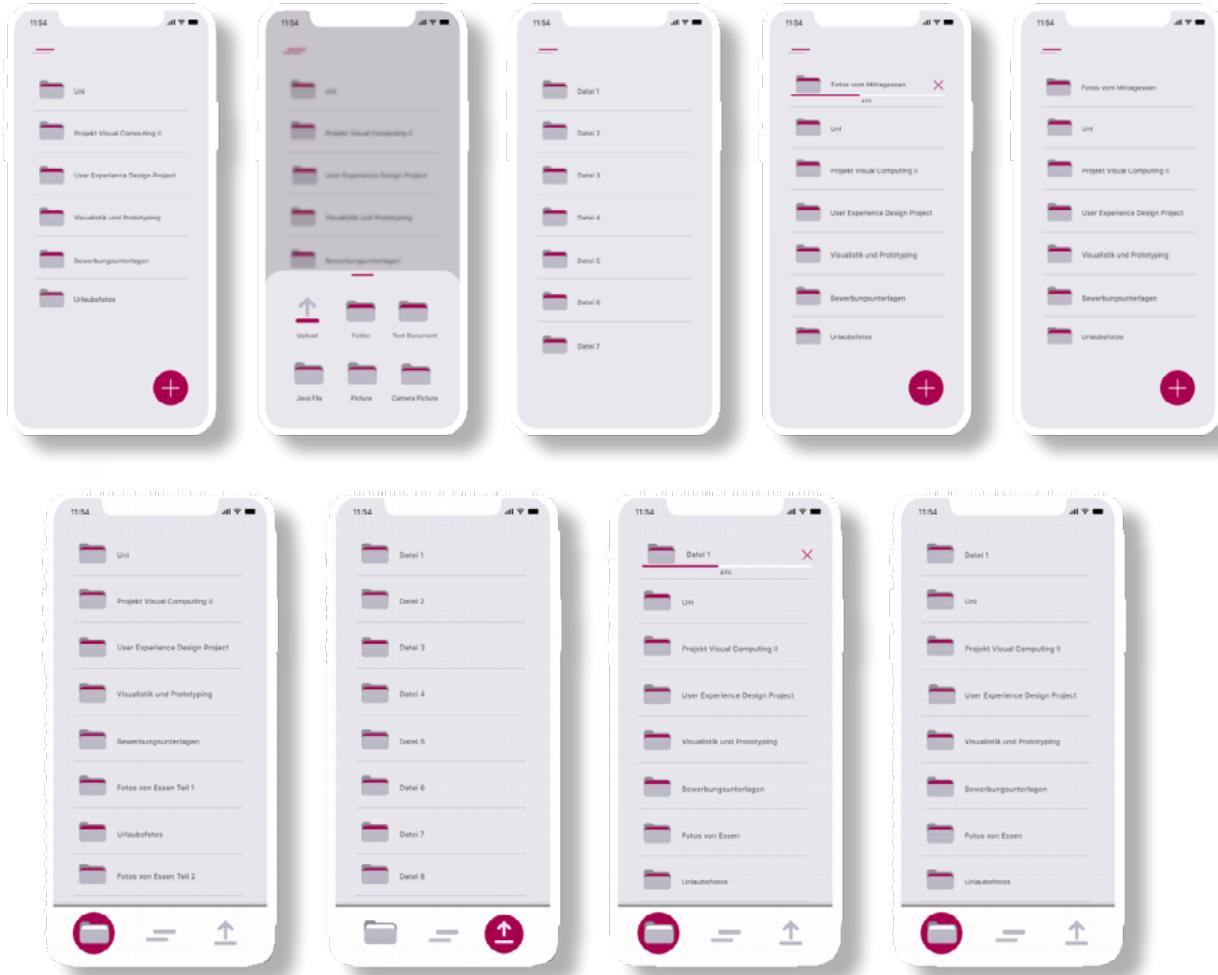
Die letztendlichen Icons haben wir hauptsächlich einfarbig gelassen, damit die finale App nicht zu bunt und überladen wirkt. Der Blau- und der Rottöne zusammen wirken sehr stechend, weshalb diese Töne nicht zu stark gemischt werden. Bei den Buttons ist darauf geachtet worden, dass diese eindeutig von anderen Icons zu unterscheiden sind. Die Icons innerhalb des Buttons sind einfarbig, was sich gerade in Sachen Konsistenz als eine Herausforderung darstellte. Vorallem der Ordner-Button, der sonst mit mehreren Farben arbeitet um eine Tiefe zu simulieren, musste mehreren Anpassungen unterzogen werden. Außerdem ist zu erkennen, dass der Plus- sowie der X-Button etwas kleiner sind als die restlichen, da diese erst erscheinen sobald man auf den Plus-Button tippt. Daher sind diese etwas größer um die Aufmerksamkeit mehr auf die Buttons zu legen (erkennt man besser beim Use Case „Datei Hochladen“). Bei den Datei-Interaktionen haben wir auf bereits existierende Standards zurück gegriffen z.B. Copy oder Paste, damit der Nutzer diese schnell erkennt sollte er Vorerfahrung mit der Interaktion mit Computersystemen haben.



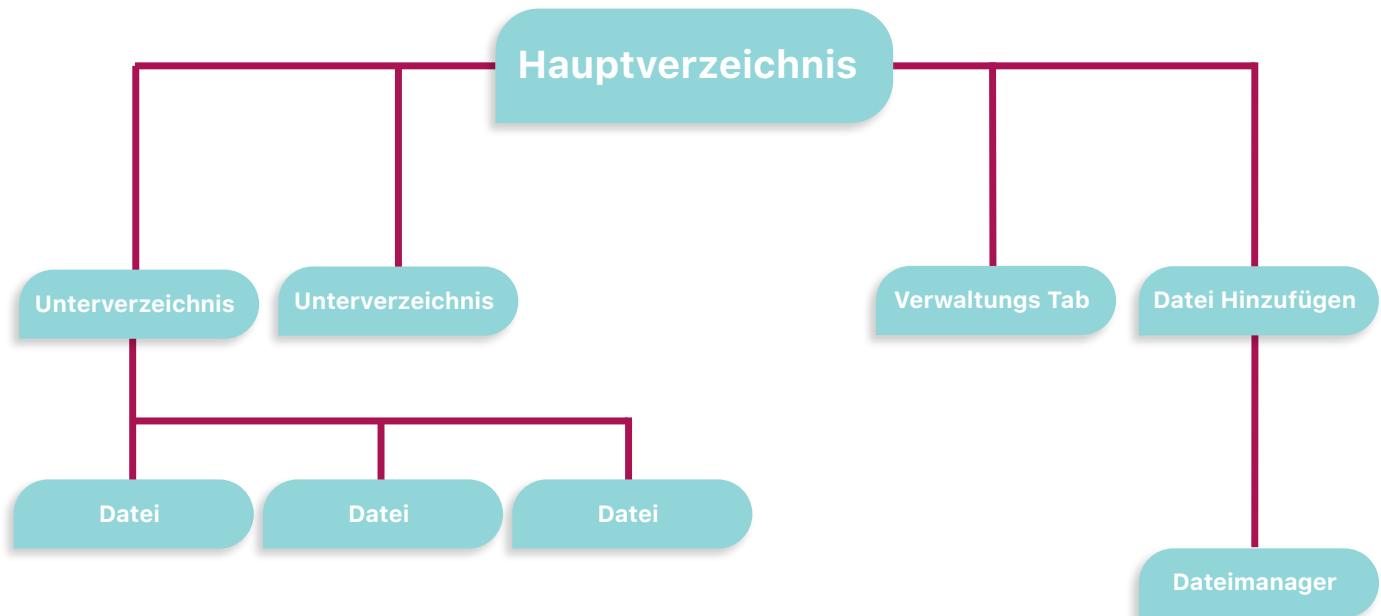
Unsere Navigationskonzepte basieren auf dem Use Case „Datei hochladen“. Der Nutzer wählt eine lokale Datei auf seinem Handy aus und diese wird dann in die Cloud hochgeladen. Wichtig ist hier, dass eine Datei vom lokalen Dateimanager des Systems ausgewählt wird was nicht mehr innerhalb unserer App stattfindet, da unsere App nicht den kompletten Zugriff auf alle Dateien des Handys hat. Das bedeutet, dass das Navigationskonzept dort nicht mehr von unserer App bestimmt wird, sondern von der Navigation des System-Dateimanagers. Alle Schritte davor und danach werden jedoch von unserer App bestimmt.

