
Meilenstein 2

Thema: „Gesünder Leben“



Team 1 (Gruppe 2)

Cordula Eggerth (0750881)
Viktoriya Lazarova (1403763)
Lisa Schierer (1409439)
Ioan Daniel Tircob (1405569)

BSc Informatik/Wirtschaftsinformatik

VU HCI (Gr. 2, Dr. Sedlmair) – Human Computer Interaction

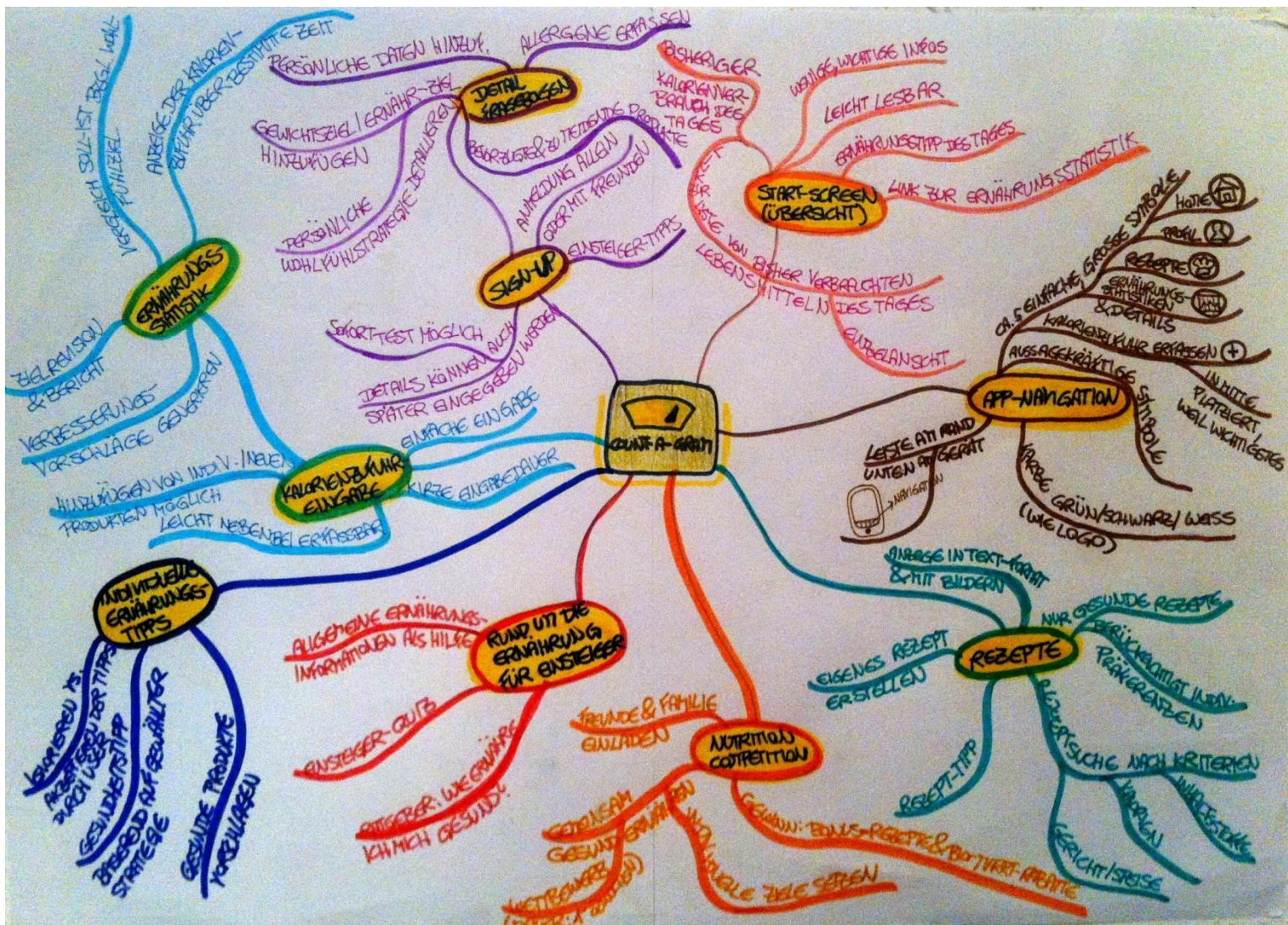
Sommersemester 2017

Inhaltsverzeichnis

1. Ideensammlung	3
2. Prototypen	7
3. Evaluierung der Prototypen	21
4. Arbeitsverteilung	24
5. Literaturverzeichnis	24

1. Ideensammlung

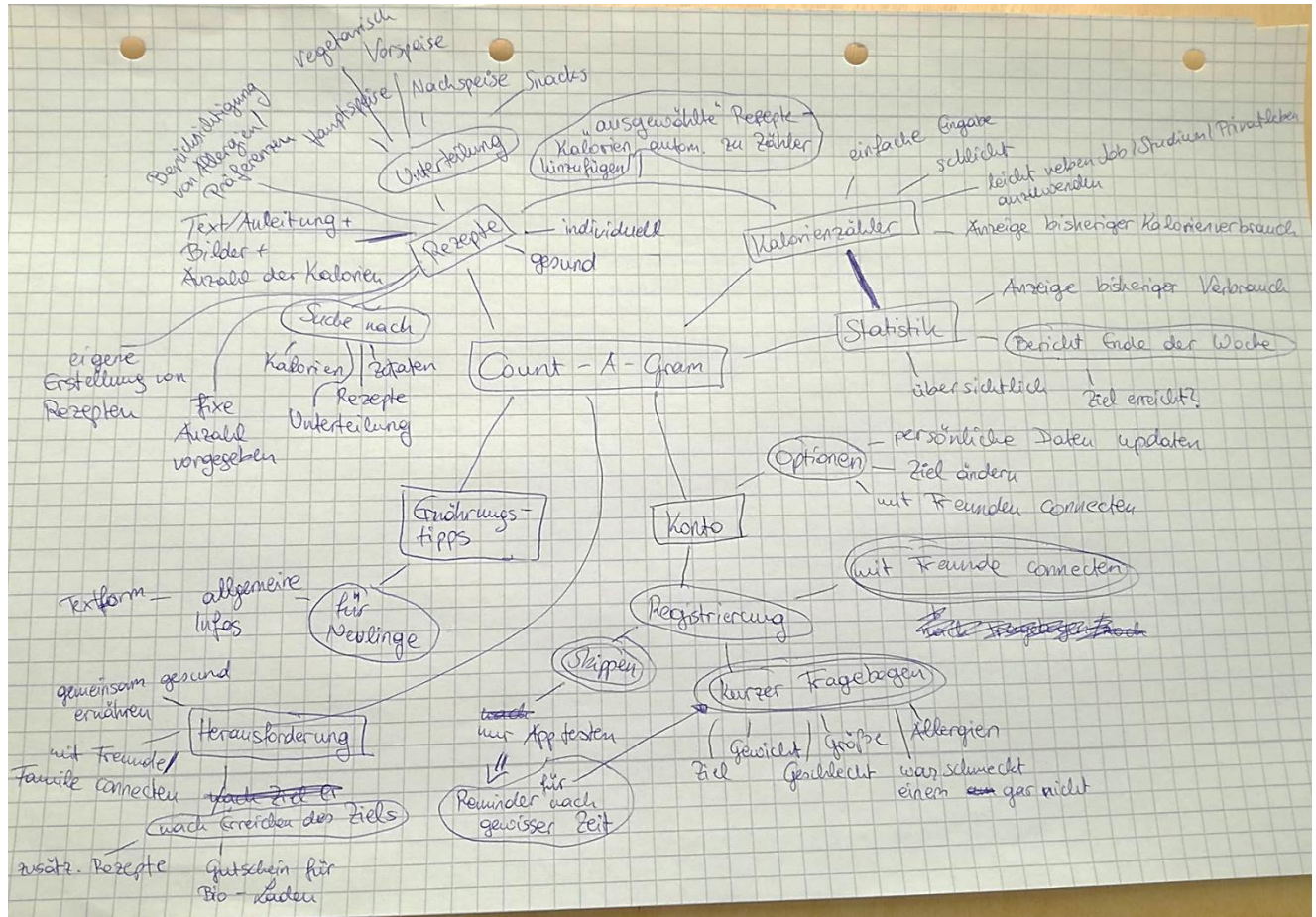
Mind-Map zum Entwurf der App Count-A-Gram:



