

Dokumentation: Praxisaufgabe 1

Der normal gedruckte Text ist das Texttranskript, der mittig gedruckte und kursive Text beschreibt das was gerade auf der Webseite passiert. Die fettgedruckten Überschriften zeigen an auf welcher Seite man sich gerade befindet.

Drehbuch

–STARTSEITE–

Bei der Startseite wurde größtenteils mit dem Prinzip der gemeinsamen Region, des gemeinsamen Schicksals und dem Prinzip der Ähnlichkeit der Farbe und Form gearbeitet. Dies sieht man zum Einen an den Buchkartenbuttons...

– *BUCHKARTENBUTTONS WERDEN UMKREIST* –

und zum Anderen an den Buchkarten.

–*BUCHKARTEN WERDEN UMKREIST*–

Die Buchkartenbuttons und die Buchkarten sind durch ihre Form und Farbe vom Hintergrund abgetrennt. Fährt man mit der Maus über einen Button, so ändert er die Farbe. Das Prinzip der Ähnlichkeit durch Farbe wird hier eingesetzt um den ausgewählten hervorzuheben.

–*MAUS FÄHRT ÜBER DIE BUCHBUTTONS, DIESE ÄNDERN DIE FARBEN*–

Wie man sieht bewegen sich alle Buchkarten, wenn man die Scrollbar benutzt. Dadurch sind die Buchkarten durch das Prinzip des gemeinsamen Schicksals miteinander verbunden, da sie sich alle gemeinsam in eine Richtung bewegen.

–*MAUS SCROLLT DIE BUCHKARTEN MEHRMALS DURCH*–

Wenn man auf die Buttons klickt wird das entsprechende Buch automatisch eingeblendet.

–*MAUS KLICKT AUF JEDEN BUCHBUTTON, DIE GEFORDERTEN BÜCHER WERDEN DER REIHE NACH EINGEBLENDET*–

Klickt man nun auf den Navigationsbutton mit der Inschrift 'Katalog' auf der linken Seite, so kommt man zum Katalog.

–*DER BUTTON 'KATALOG' WIRD EINGEKREIST UND ANGEKICKT, DIE ANSICHT WECHSELT ZUM KATALOG*–

–KATALOG–

Generell ist der Aufbau der Seite ähnlich zu dem der Hauptseite, damit der User sich nicht umgewöhnen muss. Es wurde auch hauptsächlich mit den gleichen Designprinzipien gearbeitet.

Ein Unterschied zu Startseite ist, dass nun die Buchkartenbuttons in verschiedenfarbenen Grüppchen durch Überschriften getrennt aufgeteilt sind. Hier wird das Prinzip der gemeinsamen Region dafür eingesetzt die Buchkartenbuttons nach Genre zu ordnen.

–*MAUS SCROLLT AUF DER SEITE HERUNTER, SODASS ALLE BUCHKARTENBUTTONS ZU SEHEN SIND*–

Dazu dient auch hier das Prinzip der gemeinsamen Farbe, denn jedem Genre wurde eine Farbe zugeordnet.

–*MAUS SCROLLT ALLE BUCHKARTEN DURCH*–

Die zugeordneten Farben finden sich auch in den Titeln der Bücher um eine Verbindung durch das Prinzip der Ähnlichkeit durch Farbe herzustellen und zu verdeutlichen, dass die Buchkarten zu den Buchkartenbuttons der jeweiligen Farbe gehören.

-MAUS SCROLLT WIEDER GANZ NACH OBEN-

Nun kommen wir zur Funktionalität der Suchmaske:

Klickt man auf den 'Filter'-Button so erscheint eine Suchmaske mit mehreren Feldern.

*-MAUS KLICKT DEN FILTER-BUTTON, EINE SUCHMASKE ERSCHEINT AUF DER OBEREN
HÄLFTE DER WEBSEITE-*

Die Funktionalität wird hier an einem Beispiel demonstriert:

Es werden immer nur die Bücher angezeigt auf die die Suchkriterien zutreffen. Ändert man zum Beispiel die Preisspanne, so werden einem nur Bücher innerhalb dieser Preisspanne angezeigt.

*-ES WIRD DIE PREISSPANNE 0 BIS 12 EURO EINGEGEBEN, DANACH WIRD AUF 'Anwenden'
GEDRÜCKT. ES WIRD DURCH DIE NOCH ABGEZEIGTEN BÜCHER HINDURCHGESCROLLT-*

Ändert man den Titel, so wird einem nur das Buch mit dem jeweiligen Titel angezeigt.

*-IN DAS FELD TITEL WIRD 'The Book' EINGEGEBEN, DANACH WIRD AUF 'Anwenden'
GEDRÜCKT. DAS GEWÜNSCHTE BUCH GEZEIGT-*

Gibt man jedoch einen falschen Wert ein, so bleibt das Ausgabefeld leer.

*- 'The Book' WIRD AUS DEM TITELFELD GELÖSCHT UND 'Max' EINGEGEBEN DANACH WIRD
AUF 'Anwenden' GEDRÜCKT. DAS AUSGABEFELD WIRD LEER-*

Klickt man nun wieder auf 'Filter', so wird die ursprüngliche Seite wiederhergestellt.

*-MAUS KLICKT AUF FILTER, DIE SUCHMASKE VERSCHWINDET UND DER URSPRÜNGLICHE
KATALOG ERSCHEINT WIEDER-*

Drückt man nun bei der Navigation auf den Button 'Gewinnspiel' gelangt man zum Gewinnspiel.