Beim ersten Konzept haben wir mit einer unteren Navigationsleiste gearbeitet, welche die wichtigsten Buttons enthält. Somit kann der Nutzer jederzeit konkret bestimmen ob er eine Datei hochladen oder herunterladen möchte ohne dabei einen extra Schritt machen zu müssen.

Beim zweiten Konzept wurde die untere Leiste durch einen generellen Button ersetzt. Somit muss der Nutzer einmal mehr tippen um eine Datei hochzuladen, jedoch ist damit die Oberfläche nicht mit Buttons überladen und die konkreten Buttons werden nur angezeigt, wenn sie auch wirklich benötigt werden.



Bei diesen Konzepten war es uns wichtig das Hauptfeature, die Dateiverwaltung, möglichst in den Vordergrund zu stellen und alles andere erst anzuzeigen, wenn es wirklich notwendig ist. Der erste Entwurf ähnelt sehr dem Letzten - hier wurde der Hinzufüge-Button um eine Datei hochzuladen mehr nach rechts geschoben, damit dieser näher am Daumen ist. Das macht diesen besser zu erreichen. Beim finalen Konzept haben wir uns dafür entschieden, das Hochladen der Datei sowie das Burgermenü, welches zuvor immer oben links in der Ecke war, unten in eine Navigationsleiste zu verschieben. Jetzt muss der Benutzer nicht extra oben in die linke Ecke tippen um weitere Einstellungen der App zu öffnen. Dies erleichtert die Bedienung, da alle Buttons näher an der Hand sind. Somit kann der Benutzer aus ergonomischer Sicht leichter die Buttons erreichen. Hierdurch haben wir auch eine klare Trennung zwischen Navigation und Datenverwaltung innerhalb der App und der Nutzer bekommt einen klareren Überblick von der gesamten Applikation. Dieses Konzept hebt sich auch von der Konkurrenz ab, denn vergleichbare Filehosting-Services arbeiten hauptsächlich mit einem Plus-Button und dadurch wirkt unsere Navigationsleiste aufregender und neuer.



Unsere Informationsarchitektur ist etwas komplizierter als die von anderen Apps, da unsere Seiten hauptsächlich aus den Verzeichnissen des Nutzers bestehen. Hat ein Nutzer zum Beispiel nur einen Ordner mit Urlaubsfotos, besitzt die App nur ein Verzeichnis und in diesem Verzeichnis sind die Urlaubsbilder. Der Nutzer kann jederzeit mittels der Navigationsleiste, oben an der App, zwischen den Verzeichnissen wechseln und auch jederzeit zum Hauptverzeichnis zurückkehren. Der Verwaltungs-Tab kann jederzeit mittels Navigationsleiste unten an der App erreicht werden. Auch kann jederzeit eine Datei hochgeladen werden, was der Plus-Button ermöglicht, der sich ebenso in der Navigationsleiste befindet. Möchte man eine Datei hochladen, öffnet sich der Dateimanager des Systems und nachdem man eine Datei ausgewählt hat, wechselt man zurück in das Verzeichnis in dem man ursprünglich war. Im Verwaltungstab können zum Beispiel Einstellungen des Accounts vorgenommen werden oder man kann ablesen wie viel Speicher man schon verwendet hat.



Name: Maximilian Schmidt

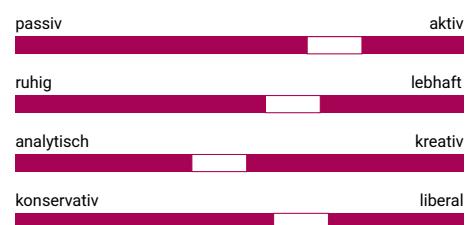
Alter: 26
Familienstand: ledig
Wohnort: Heidelberg
Beruf: Werkstudent, Master-Studium
Ausbildung: Informatik-Bachelor, laufender Master
Netto-HH-Einkommen: 1440 Euro mtl.
Hobbys: Programmieren, Sport treiben, Klavier spielen, Videospiele und Serien, Spazieren gehen

Ziele und Motivation:
Mehr Spontanität in einem geordneten System

Frustration: Zeitliche Inflexibilität und die Gebundenheit an bestimmte Orte und Termine, Ineffektivität

Nutzungserfahrungen: Der PC für die Arbeit, das Smartphone für Social Media und generellen Konsum von Internet-Content und der Fernseher für Unterhaltung (Netflix, Konsolen etc.)

Charakter



Biografie

Max begann sein Bachelor-Studium mit 20 Jahren, nachdem er sein Abitur mit 19 Jahren und einem Übergang von Realschule auf das Gymnasium absolvierte. Schon vor seinen Abschlussprüfungen war sein Studienwunsch der Informatik beschlossene Sache für ihn. Im dritten Semester eben jenen Studiengangs begann er seinen Werkstudentenjob als DevOps-Engineer und seitdem kümmert er sich mit Herz und Seele um die IT-Sicherheit seiner Kunden. Sein größtes Problem ist wohl, dass ihm seine Ideen für komplexe Probleme meistens außerhalb der Arbeit kommen - manchmal in ganz untypischen Situationen - und ihn mehrere Stunden von der Umsetzung trennen. Seinen Job hat er auch in den Master seines Studiums mitgenommen und dieser bereitet ihm bis heute Freude.

Nach der Arbeit trifft er sich sehr gerne mit seinen Freunden zum Essen oder aber sie duellieren sich auf der Couch in einem neuen Spiel. Wenn ihm nach einem Tag voller Lernen und Arbeiten dann doch einmal nach etwas mehr Ruhe ist, legt er sich auch einfach gerne hin und hört ein Hörspiel oder guckt sich eine Serie auf Netflix an. Manchmal ist ihm auch einfach nur nach etwas Natur. Dann geht Max spazieren oder stattet dem Fitnessstudio einen Besuch ab und schaltet einmal komplett seinen Kopf ab. Sofern noch etwas Energie übrig oder aber das Wochenende angebrochen ist, setzt er sich auch gerne an das Klavier und spielt einfach drauf los.