Die obenstehende Mind-Map zeigt die acht hinsichtlich Verwendung und User Interface der App als am bedeutendsten eingestuften Bereiche sowohl aus inhaltlicher als auch aus strukturbezogener Sicht. Die unterschiedlichen Themengebiete werden in der Mind-Map mittels verschiedener Farbmarkierungen gruppiert. Beginnend beim Bereich „Sign-Up“ im links oberen Bereich folgen im Uhrzeigersinn die für den Benutzer wichtigsten Funktionen, angefangen mit Grundfunktionen wie der Registrierung und möglichen Detailinformationen über den Nutzer, der Startseite, die der User beim Starten der App immer als erstes sieht, und die App-Navigationsleiste. In Bezug auf diese Komponenten wird auch darauf hingewiesen, dass die Benutzeroberfläche besonders leicht, schnell und angenehm zu bedienen sein soll, da die App Count-A-Gram den User jeden Tag den ganzen Tag hindurch begleitet. Danach folgen inhaltliche Bereiche angefangen mit Rezepten, dann der „Nutrition Competition“ – einer Art spielerischem Zugang zu gesunder Ernährung in Form eines Wettbewerbs unter Freunden/Familienmitgliedern, sowie individuelle und allgemeine Ernährungsratschläge und die tägliche Erfassung der Kalorienzufuhr. Diese Ideensammlung mit Fokus auf User

Interface und inhaltliche Ausgestaltung der App kann in weiterer Folge als Basis für die Entwicklung von Prototypen dienen.

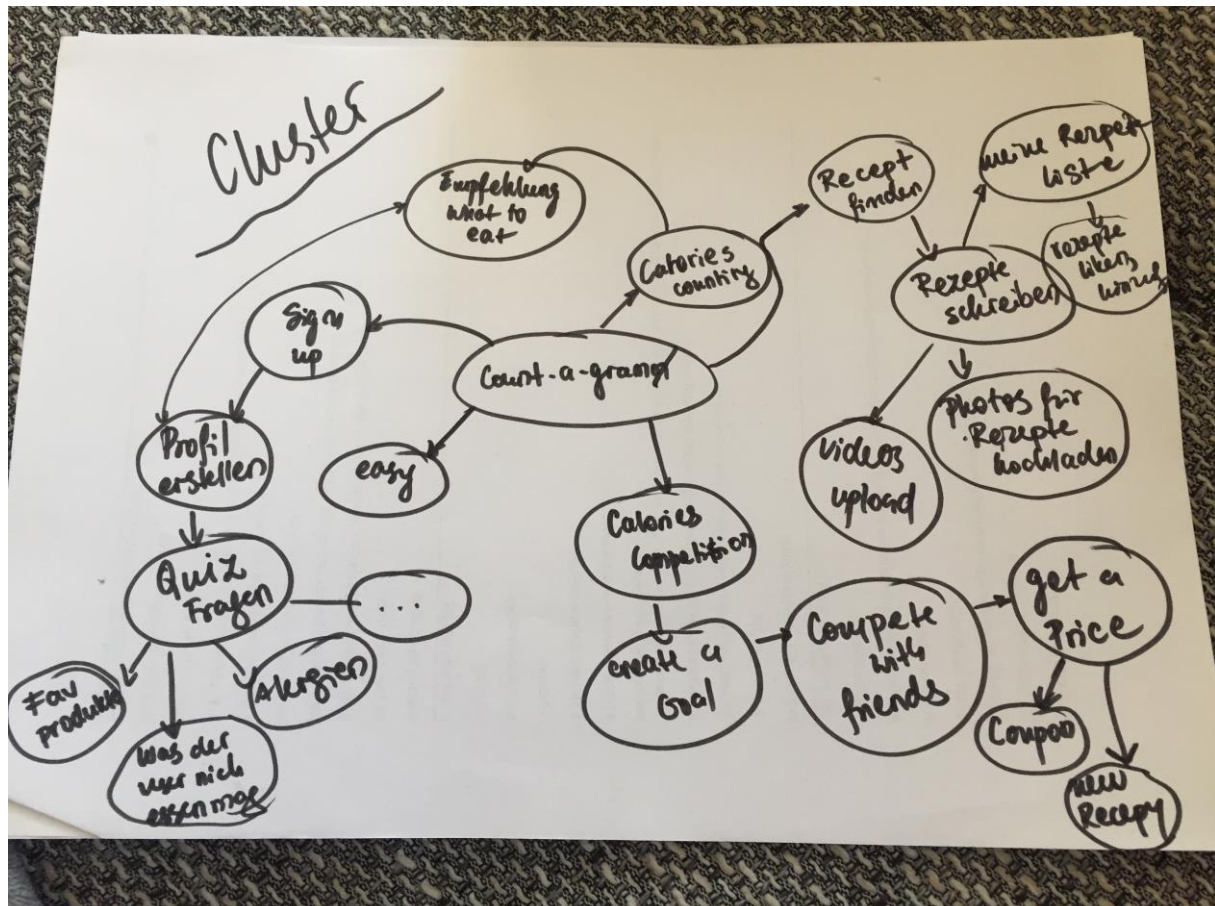
Brainstorming zum Entwurf der App Count-A-Gram:



