

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?
 - Ja, außer zu viele Menschen

Zur Anwendung:

2. Weißt du, um was für eine Anwendung es sich handelt (was der Sinn und Zweck hinter der Anwendung ist)?
 - Infos zur Schwarzwald-Fichte und Gefährdung/Gesundheit
1. Erkennst du die verschiedenen Themenbereiche auf der Startseite und kannst diese klar voneinander abgrenzen? Wenn ja, welche Themenbereiche gibt es?
 - Fichtenaufbau, Baumgesundheit/Einflussfaktoren, Fichtenpopulation
2. Wie ist dein erster Eindruck von der Startseite? Ist alles direkt verständlich?
 - Ja – Interaktionsmöglichkeiten in der Praxis eventuell klarer anzeigen (z.B blinken oder so)
3. Erhältst du alle nötigen Informationen auf der Startseite und weißt, wo du zu welchem Thema mehr Informationen bekommst?
 - Ja
4. Verstehst du, wie man wieder zurück auf die Startseite gelangt oder wie man die Anwendung wieder in den Standby-Modus zurückversetzt?
 - Ja
5. Erkennst du die verschiedenen Interaktionselemente und erkennst, wie diese zu bedienen sind? Wenn ja, welche Interaktionselemente stehen dir zur Verfügung?
 - Buttons, Regler/Schieber, Karte, 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, Nein
8. Gibt es Informationen, die du innerhalb der Anwendung vermisst?
 - Was man unternehmen kann bzw. was unternommen wird (z.B Bei Käferbefall)
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?
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.
4. Finde heraus, wodurch die Gesundheit der Rinde beeinflusst wird. → Versteht der Proband, wie er sich zu dieser Information durchnavigieren kann?
5. Gehe noch einmal zur letzten Information zurück. → Versteht der Proband, dass es einen Zurück-Button gibt?
6. Stoppe die Animation.
7. Starte die Animation erneut.
8. Finde heraus, wie man zu den Einflussfaktoren der Schädlinge gelangt. → Versteht der Proband das Prinzip des Karussell-Sliders?

Fragen zum Abschluss:

1. Hattest du nach der Anwendung das Gefühl, dass du alles leicht finden und bedienen kannst?

→ Durch Low-Fid ist es schwieriger zu verstehen
→ Wenn in der weiteren Ausführung Interaktionselemente klar markiert bzw. die Aufmerksamkeit des Benutzers darauf gelenkt wird, wird es als realtiv selbserklärend beschrieben
2. Wie hat dir generell die Idee der Anwendung gefallen?
→ Die Anwendung wird als gut empfunden, speziell die die Animationselemente + Interaktion.
3. Hast du nach der Anwendung noch Verbesserungsvorschläge, die du gerne anmerken würdest?
→ Infos mit Maßnahmen, die für die Rettung wären interessant - evtl auch Infos, was der normale Verbraucher der das liest tun kann.