Social Media verwendet Max mit Bedacht, da sein Hintergrund ihm viel über die Wirkweise jener Software verriet. Er postet vergleichsweise wenig und nutzt Dienste wie Instagram eher um mit seinen Freunden in Kontakt zu bleiben und für Unterhaltungszwecke.



beyerdynamic



Ebenso gefragt war eine Persona, für die die App quasi entwickelt wird. Wir entschieden uns für einen Zielgruppenfokus auf Informatiker, weswegen eine entsprechende Persona entstand. Unsere Persona heißt „Maximilian Schmidt“, ist ein Master-Student in Informatik, arbeitet als Werkstudent in der IT-Sicherheit und hat Spaß an seinem Job. Seine Ziele haben wir mit „Mehr Spontanität in einem geordneten System“ etwas allgemeiner gehalten, da diese Art von Lebenseinstellung von unserer Anwendung bedient werden soll. So schafft OpenFile durch die Archivierung von Dateien eine geordnete Struktur, jedoch gleichzeitig durch die Möglichkeit des permanenten Zugriffs von jedem erdenklichen Ort eine gewisse Spontanität in der Bearbeitung der Dateien. Maximilians Hauptfrustration haben wir ebenso recht allgemein gehalten. „Zeitliche Inflexibilität und Gebundenheit an bestimmte Orte und Termine“ ist ebenso ein Problemkomplex, der von unserer Applikation konstruktiv angegangen wird, weil sämtliche Daten ortsunabhängig modifizierbar sind. Ebenso wird die zeitliche Ineffizienz umgangen, da den Entwickler nur noch wenige Momente zwischen Ideenfindung und Bearbeitung der eigenen Dateien trennen. Die Nutzungserfahrungen von Maximilian sind bereits ausgeprägter, was im Allgemeinen besser zur Zielgruppe passt. Das Strukturieren und Ordnen der eigenen Daten passt besser auf eine Gruppe an Menschen, die solche Dateien auch produziert und einen entsprechenden Bedarf nach Ordnung in ihren Systemen hat. Auch sorgen die ausgeprägten Nutzungserfahrungen für einen kritischeren Blick auf die Sicherheit der Anwendung. Letztendlich soll die Anwendung Vertrauen kommunizieren und dafür sorgen, dass sich die Nutzer bei der Sicherung der eigenen Dateien behütet fühlen und keine Eingriffe von außen fürchten müssen. Sofern die Zielgruppe, wie es unsere Persona vorgibt, einen stärkeren Fokus auf die Vertrauenswürdigkeit einer Anwendung legt, so steigen auch die Anforderungen an eine App diesem kritischen Blicken standzuhalten.



Die ersten Entwürfe zum Look & Feel der Anwendung waren noch sehr roh. Zu Anfang spielten wir ein wenig mit einer standardmäßig gekachelten Ansicht aller Dateien, die über einen Scrollbalken nach unten beliebig erweiterbar ist. Darunter fand sich gleich ein zentral groß platziertes Button zum Hinzufügen oder Erstellen neuer Dateien, die dann in das Verzeichnis aufgenommen werden. Die darunter befindliche Welle, die in unserem Design allen voran für die notwendige Dynamik sorgt, schiebt sich beim Auswählen einer Option mit den verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten nach oben und erlaubt somit weitere Interaktionen. Das Verbergen und erst dann Anzeigen, wenn sie gebraucht werden, der Optionen sorgte für eine saubere Optik und überfordert den Nutzer nicht mit zu vielen Einstellungsmöglichkeiten. Ganz oben befindet sich das Herzstück dieser Gestaltung: eine Übersicht der zuletzt benutzten Dateien. Der Nutzer kann so sehr schnell dort weitermachen, wo er zuletzt aufhörte zu bearbeiten und es vergeht kaum Zeit zwischen Beginn der Bearbeitung und der Entscheidung, sich weiter mit den eigenen Dateien zu beschäftigen. Dies trägt auch zum Vertrauen in die Applikation bei, weil sie einen nicht noch durch weitere Informationskanäle schickt um den Nutzer zu Dingen zu bringen, die er eigentlich gar nicht möchte. Letzteres ist nicht zuletzt die Masche vieler Anwendungen auf dem Smartphone, die den User gleich zu Beginn der Nutzung mit unterschiedlichen Angeboten, Werbungen oder einer Verweisung auf andere Apps des selben Herstellers beeinflussen wollen und dementsprechend das Vertrauen in die Anwendung und den Entwickler maßgeblich senken.

Über der Anzeige der zuletzt benutzten Dateien finden sich noch zwei Buttons. Der eine zum Suchen, der andere öffnet weitere Optionen und Einstellungsmöglichkeiten innerhalb der App.

Während erste Grundzüge innerhalb der Gestaltung uns durchaus überzeugten, waren deutlich mehr Schritte notwendig um ein Design zu finden, welches nicht nur besser aussieht sondern sich auch richtiger und vertrauenswürdiger für den Nutzer anfühlt.



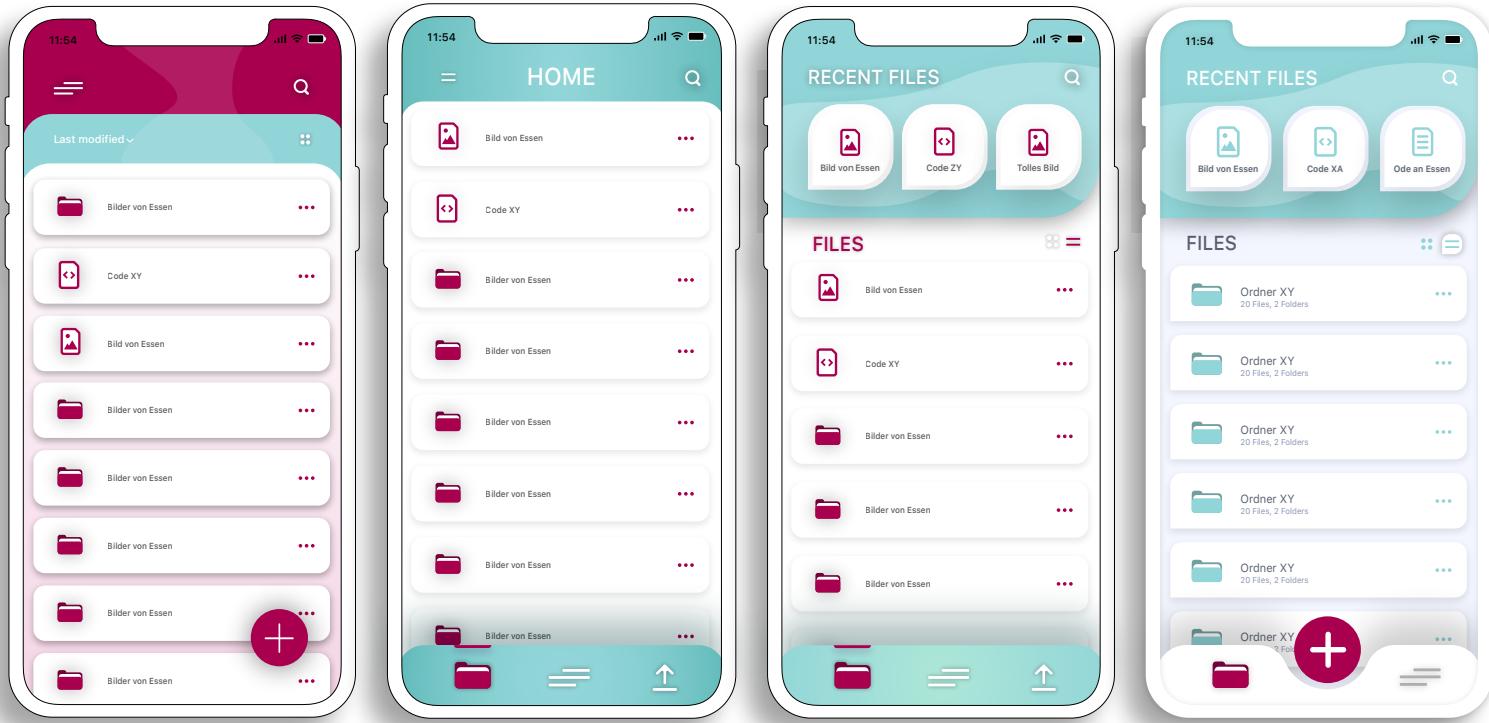
Die erste Iteration des Entwurfs sollte die etwas starre Gestaltung des ersten Designs etwas auflockern. Im ersten Entwurf waren bereits das Türkis und unser Rotton vorhanden, die gewissermaßen die Standardfarben unserer App darstellen. Gerade in der hier genutzten Komposition wirkten die Farben aber kaum herausstechend für den Nutzer. Sie wirkten fast schon brav, wobei gerade die Kombination dieser Farben genau das eben nicht sein sollte. Abwechslung wollten wir also durch das Einbinden von Formen schaffen, die einen dunkleren Türkiston aufweisen und sich in die oberen und unteren Flächen eingliedern. Die dadurch entstandene Dynamik gefiel uns auch erstmal ganz gut.

