

# 1 Prototyp UI

## 1.1 Gestaltungslösungen

Zur Gestaltungslösung sollte das Paperbased-Prototyping verwendet werden, was in Meilenstein 2 genau bestimmt wurde. Es ist für allgemeine 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 Interaktionen 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.

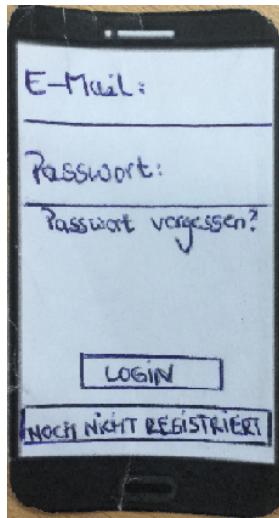


Figure 1: Paperbased Prototyp - Login

Wenn der Benutzer bereits registriert ist, kann er sich durch die Eingabe seines TH S-Mails und Passwort einloggen (O70). Da der Besucher kein Mitglieder der TH ist, muss er sich mit seiner normalen E-Mail einloggen oder gegenbenfalls registrieren. 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.

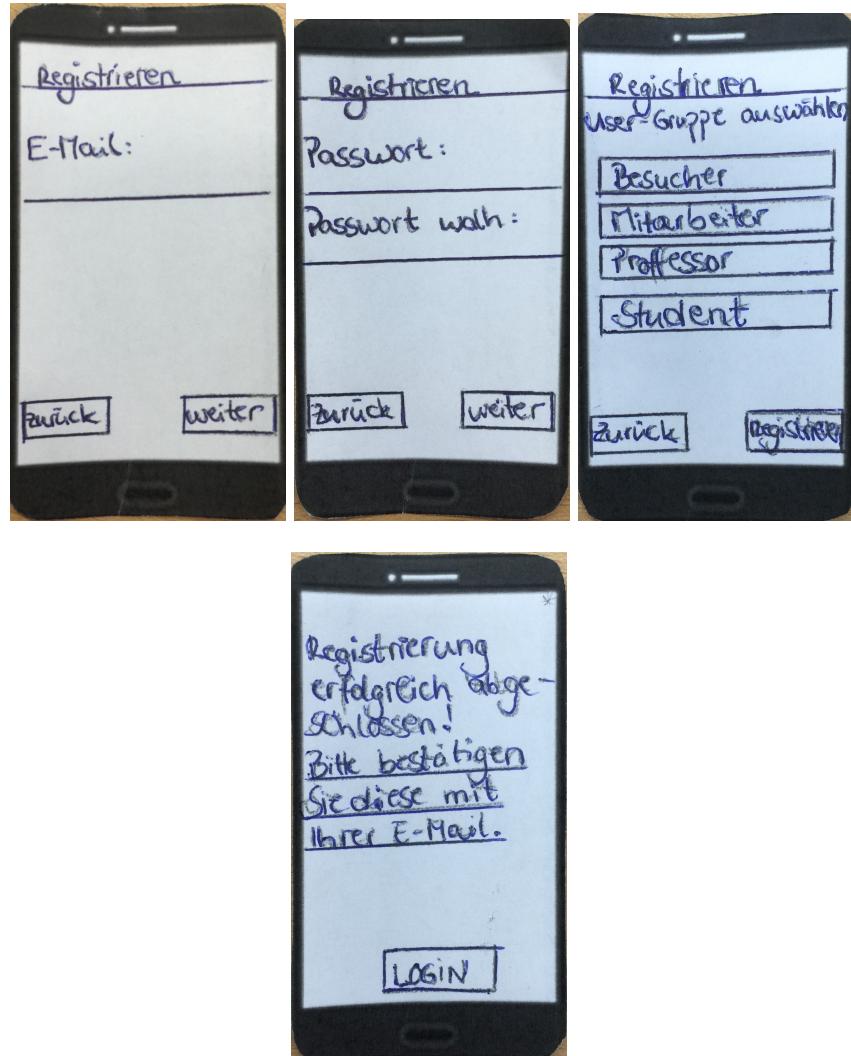


Figure 2: Paperbased Prototyp - Registrierung

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

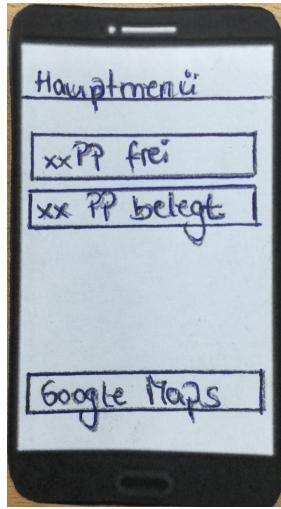


Figure 3: Paperbased Prototyp - Hauptmenü

Das Hauptmenü besteht aus einer Anzeige, was die Belegtheit der Parkplätze darstellt und einem Button "GoogleMap" (F40/Q10). Das Button steht für einen der Funktionen und man sollte durch dieses das Nutzungsziel erreichen. Q30 setzt eine einfache und ersichtliche Benutzeroberfläche vorraus. Da Q40 eine nachvollziehbare und übersichtliche Darstellung der angezeiten 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.