Das obenstehende Brainstorming zeigt die 6 wichtigsten Bereiche/Interfaces der App. Angefangen beim Konto, hier hat der User die Möglichkeit sich allererst zu registrieren (sei dies nicht gewünscht – kann dies vorerst übersprungen werden), woraufhin ein kurzer Fragebogen ausgefüllt werden muss, damit das Ziel und individuelle Präferenzen/Allergien abgeklärt werden können. Das wichtigste sind die Rezepte und der Kalorienzähler. Die Rezepte (textlich und bildlich dargestellt) sollen individuell an den User angepasst werden und in Kategorien sortiert sein. Dem User soll es ebenfalls möglich sein, nach bestimmten Gerichten, Zutaten der Anzahl der Kalorien zu suchen. Um die Bedienung dem Nutzer zu vereinfachen, wird die Kalorienanzahl eines „gewählten“ Rezepts direkt automatisch zum Kalorienzähler hinzugefügt. Denn dieser Zähler soll einfach zu bedienen sein, schlicht und leicht neben dem Alltag anzuwenden sein. Die Statistik steht mit dem Kalorienzähler im starken Zusammenhang, denn es wird bei dieser den bisherigen Verbrauch von Kalorien angezeigt und am Ende jeder Woche wird es einen kurzen Bericht geben, ob das festgesetzte Ziel erreicht worden ist oder nicht. Die/der Herausforderung/der Wettbewerb von „Count-A-Gram“ wird sein, dass sich der User nicht nur mit Freunden/Familienmitgliedern verbinden und sich mit diesen gemeinsam gesund ernähren kann, sondern auch nach Erreichung des

festgesetzten Ziels als Bonus zusätzliche Rezepte bekommt. Neben den Rezepten, der Statistik und dem Kalorienzähler wird es auch Ernährungstipps geben, sowohl für Neulinge (allgemeine Infos), als auch für bereits registrierte User geben, individuelle.

Clustering zum Entwurf der App Count-A-Gram:



Das obenstehende Clustering-Diagramm veranschaulicht die wichtigsten Use Cases unserer App. Auf der linken Seite wird der “Sign Up”-Prozess vorgestellt und auf der rechten Seite die Hauptfunktionen, die den Usern zur Verfügung stehen. Der “Sign Up”-Prozess wird für die Erstellung des Userprofils benutzt. Das Profil wird erstellt und auf den User angepasst, nachdem der User einige Quizfragen beantwortet. Solche Fragen wie Höhe, Alter, Lieblingsgericht, was der User nicht zum Essen mag, Allergien usw. werden eingestellt. Diese Fragen sind wichtig, damit später das Profil richtig auf den User angepasst werden kann und ihm verschiedene Gerichte empfohlen und Ernährungstipps gegeben werden können.

Auf der rechten Seite liegen die bedeutendsten Use Cases der App: Kalorien zählen, Rezepte erstellen und “Kalorien-Wettbewerb”. Die Hauptfunktion der App ist es, die täglichen Kalorien, die jemand zu sich nimmt, zu erfassen. So weiß der User immer, wie viele Kalorien er bisher zu sich genommen hat. Rezepterstellen und -suchen sind auch wichtige Funktionen unserer App. So kann der User bezüglich seines Kalorienstatus Rezepte suchen oder neue hinzufügen. Bei der Erstellung neuer Rezepte kann der User Fotos von einem Gericht hochladen (oder sogar Videos), wie er das Essen vorbereitet. Es kann auch sein, dass der User eine eigene Liste mit Rezepten hat, die er erstellt oder geliked hat.

Die App stellt die Möglichkeit zu Verfügung, ihre User auch Spaß beim Verwenden haben. Mit der „Wettbewerb“ Funktionalität kann man sich z.B. ein wöchentliches Ziel setzen und mit Freunden oder Familie wetteifern. Schließlich bekommt derjenige, der sein Ziel für die Woche erreicht, eine Belohnung in Form eines Gutscheins oder eines neuen speziellen Rezept.

„Lotus blossom technique“ zur Count-A-Gram-App:

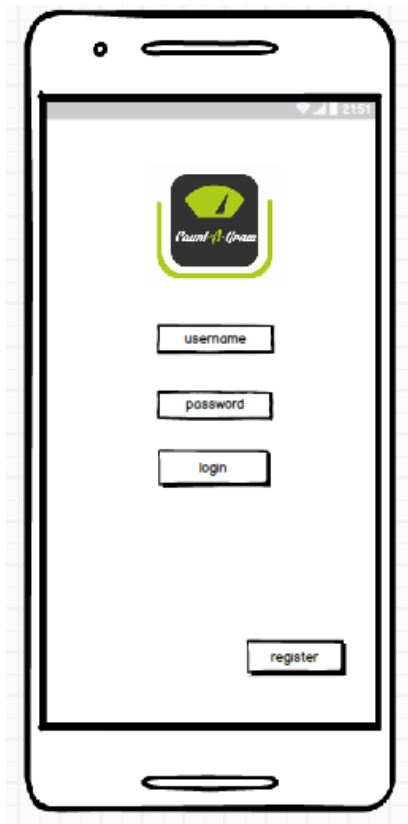


Als Ideensammlungstechnik wurde an dieser Stelle die "Lotus blossom technique" gewählt. Diese Technik ist eine Art von Brainstorming, fokussiert aber nur auf die gewünschten Bereiche und ist nicht so breit aufgestellt wie etwa Brainstorming. Man fängt an mit acht primären Ideen, die rund um den Mittelpunkt platziert werden. Jede von diesen Ideen bekommen ein eigenes Kästchen. Rund um diese Ideen werden neue, tiefere Ideen erstellt und so setzt sich die Struktur des Diagramms weiter fort.

Das Ziel ist es, das Quadrat so viel wie möglich auszufüllen. Am Ende der Session werden theoretisch 64 Ideen gesammelt. Diese Ideen sind dann schon in acht großen Kategorien sortiert und wenn diese nicht genug sind, und man noch tiefer gehen möchte, könnte für jede sekundäre Idee eine neue „Lotusblüte“ erstellt werden. In unserem Fall, hat jedes "Blatt" der Lotusblüte eine Sicht repräsentiert. Jede Sicht bekommt mehrere Funktionalitäten und Subkategorien.

2. Prototypen

Prototyp 1:



Beim erstmaligen Verwenden der App gelangt der User zu diesem Startbildschirm. Wenn der User auf den Button „**register**“ klickt, wird ein neues Profil angelegt, in dem persönliche Daten eingegeben werden können. Die Vervollständigung des Profils (abgesehen von „username“ und „password“) muss nicht sofort erfolgen und kann im Laufe der Zeit nachgetragen werden.






Für User, die bereits über ein Profil bei Count-A-Gram verfügen, erfolgt der **Login** über die Eingabe von „username“ und „password“, woraufhin der Button „login“ gedrückt wird. Zusätzlich besteht für den bereits registrierten User auch die Möglichkeit, eingeloggt zu bleiben, und dadurch sofort auf die „home“ Seite der App zu gelangen, auf der die personalisierte Übersicht angezeigt wird, sobald der User die App öffnet.