Darüberhinaus haben wir uns noch einmal grundsätzlich mit der Interaktion beschäftigt und gemerkt, dass gerade die Anordnung der Buttons noch nicht wirklich vertrauenswürdig wirkt. Das Verstecken von Einstellungen und weiteren Optionen hinter einem Hamburgermenü am oberen Bildschirmrand war beispielsweise ein Problem, da dem Nutzer unbeabsichtigt Informationen vorenthalten werden beziehungsweise dieser das Gefühl bekommen könnte, dass dem so wäre. Auch erschien uns zunächst die Suchoption als zu zentral dafür, dass diese ein Dasein am oberen Bildschirmrand fristen sollte. Deswegen holten wir entsprechenden Button erst einmal neben den Plus-Button in der Mitte. Das Bearbeiten von Dateien wollten wir ebenso deutlich transparenter gestalten und legten einen Button dafür direkt neben den Plus-Knopf. In der aktuellen Gestaltung ist der Button ausgegraut, weil bisher noch keine Datei angeklickt worden ist und somit auch keine Datei bearbeitet werden kann. Am oberen Bildschirmrand sollte sich somit nur noch ein Button mit den Kontoptionen finden. Dieser sticht jedoch durch seinen kreisrunden Hintergrund deutlich von dem Türkis dahinter hervor, erscheint größer und fällt dem Nutzer deutlicher ins Auge als vorher.



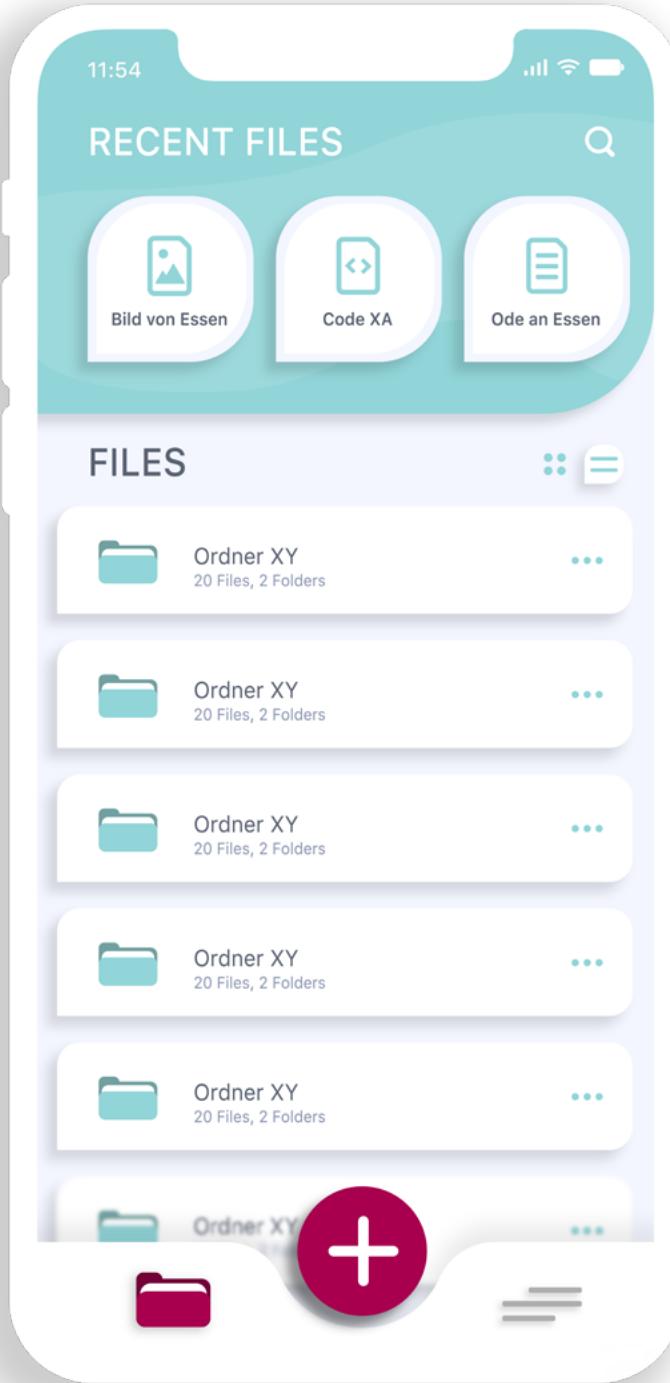
In der nächsten Iteration warfen wir noch einmal viele Grundprinzipien der vorigen Gestaltungen um. So werden die Ordner nicht mehr in einer Kachelansicht präsentiert, sondern in einer Listenansicht, die ebenso durch den Scrollbalken nach unten hin beliebig erweiterbar ist. Diese Ansicht hat allen voran den Vorteil der erhöhten Übersicht. Es werden weniger Dateien gleichzeitig angezeigt und der Nutzer hat mehr Fläche, die er antippen kann. Diese erhöhte Übersicht suggeriert weit mehr Transparenz und dadurch auch Vertrauen als es die Kachelansicht konnte. Diese Entscheidung sollte also auch bis um finalen Entwurf weiter bestehen bleiben. Der Bearbeitungsbutton am unteren Bildschirmrand ist im neuen Entwurf zu den einzelnen Dateien gerutscht. Dieser Button machte in der Nachbetrachtung kaum Sinn, da der Nutzer zwei Mal hat Tippen müssen um eine Datei zu bearbeiten. Einmal die Datei auswählen und schließlich der Bearbeitungsbutton. Das schränkt nur unnötig ein, dauert länger und ist komplizierter, was wiederum nicht sonderlich vertrauenserweckend ist. Jetzt hat der Nutzer einen deutlichen Button zu jeder Datei und kann diesen einfach antippen, wenn er eine spezielle Datei bearbeiten möchte. Dementsprechend war am unteren Bildschirmrand wieder Platz, sodass der Kontobutton von oben in die Hauptnavigation rutschen konnte. So kann der Nutzer sehr viel schneller auf seine persönlichen Daten und Optionen zugreifen, weil sie schlicht zentraler liegen. Dies suggeriert ebenfalls deutlich mehr Transparenz und dadurch auch Vertrauen.

Letztenendes konnten wir uns um Gefühl her deutlich besser einem Produkt nähern und viele Ideen der Entwürfe finden sich so in der letztendlichen Gestaltung wieder, jedoch war die Gesamtoptik am Ende deutlich zu unrund und noch nicht ausgereift genug. Zusätzlich gab es immer noch deutliche Schnitzer in der Interaktion. Wir entschieden uns also für einen neuen Ansatz in der Gestaltung, der die positiven Aspekte übernimmt und die negativen aktiv an- und umgeht.



