

Leitfaden für Interface Design

Mit unserer digitalen, interaktiven Infotafel im Schwarzwald wollen wir Menschen über das Fichtensterben im Schwarzwald aufklären, sie dafür sensibilisieren und verdeutlichen, dass der Klimawandel direkt vor unserer Tür steht. Wir wollen hiermit auch von den gewöhnlichen, statischen Infotafeln, an denen Menschen normalerweise vorbeilaufen, wegkommen und so das interaktive Lernen im Schwarzwald fördern.

Hierfür haben wir einen **Fragenkatalog** und einen **Aufgabenkatalog** für dich vorbereitet, mit welchen du durch unseren ersten Prototyp unserer Anwendung gehen kannst. Falls du Fragen hast, zusätzliche Anregungen oder Ideen oder sonstige Bemerkungen, bitten wir dich uns gerne jederzeit Bescheid zu geben. Lass uns gerne an deinen Gedanken teilhaben und spreche sie dabei aus, während du durch den Prototypen gehst.

Danke für die Teilnahme und viel Spaß!

Fragenkatalog:

Kurze Einstiegsfrage:

1. Bleibst du bei Infotafeln stehen und schaust dir die Informationen an? Wenn nicht, warum bzw. was stört dich an Infotafeln?
→ Nein, der Proband bleibt meistens nicht stehen. Sie sind oft mit zu viel Text überladen, was abschreckend wirkt sich genauer mit Thema zu beschäftigen. Außerdem wirken sie auf den Proband meist durch das Design sehr altmodisch oder an Kinder gerichtet.

Zur Anwendung:

2. Weißt du, um was für eine Anwendung es sich handelt (was der Sinn und Zweck hinter der Anwendung ist)?
→ Aufklären darüber, dass die Fichten im Schwarzwald vom Klimawandel bedroht sind und was die Gründe dafür sind
1. Erkennst du die verschiedenen Themenbereiche auf der Startseite und kannst diese klar voneinander abgrenzen? Wenn ja, welche Themenbereiche gibt es?
→ Ja, sie können klar voneinander abgegrenzt werden.
→ Es gibt die Themenbereiche Allgemeine Informationen zur Fichte, speziell zum Wipfel, den Nadeln und der Rinde. Außerdem Baumgesundheit und die Einflussfaktoren, die Fichtenpopulation im Schwarzwald und einen Bereich, um Fichten zu retten
2. Wie ist dein erster Eindruck von der Startseite? Ist alles direkt verständlich?
→ Die Startseite ist übersichtlich gestaltet mit vielen Grafiken und Bildern. Es ist fast alles direkt verständlich.
→ Unklar worauf sich 42% Baumgesundheit beziehen, Vermutung dass es sich auf alle Fichten bezieht
3. Erhältst du alle nötigen Informationen auf der Startseite und weißt, wo du zu welchem Thema mehr Informationen bekommst?
→ Ja, es ist alles verständlich dargestellt
4. Verstehst du, wie man wieder zurück auf die Startseite gelangt oder wie man die Anwendung wieder in den Standby-Modus zurückversetzt?
→ Ja, man gelangt durch das Haus oben rechts zurück auf die Startseite und durch den Off-Button unten links wird sie in den Standby-Modus versetzt.

5. Erkennst du die verschiedenen Interaktionselemente und erkennst, wie diese zu bedienen sind? Wenn ja, welche Interaktionselemente stehen dir zur Verfügung?
→ Durch die Beschriftung ist es erkennbar.
→ Eventuell müsste der verschiebbare Regler auf der Startseite und bei der Baumgesundheit (Wipfel) noch durch Animation hervorgehoben werden. Außerdem könnten die Buttons bei Wipfel, Nadeln und Rinde auf der Startseite nicht klar als Button erkennbar sein.
→ Interaktionselemente: Schieberegler, Button, Karussell
6. Gibt es Elemente, die fälschlicherweise Interaktion vermuten lassen?
→ nein
7. Fehlen Interaktionselemente, die die Nutzung der Anwendung erleichtern könnten? Gibt es überflüssige Interaktionselemente?
→ Nein, es fehlen weder welche noch sind welche überflüssig
8. Gibt es Informationen, die du innerhalb der Anwendung vermisst?
→ Informationen über das aktiv werden, wie die Probleme behoben werden, sodass man nicht nur „negative Informationen“ erhalten werden
9. Hast du generelle Verbesserungsvorschläge für die Anwendung
→ nein

Aufgabenkatalog:

1. Finde heraus, wie man auf die Startseite gelangt. → Versteht der Proband, wie man vom Standby-Modus auf die Startseite gelangt bzw. dass diese zusammenhängen?
→ durch Tippen auf den Button in der Mitte der Bildfläche
2. Finde heraus, wie es dem Baum momentan geht. Woran erkennst du seinen Zustand?
→ Versteht der Proband, dass der Smiley + der Barometer den Zustand verraten?
3. Gehe zurück zur Startseite

→ durch das Drücken des Hauses oben rechts
4. Finde heraus, wodurch die Gesundheit der Rinde beeinflusst wird. → Versteht der Proband, wie er sich zu dieser Information durchnavigieren kann?
→ Tippen auf Rinde auf der Startseite. Einflussfaktor: Borkenkäfer
5. Gehe noch einmal zur letzten Information zurück. → Versteht der Proband, dass es einen Zurück-Button gibt?
→ Durch den Pfeil unten rechts
6. Stoppe die Animation.
→ Button „Animation stoppen“
7. Starte die Animation erneut.
→ Button „Animation starten“
8. Finde heraus, wie man zu den Einflussfaktoren der Schädlinge gelangt. → Versteht der Proband das Prinzip des Karussell-Sliders?
→ Startseite Button „Mehr erfahren“ – oben im Karussell nach rechts swipen

Fragen zum Abschluss:

1. Hattest du nach der Anwendung das Gefühl, dass du alles leicht finden und bedienen kannst?
→ ja, der Proband hat alles gefunden und ich hatte keine Probleme mit der Bedienung.
2. Wie hat dir generell die Idee der Anwendung gefallen?
→ Die Idee der Anwendung wird als sehr gut empfunden, da es über das Problem direkt am Ort aufklärt, wo es auch zu sehen ist.
3. Hast du nach der Anwendung noch Verbesserungsvorschläge, die du gerne anmerken würdest?
→ nein