Das Design der **Navigationsleiste** erfolgte in Anlehnung daran, dass die App einfach und schnell bedienbar sein sollte, da sie den User durch den gesamten Tag begleitet. Daher gibt es hier fünf Symbole, die am unteren Rand des Smartphones angezeigt werden. Wenn der User das jeweilige

Symbol wählt, kommt er direkt in einen der wichtigsten Bereiche der App.

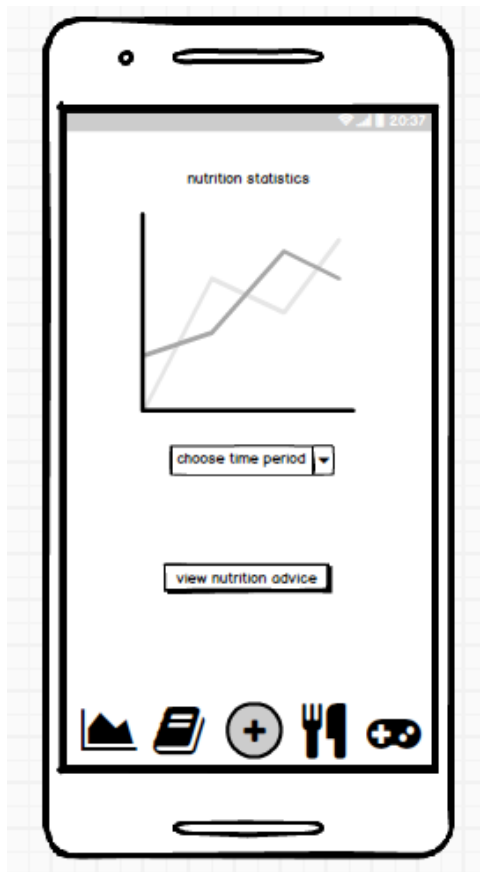
Legende der Symbole in der Navigationsleiste:

	Bereich „Ernährungsstatistiken“ (über eine bestimmte Zeitspanne)
	Bereich „Allgemeine Ernährungsinformationen“
	Bereich „Neue Kalorienzufuhr erfassen“
	Bereich „Rezepte“
	Bereich „Nutrition Competition“

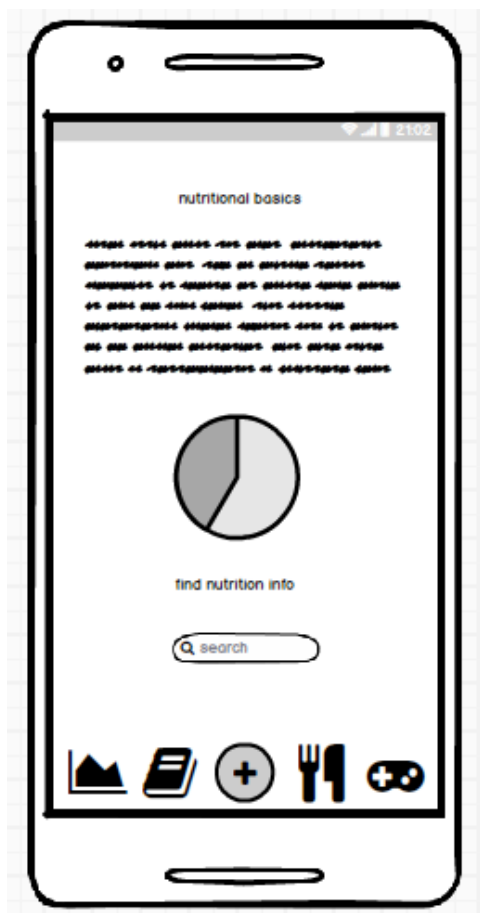


Wenn der User nun eingeloggt ist, kommt er auf die „**home**“ Seite der App. Diese zeigt eine Übersicht der für den User wichtigsten Daten. Ganz oben wird die bisherige Kalorienzufuhr des Tages angezeigt. Im mittleren Bereich befindet sich eine Anzeige der heutigen verbleibenden Kalorien, die der User noch zu sich nehmen kann. Im unteren Bereich kann der User über „view nutrition advice“ eine Tipp, um gesünder zu leben, basierend auf seinen bisherigen Ernährungsgewohnheiten generieren. Außerdem können über den Button „view my profile“ die persönlichen Daten und Einstellungen des Users eingesehen werden.

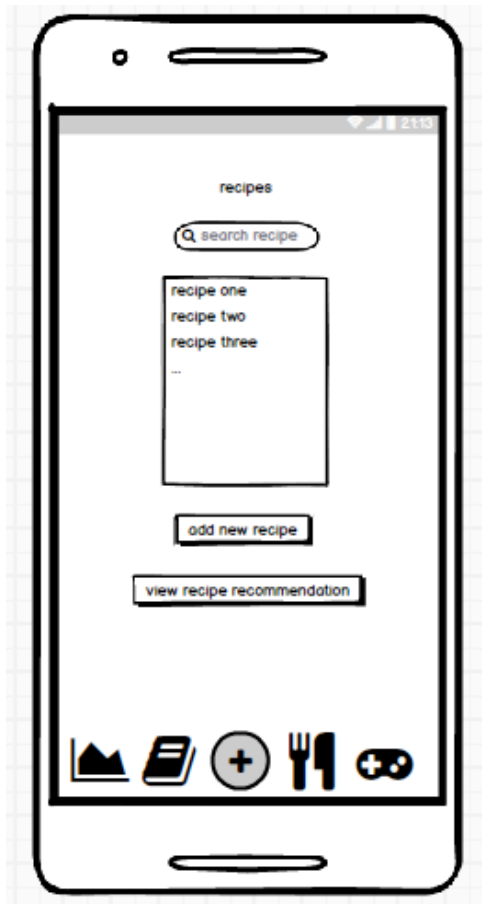
Wenn der User auf den **Button „+“ in der Navigationsleiste** klickt, kann er schnell und einfach seine **Kalorienzufuhr erfassen**. Es kann oben nach einem Produkt (mittels dessen Name) gesucht werden. Daraufhin wird eine Liste von passenden Produkten generiert, aus der der User eines auswählt. Falls sich kein passendes Produkt findet, kann der User auch auf „add new item“ klicken, und sein neues Produkt erfassen.