Bei diesen Designentwürfen war es wichtig das Hauptfeature, die Dateiverwaltung, in den Mittelpunkt zu setzen und andere nebensächliche Features wie Einstellungen oder ähnliches in den Hintergrund zu stellen. Schnell wurde dabei klar, dass die App dabei zu linear ist und man nur eine große Anreihung an Dateien und Ordner sieht, was sehr langweilig und erschlagend wirken kann. Bei der Iteration dieses Designs haben wir versucht, diese lineare Anordnung der Dateien aufzubrechen und die bereits bekannte horizontale Leiste einzubauen, welche die zuletzt benutzten Dateien anzeigt (siehe Bild 3). Danach ist uns aufgefallen, dass der Rotton und der Blauton zusammen sehr stechend wirken und weder eine beruhigende Wirkung haben, noch Vertrauen schaffen. Zudem haben wir die untere Leiste weiß gehalten und den Uploadbereich der App als Plus-Button in die Mitte der Leiste verschoben. Der Plus-Button verbindet nun den Hauptbereich mit den Ordner und der unteren Leiste - dadurch wird auch dieser harte Trennstrich etwas aufgelockert. Im Hintergrund der „Zuletzt-benutzten-Dateien“-Leiste sieht man außerdem eine organische Wellenform, welche den einfarbigen Hintergrund bricht und zudem eine natürliche und beruhigende Wirkung hat, welche wiederum das Vertrauen verstärkt. Die Dateien und Ordner sind zudem in einem abgerundeten Rechteck plaziert, welches an einer Ecke nicht abgerundet ist, was die einzelnen Element spannender macht als ein einfaches abgerundetes Viereck. Das Viereck wirkt dann auch stabiler und nicht wackelig, wodurch das Vertrauen gefördert wird.

Finales Design



Beim finalen Design sind die Objekte mit einem einheitlichem Schlagschatten versehen worden, damit das gesamte Design konsistenter wirkt, was das Vertrauen nocheinmal steigert. Außerdem wurde die untere Leiste an den Seiten nicht abgerundet um eine klarere Trennung zwischen den einzelnen Ordnern und der Navigation zu schaffen. Der Ordner hinter der Navigationsleiste wird auch etwas weichgezeichnet um den Übergang noch etwas sanfter zu gestalten.

Use Cases

Datei auswählen und löschen



Open File ist eine Anwendung, die insbesondere Wert auf eine transparente Gestaltung legt, die den Nutzer intuitiv und schnell zum Ziel bringt – ohne jegliches Hinterfragen der Sicherheit oder der im Hintergrund arbeitenden Systeme. Eben ein voll vertrauenswürdiges und funktionsfähiges System. Nach diesen Richtlinien haben wir also auch versucht, unsere Use-Cases zu gestalten.

Das Auswählen von Dateien ist eine zentrale Funktion der Anwendung. Schlussendlich öffnet diese die vielen weiteren Optionen um mit Dateien zu interagieren. Ein Beispiel dafür wäre unter anderem das Löschen der Auswahl, die ebenso ein zentraler Bestandteil der Benutzung ist. Schließlich soll kein Stau an Dateien entstehen, der wiederum für Unordnung sorgt und damit die Benutzung erschwert.

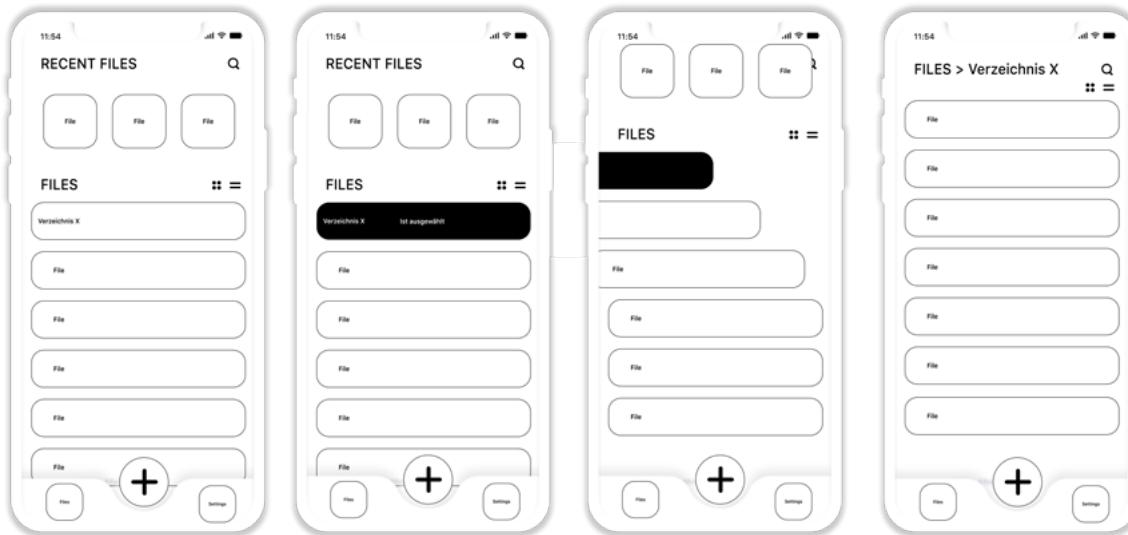
Um eine Datei auszuwählen, muss der Nutzer diese Datei antippen und den Finger auf dem Screen für eine kurze Zeit gedrückt halten. Während des Haltens füllt sich die Leiste rot ein und gibt somit das Feedback, dass sie nun angewählt worden ist. Dadurch öffnet sich unten über der eigentlichen Navigationsleiste ein weiterer Tab mit Optionen zur Interaktion mit der Datei. Nun kann der Nutzer die Datei kopieren, ausschneiden, einfügen oder eben löschen. In diesem Fall soll die Datei aber gelöscht werden. Nach Tippen auf das entsprechende Icon verschwindet die Leiste für die Datei nach oben, wird dabei kleiner und verschwindet schlussendlich komplett vom Screen. Während dieses Vorgangs fährt sich die unten erschienene Leiste schon wieder zurück. Zuletzt bewegen sich die übrig gebliebenen Dateien nach oben und die Benutzung kann binnen kürzester Zeit weitergehen.

Wichtig bei der Gestaltung dieses Use Cases war allen voran die Zeit, die es bis zur letzten Lösung braucht. Schließlich soll der Nutzer auch zwischen zwei Türen in möglichst kurzer Zeit die Ordnung in seinem System wahren können. Auch soll nicht das Gefühl vermittelt werden, dass man den Nutzer lange an die eigene Anwendung binden möchte. Desto verzögerter ein Prozess stattfindet, desto eher fühlt sich das Produkt so an als wäre es möglichst lange Nutzungszeiten aus dem Nutzer herausholen um ihn mehr und mehr an das Produkt zu koppeln. Dieses Verhalten von vielen Apps wird weitgehend als weniger vertrauenswürdig und fast schon betrügerisch empfunden, weswegen wir dem deutlich entgegentreten wollen.

Ein weiterer Fokus war der Verzicht auf jede Art von Erklärung oder Tutorial. Am besten ist eine App, wenn der Nutzer sich nicht noch durch eine mehrminütige Anleitung kämpfen muss, da viele User dort bereits die Interaktion mit einem System abbrechen.

