

# 1 Prototyp UI

## 1.1 Gestaltungslösungen

Zur Ermittlung der Gestaltungslösung sollte das Paperbased-Prototyping verwendet werden, was in Meilenstein 2 festgelegt wurde. Die Gründe für Paperbased-Prototyping basieren auf vielfalt des Verfahrens. Es ist für allgemeine Änderung (und für Änderungen des Interfaces) geeignet und benötigt keine Kosten, weil es sich um Zeichnungen auf Papier handelt. Grund dafür ist auch noch, dass die Möglichkeit besteht, dass Iterationen schneller und einfacher umgesetzt werden können.

### 1.1.1 Paperbased-Prototyping

Der Prototyp wird auf die Eigenschaften der Anforderungsanalyse aufgebaut. Die funktionalen, organisatorischen und qualitativen Funktionen wurden versucht richtig umzusetzen.

[Paperbased Prototyp-Login(folgt)]

Wenn der Benutzer bereits registriert ist, kann er sich durch die Eingabe seines E-Mails und Passwort einloggen (O70). Ist der Benutzer nicht registriert, so muss er zunächst eine Registrierung durchführen. Ziel war, dass der Benutzer sich sehr schnell und leicht in das System registrieren kann.

[Paperbased Prototyp-Registrierung(folgt)]

Die Registrierung erfolgt durch die Eingabe von E-Mail, Passwort und User-Gruppe.

[Paperbased Prototyp-Hauptmenü(folgt)]

Das Hauptmenü besteht aus einer Anzeige, was die Belegtheit der Parkplätze darstellt und einem Button "GoogleMap" (F50/Q10). Das Button steht für einen der Funktionen und man sollte durch dieses das Nutzungsziel erreichen. Q30 setzt eine einfache und ersichtliche Benutzeroberfläche voraus. Da Q40 eine nachvollziehbare und übersichtliche Darstellung der angezeigten Informationen bereitstellen muss, werden die Buttons eine einfache Darstellung mit verständlichen Titeln haben. Damit der Benutzer schnell zum Nutzungsziel geführt werden kann, werden die Buttons eine einfache Struktur und Größe

zum effektiven Bedienung haben.

[Paperbased Prototyp-GoogleMap(folgt)]

Angenommen wenn der Button "GoogleMap" betätigt wird, erscheinen im Display zwei weitere Buttons. "Karte-Ziel" und "Info-Ziel" geben nähere Informationen zum Endziel.

[Paperbased Prototyp-Karte(folgt)]

Tätigt der Benutzer einer der "Ziele", so besteht die Möglichkeit die Navigation zu starten. So gelangt der Benutzer von seinem Standort aus zu einer der Parkplätze, die in der Nähe der Th liegen (O20).

[Paperbased Prototyp-Navigation(folgt)]

Der Benutzer wird schriftlich und auditiv zum Ziel geführt. Man hat auch die Möglichkeit, die Navigation jederzeit zu beenden (F20).

[Paperbased Prototyp-Informationen vom Ziel(folgt)]

Bevor der Benutzer sich zum Ziel führen lässt, hat er die Gelegenheit sich über die einzelnen Zielmöglichkeiten zu informieren. Man hat die Information zur Entfernung, Preis und Belegtheit.