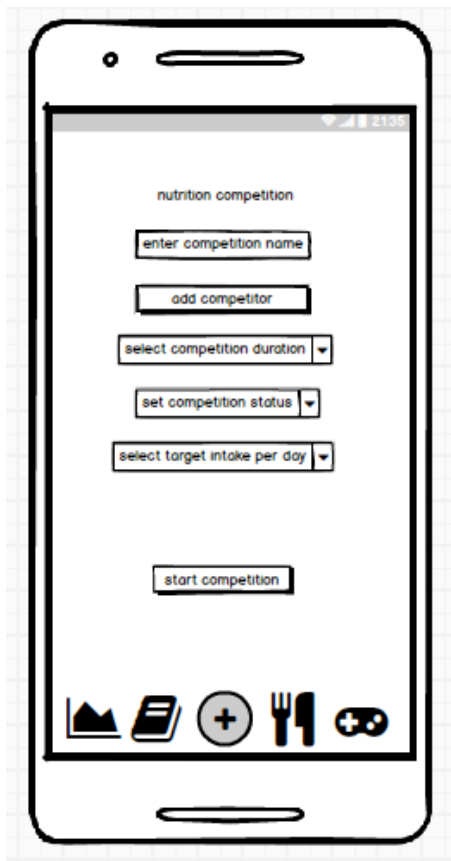
Wenn der User das **Symbol links unten in der Navigationsleiste** drückt, kommt er in den Bereich der **Ernährungsstatistik**. Hier kann der User seine Ernährungsgewohnheiten (in Form der Kalorienerfassung) über vorgegebene Zeitspannen nachverfolgen und graphisch anzeigen lassen. Im Drop-Down-Menü kann die Zeitspanne ausgewählt werden. Zusätzlich kann auch hierzu ein individueller Ernährungstipp angezeigt werden.



Wenn der User auf das **zweite Symbol von links** klickt, gelangt er in den Bereich „**nutritional basics**“, in dem allgemeine Ernährungsratschläge und -informationen bereitgestellt werden. Es können hier auch Ernährungsinformationen zu bestimmten Produkten gesucht werden.

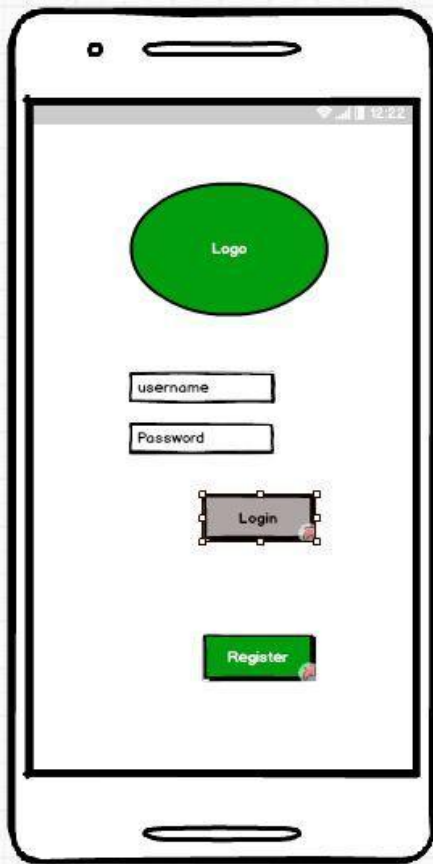


Wenn der User das **zweite Symbol von rechts** auswählt, gelangt er in den Bereich „**Rezepte**“, wo er nach Rezepten suchen kann (nach Name oder Inhaltsstoffen). Es wird auf die Suchanfrage hin eine Liste von passenden Rezepten angezeigt. Falls der User nicht fündig wird, kann er ein neues, eigenes Rezept erstellen. Außerdem kann über „view recipe recommendation“ eine Empfehlung für ein Rezept basierend auf der bisherigen Ernährungsstatistik generiert werden.

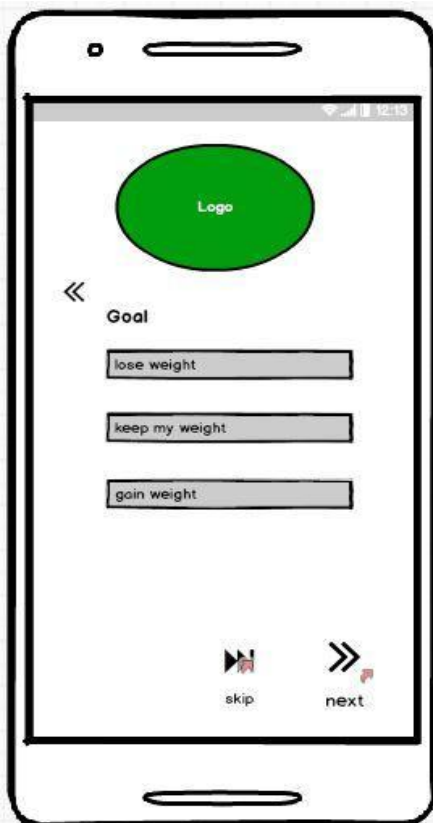
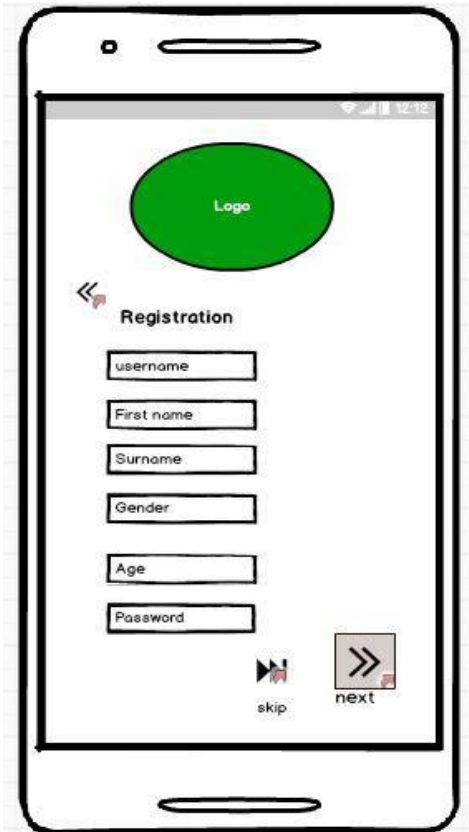


Wenn der User das Symbol rechts unten wählt, gelangt er in den Bereich der „**nutrition competition**“, in dem ein Wettbewerb mit einem Freund/Familienmitglied zur Erreichung eines Etappenziels (über eine vorgegebene Zeitspanne) in der jeweiligen gesunden Ernährungsstrategie begonnen und verfolgt werden kann. Man kann dem Wettbewerb eine Name geben, den Status einsehen und das Ziel individuell festlegen. Dieser Wettbewerb soll den User motivieren, seine Ernährungsziele zu verfolgen und soll einen spielerischen Ansatz dazu bieten.