Die Bedienung unserer App soll jedoch selbsterklärend sein. Das Halten des Fingers zur Auswahl einer Datei ist üblich und hat jeder Nutzer schon dutzende Male trainiert - ganz ohne es zu wissen. Die Leiste für weitere Interaktionen erscheint sehr schnell und erklärt sich durch die Icons selbst. Der Nutzer wird also Stück für Stück durch bestehendes Wissen und simple Icons zu seinem Ziel geführt. So fühlt sich das Erlebnis auf Anhieb vertraut und dadurch vertrauenswürdig an.

Zwischen den Verzeichnissen wechseln



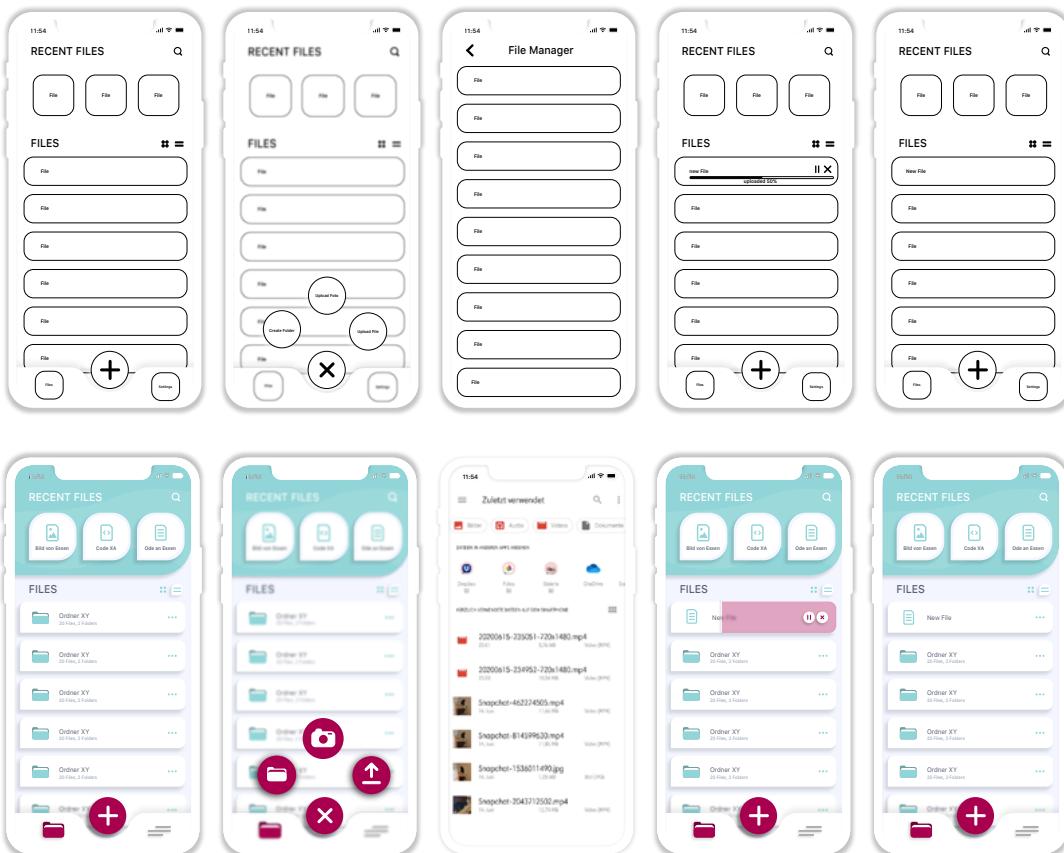
Ein weiterer Use Case ist das Wechseln zwischen Verzeichnissen. Open File besteht aus einem Hauparchiv und vielen Unterarchiven, die der Nutzer selbst erstellen kann. Ein Unterverzeichnis ist dabei nichts anderes als ein vom Nutzer angelegter Ordner. Gerade weil in einem Filehosting-Service so häufig zwischen Dateien gewechselt wird, sollte die Interaktion entsprechend flüssig und ansprechend ablaufen.

Um in einen Ordner zu wechseln, wird dieser mittels eines simplen Antippers ausgewählt und entsprechend durch eine kleine Animation als angeklickt markiert. Sobald dies geschehen ist, verschwinden alle Dateien des bisher angezeigten Verzeichnisses nach links. Ebenso wird die „Recent Files“-Anzeige ausgeblendet, da diese in einem Unterverzeichnis nicht mehr benötigt wird. Der Nutzer wird bei der Interaktion mit dieser Anzeige in den meisten Fällen die App öffnen und sofort auf eine Datei innerhalb der Leiste klicken, an der er weiter arbeiten möchte. Es ist sehr viel unwahrscheinlicher, dass der User erst in einem Unterverzeichnis merkt, dass er doch gerne an einer zuletzt bearbeiteten Datei arbeiten möchte.

Nachdem „Recent Files“ verschwunden ist, kommen von der linken Seite die Dateien des ausgewählten Verzeichnisses ins Bild, während darüber der Name des aktuellen Verzeichnisses angezeigt wird. Schlussendlich sieht der Nutzer die typische Dateiansicht mit neuer Überschrift, die auch jederzeit die Rücknavigation auf die vorigen Verzeichnisse erlaubt. Wichtig bei der Gestaltung dieses Use Cases war wiederum die Geschwindigkeit aus bereits genannten Gründen. Verzögerungen wirken schlicht nicht vertrauenswürdig, was bei einem solchen Produkt sehr kontraproduktiv wäre.

Ebenso relevant war die erhöhte Animationstiefe. Diese Interaktion erlaubt mehr Spielraum bei den Animationen, was wir uns auch zu Nutze gemacht haben. Gerade eine solch typische Interaktion, die der User während der Benutzung sehr häufig sehen wird, ist die Gestaltung der Animationen insbesondere wichtig, weswegen wir auf eine hohe Anzahl an animierbaren Bestandteilen achteten. Wie wir die Animationen genau gestaltet haben und wie diese funktionieren, wird im nächsten Kapitel noch einmal sehr viel genauer behandelt.