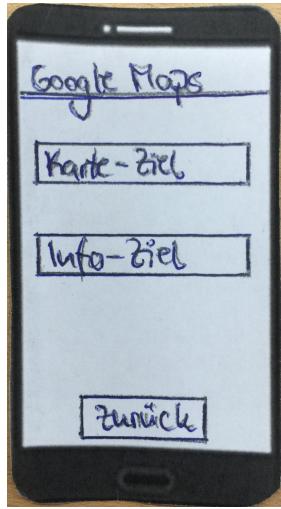


Figure 4: Paperbased Prototyp - Google Map

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

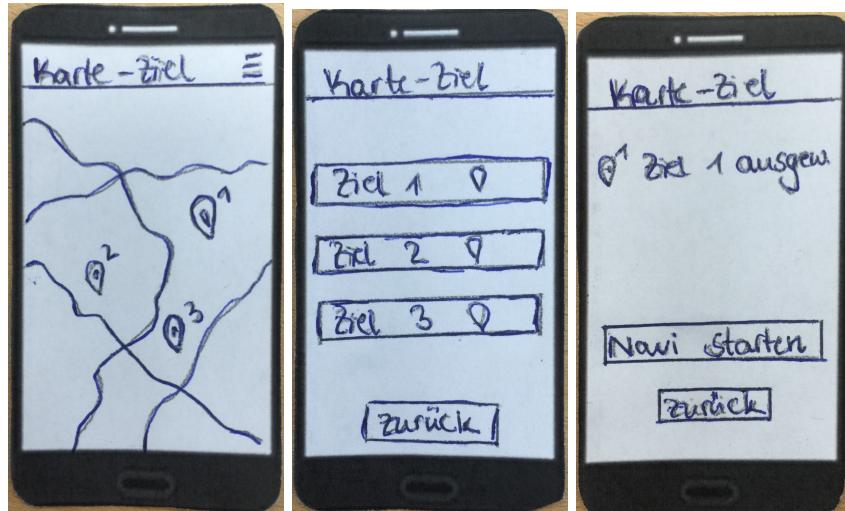


Figure 5: Paperbased Prototyp - Karte

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).

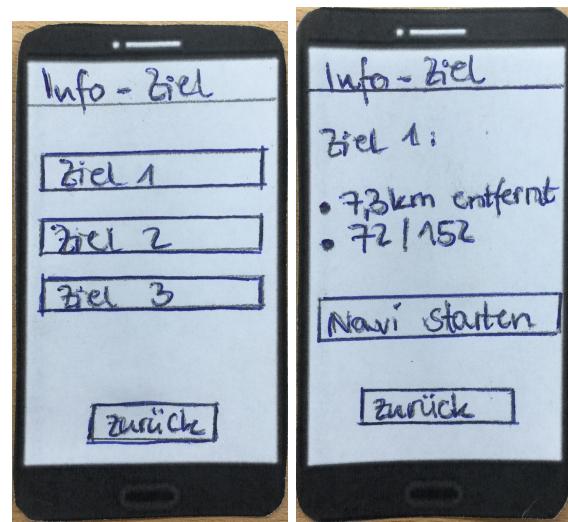


Figure 6: Paperbased Prototyp - Informationen von Ziel

Der Benutzer wird schriftlich und auditiv zum Ziel geführt. Man hat auch die Möglichkeit, die Navigation jederzeit zu beenden (F10).

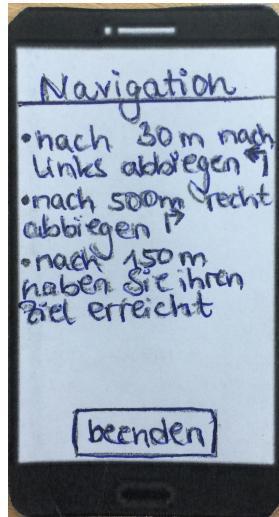


Figure 7: Paperbased Prototyp - Navigation

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.

## 1.2 Fazit zu der Gestaltungslösung

Die Anforderungen, die in der Anforderungsanalyse festgelegt wurden, werden in der Gestaltungslösung erfüllt.