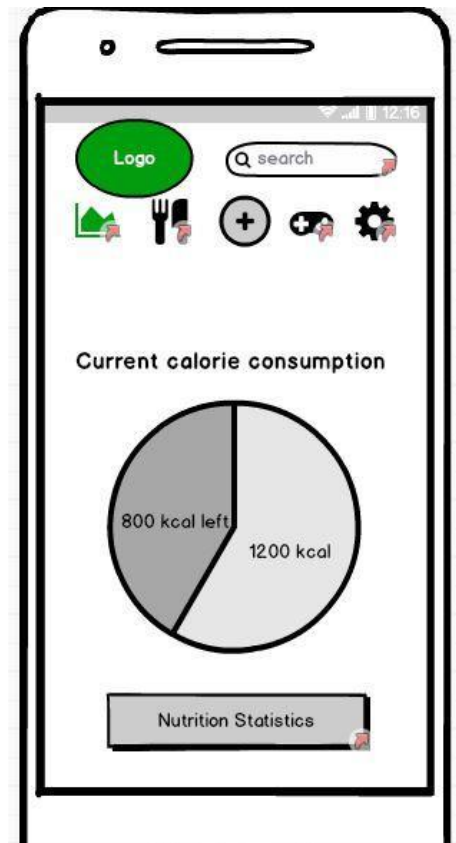
Prototyp 2

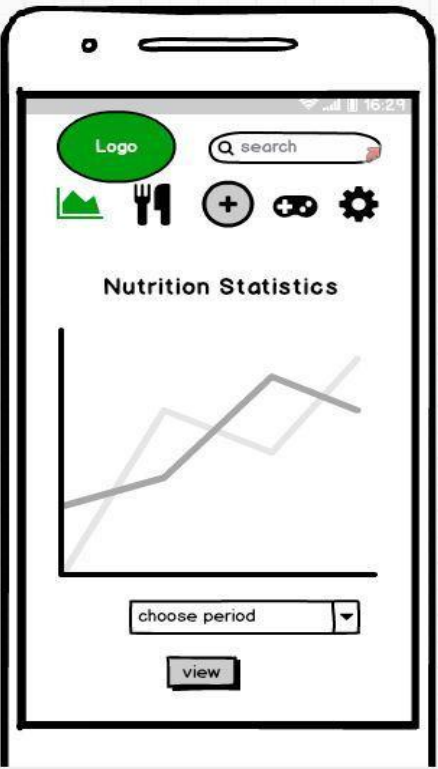


Wenn der User zum ersten Mal die Count-A-Gram App verwendet, dann erscheint ihm der linke Bildschirm. Hat er schon einen Account, dann kann er sich mittels Passwort und seinem Username anmelden. Falls er noch kein Konto hat, dann kann er dies mittels dem „**Register**“ Button tun. Daraufhin wird er zum rechten Bildschirm weitergeleitet. Dort gibt der Nutzer seine persönlichen Daten ein und drückt auf „**next**“ oder überspringt diesen Vorgang mittels „**skip**“ (er kann später seine Daten noch hinzufügen bzw. abändern).

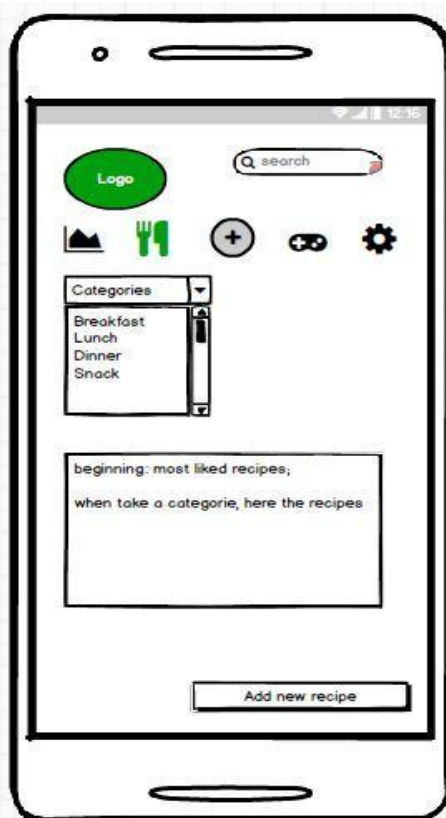
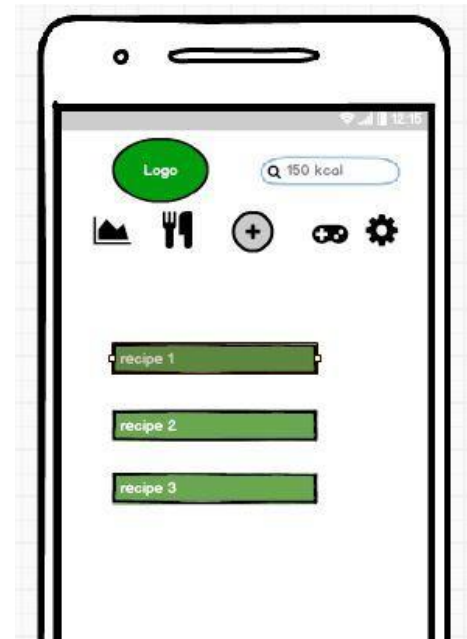


Hat der User vorher auf „**next**“ geklickt, dann wird er gefragt, was sein Ziel ist. Er kann diesen Vorgang auch überspringen oder auf next klicken. Egal, ob der Nutzer auf „**skip**“ oder „**next**“ geklickt hat, er wird nun auf die Startseite weitergeleitet. Dort kann er auf nach Rezepten etc. mittels „**search**“ suchen. Mit den **Icons in der Navigationsleiste** (links: Statistik, 2. v. links: Rezepte, 3. v. links: Kalorienzufuhr hinzufügen, 2. v. rechts: Nutrition Competition, rechts: Profileinstellung, Ernährungsinformationen) kann der User verschiedene Features aufrufen. Auf der Mitte des Bildschirms sieht er seinen derzeitigen Kalorienverbrauch und kann mittels Button „**Nutrition Statistics**“ seine Statistik anschauen.

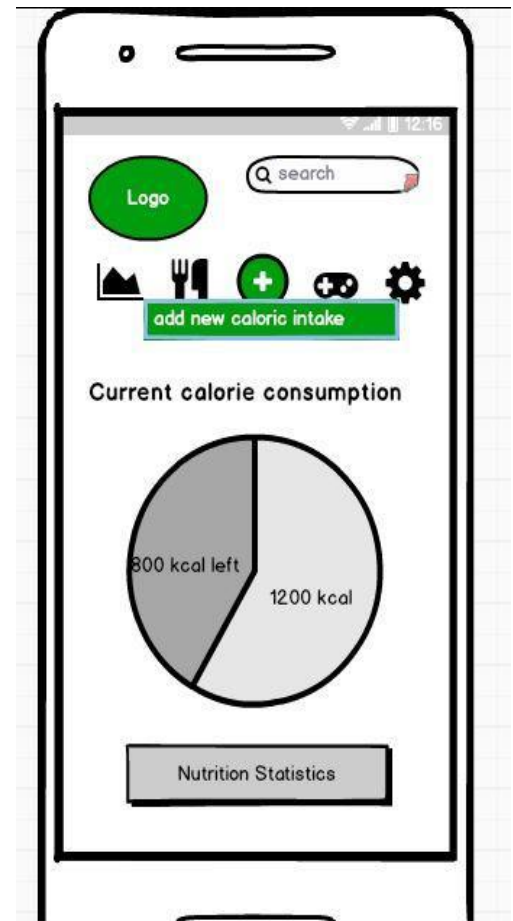




Hat der Nutzer vorher auf „**Nutrition Statistics**“ geklickt, dann erscheint ihm seine Statistik mittels einem Diagramm (s. links). Hat er auf „**search**“ geklickt, dann kann er nach Rezepten, Kalorien oder nach Zutaten suchen und diese werden ihm dann angezeigt.