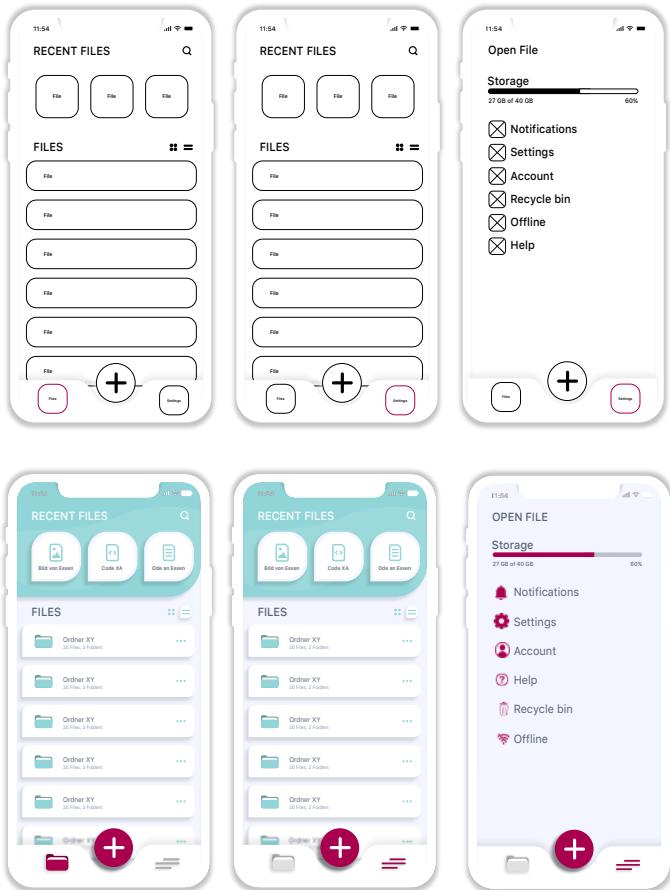
Datei hochladen



Dieser Use Case beschreibt wie der Benutzer eine Datei in die Cloud hochladen kann. Zunächst tippt der Benutzer auf den Plus-Button, danach werden drei weitere Buttons angezeigt. Mit dem Ordner-Button kann man einen neuen leeren Ordner im Verzeichnis erstellen, mit dem Kamera-Button kann man direkt ein Foto schießen und dieses wird im Verzeichnis hochgeladen und der letzte Button öffnet den Dateimanager, womit man eine lokale Datei hochladen kann. Tippt der Benutzer auf diese Button öffnet sich der Dateimanager des Handys. Unsere App hat nicht den Zugriff auf alle Dateien des Handys, daher muss hier der Dateimanger als Zwischenschritt geöffnet werden. Hat der Benutzer eine oder mehrere Dateien ausgewählt, die hochgeladen werden sollen, werden diese im Verzeichnis angezeigt. Während die Datei hochgeladen wird kann der Benutzer den Prozess pausieren oder abbrechen, zudem erhält er visuelle Informationen dazu wie weit die Datei hochgeladen ist.

Wichtig war es hier, dass der Nutzer jederzeit die Möglichkeit hat den Prozess abzubrechen z.B. der X-Button während die Datei hochlädt oder das der Plus-Button zu einem X wird und man dadurch die Auswahl abbrechen kann. Außerdem war es wichtig jederzeit den Status erkennbar zu machen z.B. wie weit die Datei hochgeladen ist.

Verwaltungstab öffnen



Bei diesem Use Case tippt der Benutzer unten in der Navigationsleiste auf das Burger-Menü-Symbol und wechselt in den Verwaltungstab. Im Verwaltungstab kann der Nutzer einsehen wie viel Speicher er bereits genutzt hat und kann Einstellungen vornehmen. Hier gibt es auch einen Mülleimer, der gelöschte Elemente zur Wiederherstellung enthält.

Datei auswählen und löschen

Die Interaktion beim Auswählen und Löschen einer Datei beschrieben wir bereits im vorigen Kapitel. Nun geht es um die Optik und die Bewegungen auf dem Screen, wenn sich der Nutzer zu einer Löschung entscheidet.

Während der Nutzer einen Finger auf der Leiste einer Datei hält, wird ein roter Kreis innerhalb dieser Leiste größer, bis dieser die Leiste komplett füllt. Während der Kreis größer wird, färben sich die Textelemente und Icons innerhalb des Tabs weiß ein, sodass diese auch im ausgefüllten Zustand gut lesbar und beziehungsweise erkennbar bleiben. Zum Schluss dieses Animationsabschnitts werden die Tabs noch einmal kurz größer und dann wieder kleiner. Diese Animation kann umgangssprachlich auch als „ploppen“ beschrieben werden.

Das Ausfüllen der Leiste solange der Nutzer den Finger darauf fühlt sich für diesen so an, als habe er volle Kontrolle über das Geschehen. Nähme er den Finger runter, so fülle sich auch der Kreis nicht mehr. Das suggeriert Einfluss und Dinge, auf die der Mensch Einfluss und Kontrolle hat, sind für diesen deutlich nahbarer als unkontrollierbare Objekte und Gegebenheiten. Diese lösen oft sogar Angstgefühle aus.

Das „Ploppen“ am Ende der Animation lehnt sich an den menschlichen Herzschlag an. Der Mensch fühlt sich zu Dingen hingezogen, die Leben ausstrahlen und nichts wirkt für den Menschen lebhafter als der Herzschlag. Damit kann sich jeder Nutzer identifizieren und das leichte Ploppen gibt das Gefühl, mit einem lebenden System zu interagieren, was wiederum Vertrauen und Nähe schafft.

Nach Auswahl der Datei fährt die Optionsleiste von unten nach oben in das Bild. Dabei nimmt die Deckkraft immer weiter zu bis die Leiste vollumfänglich zu sehen ist. Das Hochfahren und Einblenden, sowie das darauffolgende Herunterfahren und Ausblenden soll wiederum Vertrauen erwecken. Zunächst könnte es etwas undurchsichtig erscheinen, dass plötzlich eine Leiste erscheint, die der Nutzer zuvor noch nicht hat sehen können. Die Veränderung der Deckkraft suggeriert jedoch die fehlende Notwendigkeit der dauerhaften Darstellung der Leiste. Viel mehr rückt sie sich immer in den Fokus, wenn sie gebraucht wird – aber auch nur dann. Dies gibt wiederum das Gefühl von Kontrolle, da der Nutzer sich nie mit Optionen beschäftigen muss, die er vielleicht gerade gar nicht braucht und gleichzeitig zu keinem Zeitpunkt auf diese verzichten muss, sollten sie gebraucht werden.

Nach Auswahl des Löschicons wird die ausgewählte Datei kleiner und verschwindet nach oben hin. Währenddessen verliert das Objekt immer mehr an Deckkraft, bis es schlussendlich nicht mehr sichtbar ist und damit komplett verschwunden ist.

Damit wird dem Nutzer über drei verschiedene Weisen erklärt, dass das Objekt weg ist. Reines Verlieren der Deckkraft wäre so zu wenig gewesen, weil der Nutzer durch die erscheinende Leiste unten gelernt hat, dass transparente Objekte immer noch da sind. Das Verkleinern ist also ein weiterer Mechanismus um zu zeigen, dass das Objekt verschwindet. Als letzter Mechanismus greift die Bewegung nach oben. Sobald der Nutzer nämlich neue Datei hinzufügt kommen diese von oben in die Liste. Wenn also ein Objekt nach oben hin verschwindet, schafft der Nutzer den gedanklichen Sprung sehr viel schneller dazu, dass das Objekt nun endgültig gelöscht ist, weil er zum oberen Teil bereits eine Assoziation hat. Somit wirkt das nach oben Verschwinden vertraut und schafft somit wieder Vertrauen in die App als solches. Die anderen Dateien rücken zuletzt an die Stelle, an der die gelöschten Dateien bereits waren.

Alle Animationen haben modifizierte Geschwindigkeitskurven, die für ein natürliches Gefühl sorgen.

Zwischen den Verzeichnissen wechseln

Nun beschäftigen wir uns mit der Optik des Wechsels zwischen unterschiedlichen Ordnern.

Wählt der Nutzer einen Ordner aus, so blinkt dieser kurz rot auf um sich als „ausgewählt“ zu markieren. Das gilt das Versicherungsmechanismus, der dem Nutzer noch einmal das Feedback darüber gibt, ob er das richtige Verzeichnis ausgewählt hat.

Nun schieben sich alle Dateien des aktuellen Verzeichnisses stufenartig nacheinander nach links. Da das nach oben Verschwinden von Dateien bereits semantisch „vorbelastet“ ist, weil gelöschte Dateien sich auch so verhalten, sind die Richtungen links und rechts diejenigen, die für einen Verzeichniswechsel stehen. Das stufenartige Wechseln schafft Dynamik und etwas mehr Spannung. Schließlich wird ein Nutzer sehr häufig zwischen Verzeichnissen wechseln und entsprechend wichtig ist es auch, dass diese Animation genug Dynamik und Spannung hat um nicht nach kurzer Zeit langweilig oder gar nervig zu werden.