*-DER BUTTON GEWINNSPIEL WIRD UMGEGANGEN UND ANGEKLICKT. DIE ANZEIGE WECHSELT
ZUM GEWINNSPIEL.-*

-GEWINNSPIEL-

Auch hier wurden dieselben Designprinzipien verwendet, wie bei der Startseite und beim Katalog auch. Das Fragefeld des Gewinnspiels ist durch das Prinzip der gemeinsamen Region und das Prinzip der Farbe, durch das Rechteck von dem Hintergrund und dem restlichen Text abgetrennt.

Beantwortet man die Fragen, so bekommt man als Reaktion darauf die Bewertung und einen Smiley in Form unseres Maskotchens Wurmi. Es kommen immer unterschiedliche Smileys, je nachdem wie die Frage beantwortet wird.

*-ES WIRD ZUNÄCHST DIE ERSTE ANTWORT ANGEKLICKT UND DANACH DER
'ÜBERPRÜFEN-BUTTON' GEDRÜCKT. ES ERSCHEINT DIE INSCHRIFT 'RICHTIG' MIT EINEM
ALIENSMILEY MIT BRILLE. DANACH WIRD DIE ZWEITE ANTWORT ANGEKLICKT UND
DANACH DER 'ÜBERPRÜFEN-BUTTON' GEDRÜCKT. ES ERSCHEINT DIE INSCHRIFT
'RICHTIG' UND EIN ALIENSMILEY MIT BRILLE. DANACH WIRD DIE DRITTE ANTWORT
AUSGEWÄHLT UND DANACH DER 'ÜBERPRÜFEN-BUTTON' GEDRÜCKT. ES ERSCHEINT DIE
INSCHRIFT 'GEWONNEN' UND EIN LÄCHELNDER ALIENSMILEY. DIE ANTWORTEN
ERGRAUEN UND DER 'ÜBERPRÜFEN-BUTTON' IST NICHT MEHR KLICKBAR-*

Hat man alle Fragen richtig beantwortet oder eine Frage falsch, so ist das Spiel vorüber und man muss die Seite neu laden.

-SEITE WIRD NEU GELADEN UND ES WIRD DIE ZWEITE ANTWORT ENGEKLIKT UND DANACH DER 'ÜBERPRÜFEN-BUTTON' GEDRÜCKT. ES ERSCHEINT EIN TRAUERIGER ALIENSMILEY MIT DEM TEXT 'Verloren!' UND DIE ANTWORTEN ERGRAUEN UND DER 'ÜBERPRÜFEN-BUTTON' IST NICHT MEHR KLICKBAR.

Das Maskottchen Wurm ist auch das Alleinstellungsmerkmal, da es in dem Titel, dem Logo und dem Gewinnspiel unserer Webseite vorkommt.

-DER SMILEY UNTER DEM GEWINNSPIEL, DER WEBSEITENTITEL UND DAS LOGO WERDEN EINGEKREIST-

Generell ist noch anzusprechen, dass der Button 'Light-Theme' die Farben lediglich invertiert, die besprochenen Designprinzipien bezüglich der Farbe bleiben also erhalten.

-MAUS KLICKT AUF DEN 'LIGHT-THEME' BUTTON, DAS THEME INVERTIERT SICH. DANACH KLICKT SIE AUF DEN 'DARK-THEME' BUTTON UND ES INVERTIERT SICH ZURÜCK.-

Anmerkungen und Quellen

Autorenschaft:

Drehbuch: Tatiana Nazarova

Tonmitschnitt (Sprecher): Tatiana Nazarova

Videoaufnahme und Schnitt: Philip Spahn

Quellen und Lizenzen:

Buchcover-Bilder:

In Search of the Unknown:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:In_Search_of_the_Unknown_-_Bookcover_-_Project_Gutenberg_eText_18668.jpg

Dukan Diät:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Buchcover_%22Die_Dukan_Di%C3%A4t%22_von_Dr._Pierre_Dukan.jpg

The God among us:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bookcover.jpg>

Old Ben:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old_Ben_-_bookcover.png

Panghuang:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Panghuang_bookcover.jpg

not found (keine Änderungen vorgenommen):

https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:512pxIcon-sunset_photo_not_found.png

The Book (keine Änderungen vorgenommen):

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:THE_BOOK_cover_image.png

Bilder vom Logo:

Wurm:

<https://svgsilh.com/image/32218.html>

Copyright-Bestimmungen der Seite von der wir es haben:

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>

Buch:

https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Open_book_nae_02.svg

Smileys beim Gewinnspiel:

Smiley falsche Antwort:

https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Smiley_green_alien_doof.svg#/media/File:Smiley_green_alien_big_eyes.svg

Smiley richtige Antwort:

https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Smiley_green_alien_doof.svg#/media/File:Smiley_green_alien_red.svg

Smiley gewonnen:

https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Smiley_green_alien_doof.svg#/media/File:Smiley_green_alien_nerdy.svg

Für den Schnitt des Videos wurde der Movavi Video Editor in der Testversion benutzt, daher wird auch das Wasserbild immer wieder im Video eingeblendet. Uns wurde gesagt, dass man den Editor trotzdem für das Video verwenden kann.

<https://www.movavi.de/tos.html>