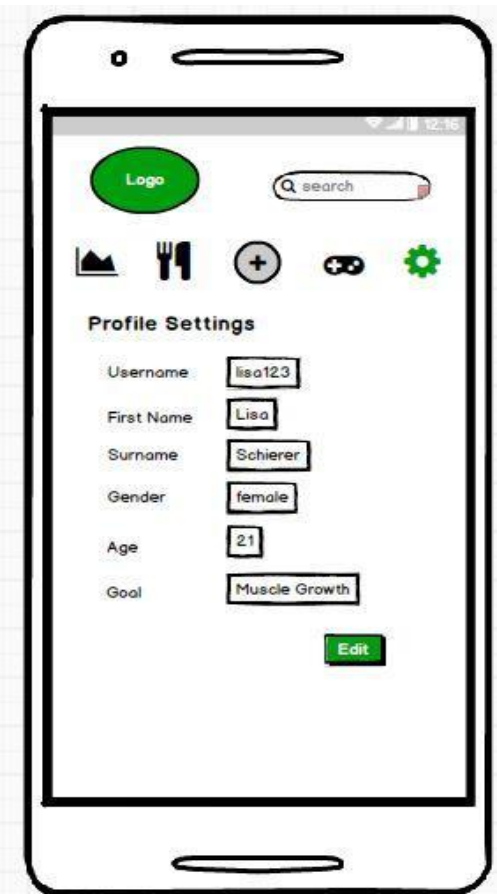
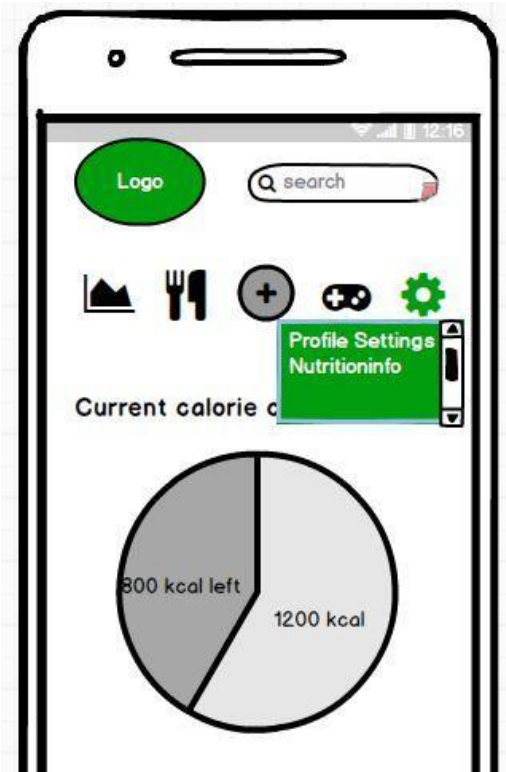


Klickt der Nutzer auf das „**Besteck**“ **Icon** wird er zu allen **Rezepten** weitergeleitet. Hier kann er sich die Rezepte nach Kategorien anzeigen lassen und eigene Rezepte hinzufügen. Drückt der User auf das **mittlere Icon** („+“), kann er seine **Kalorienzufuhr hinzufügen** (s. rechts).





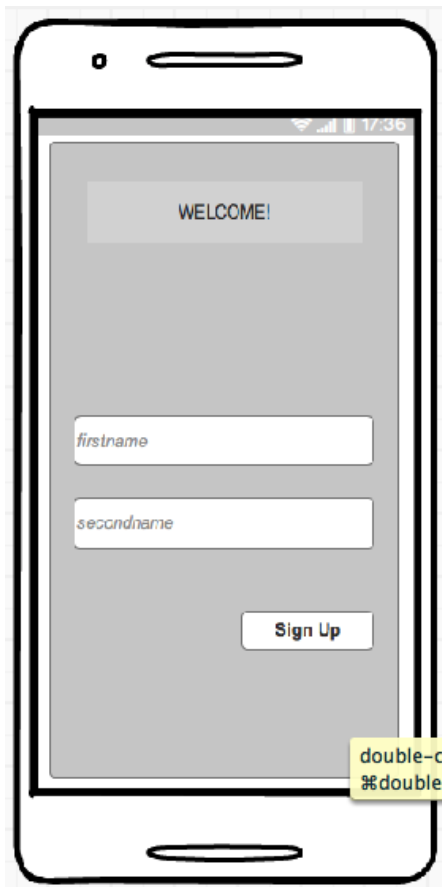
Klickt der Nutzer auf das „Gamepad“ Icon, gelangt er zum **Ernährungswettbewerb**. Hier kann er mit seinen Freunden/Familienmitgliedern „spielen“ und ihre Kalorienzufuhr vergleichen. Ebenfalls kann er neue Freunde hinzufügen (s. links). Hat der User auf das „Zahnrad“ Icon geklickt, dann kann er zwischen „Profile Settings“ und „Nutritioninfo“ auswählen (s. Abb. links oben und unten).



Hat der Nutzer „Profile Settings“ ausgewählt, kann er nun seine **Profildaten bearbeiten/anschauen** bzw. – falls diese nicht bei der Registrierung eingegeben wurden – nachtragen. Hat der User zuvor „Nutrition-info“ ausgewählt, sieht er nun **allgemeine Ernährungstipps**, -informationen und individuelle Ratschläge.