Während sich die Dateien nach links bewegen, verschwindet die Anzeige über die Recent Files nach oben. Eigentlich ist „oben“ bereits semantisch belegt, jedoch nur für Dateien. Das gilt nicht für Steuerungselemente, weswegen diese Anzeige auch ohne jede Missdeutung nach oben verschwinden kann. Der Kontrast zwischen den sich nach links bewegenden Dateien und der sich nach oben bewegenden Anzeige sorgt erneut für Spannung und Kontaste, was wiederum die Langlebigkeit der Animation deutlich erhöht.

Durch das nach oben Schieben der Anzeige über die zuletzt bearbeiteten Dateien muss sich auch der Name des aktuellen Verzeichnisses nach oben bewegen. Nachdem dies geschehen ist, fallen die Buchstaben des Wortes „Files“ (dieses steht für das Hauptverzeichnis) zusammen und werden zu einem kleinen Haus-Icon, welches das Zurückkommen auf das Hauptverzeichnis ermöglicht. Von rechts kommt nun mit zunehmender Deckkraft der Name des aktuellen Verzeichnisses hinzu. Diese Animation ermöglicht dem Nutzer zu verstehen, dass sich das Hauptverzeichnis hinter dem Haus-Icon verbirgt, da die Entstehung dessen sichtbar ist. Dadurch muss der Nutzer wiederum diese Art der Bedienung nicht erklärt bekommen. Der von rechts hinzukommende Name des aktuellen Verzeichnisses wirkt passend zu der Bewegung der Dateien des aktuellen Verzeichnisses.

Die „neuen“ Dateien kommen ebenso stufenartig ins Bild wie die „alten“ Dateien verschwunden sind. Dementsprechend zusammengehörig fühlt sich die Bewegung der Überschrift mit der Bewegung der Dateien an. Dadurch lernt der Nutzer wieder ohne jede Art von Erklärung, dass die neu angezeigten Dateien zu dem Verzeichnis gehören, dass er gerade angeklickt hat. Viele Teile der Animation basieren also darauf, dass der Nutzer schnellstmöglich und ohne Erklärung die Benutzung der App lernen kann.

Ebenso sorgen diese Animationsbausteine für eine erhöhte Dynamik und viele Facetten, sodass der Nutzer sich auch nach mehrmaligem Wechsel der Verzeichnisse nicht langweilt, wenn die Bewegungen losgehen.

Sämtliche Animationen sind wiederum mit modifizierte Geschwindigkeitskurven bearbeitet worden, sodass sich ein natürliches Gefühl einstellt. Objekte bewegen sich zu Anfang schneller und gegen Ende langsamer. Das gibt ein Gefühl von Dynamik und die Applikation fühlt sich weit weniger linear an. Auch sorgt das ganze wiederum dafür, dass man sich die Animationen sehr häufig angucken kann.

Datei hochladen

Wichtig hier war es, dass die Animationen schnell genug ablaufen damit der Nutzer nicht zu gelangweilt ist, weil er nicht mit dem System interagieren kann solange die Animationen laufen. Die Geschwindigkeitskurven wurden hier so angepasst, dass sie ein möglichst natürliches und realistisches Verhalten zeigen. Wird eine Datei hochgeladen, schieben sich alle Dateien nach unten und bei diesem Prozess beschleunigen die Dateien erst sehr viel, und danach klingt diese Beschleunigung langsam ab. Dies sorgt dafür, dass sich die Dateien erst sehr schnell und dann langsam ausklingend bewegen. Schubst man eine Kugel zum Beispiel an, beschleunigt diese erst und wird dann nach und nach langsamer. Dieser Effekt lässt die Animation sehr natürlich und echt wirken. Zudem wurde an einigen Stellen mit einem Weichzeichner gearbeitet, um unwichtige Dinge in den Hintergrund zu stellen. Dies setzt den Focus des Benutzers auf die Wichtigen Dinge, die gerade seine Aufmerksamkeit erfordern. Wenn eine neue Datei gerade hochgeladen wird ist diese auch in einem Rot ton und ebenfalls weichgezeichnet, dies signalisiert dem Nutzer, dass diese Datei noch nicht komplett hochgeladen wurde. Erst wenn die Datei kurz grün aufleuchtet ist sie Komplett hochgeladen, so gibt unsere App jederzeit visuelles Feedback um den Status ersichtlicher zu machen.

Verwaltungstab öffnen

Bei diesem Use Case öffnet der Benutzer über die Navigationsleiste den Einstellungstab, in welchem Dinge eingestellt werden können, wie z.B. Account-Einstellungen oder Benachrichtigungen.

Bei dieser Animation haben wir uns auf das Wechseln der Tabs in der Navigationsleiste konzentriert. Um das Wechseln vom Verzeichnis zu den Einstellungen angenehm und spannend zu gestalten, haben wir kleine Animationen der Icons erstellt. Diese sollen dem Nutzer Freude bereiten, wenn er auf die Icons tippt. Wir mussten beim heraus und herein shuffeln der Dateien auch darauf achten, dass die Animationen abgestimmt sind mit den restlichen der App, zum Beispiel benutzt die Animation „Verzeichniss wechsels“ ähnliche Animationen. Wir haben darauf geachtet, dass diese Animationen die gleiche Geschwindigkeit und Ablaufzeit besitzen.

Komplette Nutzungssitzung

Diese Animation zeigt die bereits genannten Animationen einmal im Kontext einer realistischen Benutzungssituation. Der Nutzer wählt einen Ordner aus, löscht darin zwei Dateien, kehrt in sein Hauptverzeichnis zurück, fügt eine Datei hinzu und macht sich ganz zum Schluss über die Informationen im Verwaltungstab kundig.

Dieses Video soll nochmal ein besseres Gefühl für Look & Feel der App vermitteln.

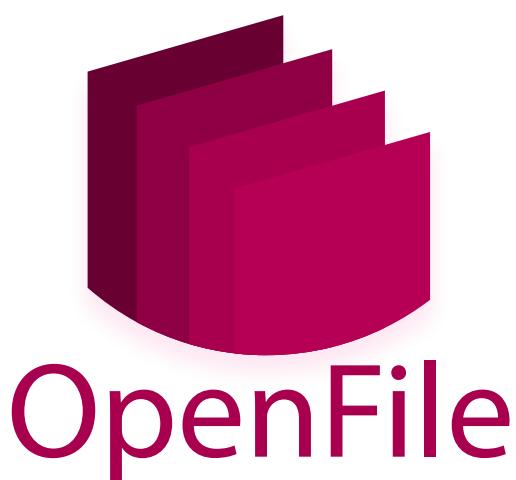
Disclaimer

Die Animationsbeschreibungen beziehen sich immer auf die Videodateien, deren Name sich in der entsprechenden Überschrift befindet.



Für unsere App haben wir auch ein Logo entworfen. Dieses Logo stellt in unterschiedlichen Farben einzelne Dateien dar, damit dem Nutzer schnell klar wird, dass es sich hier um einen Filehosting-Service handelt. Die Dateien wurden unten mit einem Halbkreis angeschnitten - dies sieht aus wie ein lächeln, ähnlich dem Amazon-Logo. Damit wollen Freude ausstrahlen, was wiederum Vertrauen auslösen kann.

An diesem Projekt haben Benjamin Jäger und Simon Weck in gleichem Maße gearbeitet.



CVD User Experience Design Gestaltungskonzeption & Dokumentation

Simon Weck #2180135
Benjamin Jäger #2180031