

Sketching with Hardware

10: Interaction Design

Was ist Interaktionsdesign?

- Teil des User Experience Design
- Von Bill Moggridge und Bill Verplank in den 80ern eingeführt
- Design von Mensch-Maschine-Schnittstellen
- Überschneidet sich mit User Interface Design
- Unterschied: Es muss dabei kein User Interface rauskommen

Fünf Säulen des Interaction Design

- Definiert von Moggridge, erweitert durch Gilliam Campton-Smith and Kevin Silver:
- Wörter
- Visuelle Repräsentation
- **Physische Objekte und Raum**
- Zeit
- **Verhalten**

Was heißt das?

- Nutzerzentrierter Ansatz (im Rahmen des Kurses leider **nicht** möglich)
 - Verbindung zur kognitiven Psychologie:
 - Mentale Modelle
 - Interface-Metaphern
 - **Affordances**
- “The Design of Everyday Things” (Norman, 1988)

Affordances

„The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill.“

- James J. Gibson, 1979

„Affordance is what the environment offers the individual.“

- Wikipedia



Live Demo...







Tangible UIs designen

- Andere Affordances als bei GUIs:
 - Dreidimensional
 - Anfassbar
 - Physikalische Eigenschaften (Größe, Gewicht, ...)
 - Kollaboration ist einfach
- Affordances sollten offensichtlich sein
- TUIs sollten ohne ein GUI/Display funktionieren
- Haptisches Feedback ist möglich

Projektdemos