Prototyp 3:



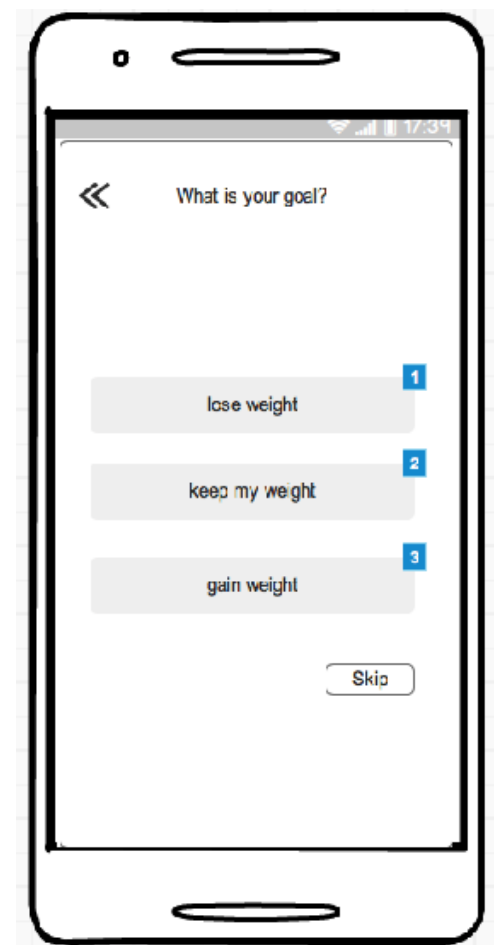
“Sign up”

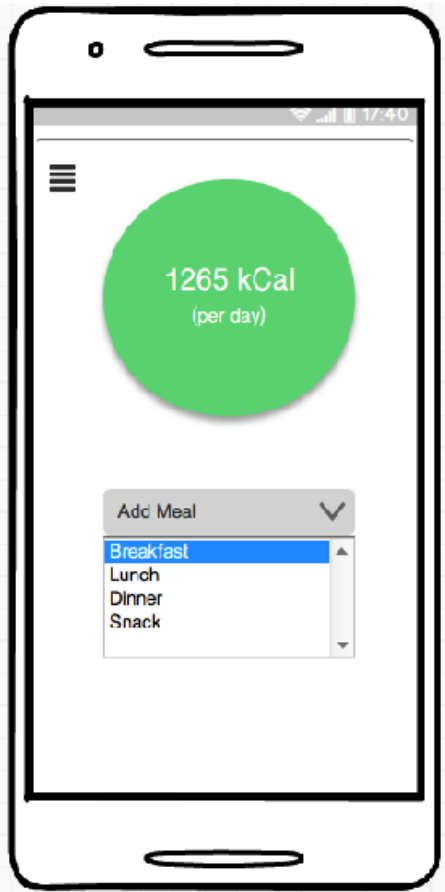
Wenn der User die App zum ersten Mal benutzt, erstellt er einen Account. Ganz einfach gibt er seine Namen ein und drückt auf dem “Sign up”-Button.

“Profil erstellen”

Nach dem “Sign up“-Prozess, muss der User ein paar Fragen beantworten, um seinen Profil zu erstellen. Die Fragen helfen zur besseren Anpassung des Userprofiles. Der Benutzer kann zu einigen Fragen die Antwort eintippen oder eine schon fertige Antwort in der Form eines zur Wahl stehenden “Buttons” auswählen.

Bei diesem Prozess ist es wichtig dem User die Möglichkeit zu geben, zu vorigen Fragen zurückzukehren, oder Fragen überspringen. Weil es in manchen Fällen sein könnte, dass er die Fragen nicht sofort beantworten will, oder zu einer alten Frage zurück will, um die Informationen zu ändern.



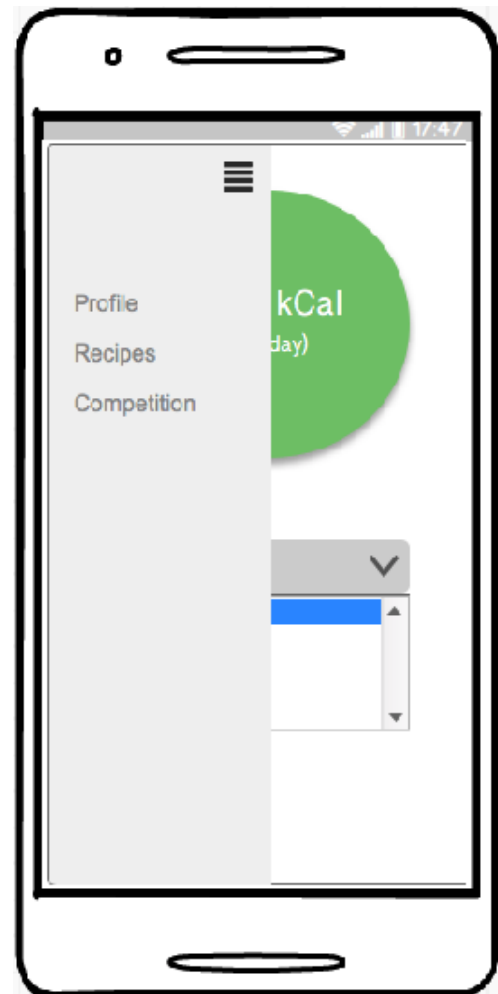


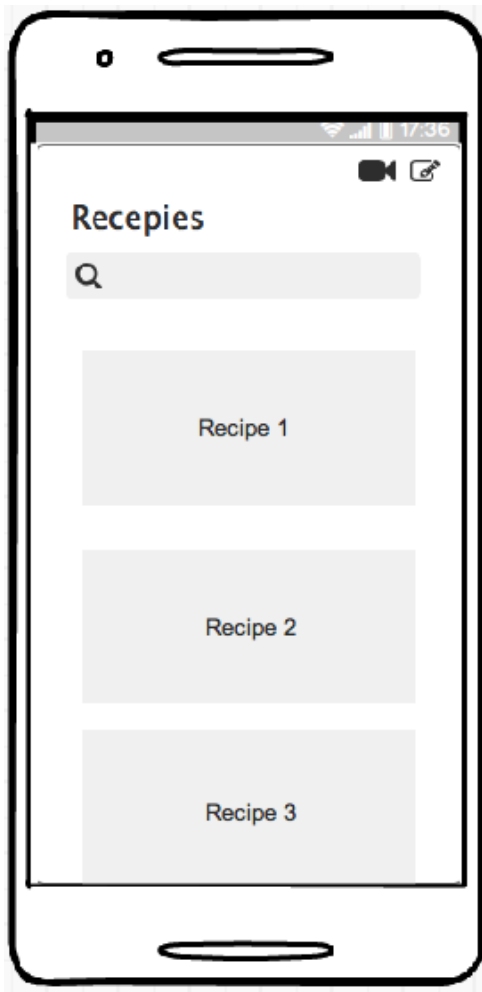
“Startseite”

Die Startseite sollte nicht mit vielen Informationen überfüllt sein. Wenn der User die App öffnet, gelangt er auf diese Seite. Deswegen muss es komprimiert die wichtigsten Informationen zur Verfügung stellen: nämlich wie viele Kalorien man am derzeitigen Tag zu sich genommen hat und wie viele noch übrig bleiben oder falls man neue Kalorien dazu geben möchte, wenn man ein neues Essen hinzufügt. Auch oben links kann man den Button für die Navigationsliste sehen und von dort auf eine andere Seite gehen.

“Navigationsliste”

Die Navigationsliste enthält auch nur die wichtigsten Optionen, die der User braucht. Wenn er sein Profil einstellen will, kann er auf Profil gehen, wenn er nach Rezepten suchen will oder neue erstellen will, geht er auf “Recipes”, und falls er seinen Stand im wöchentlichen Wettbewerb sehen will, geht er auf “Competition”.



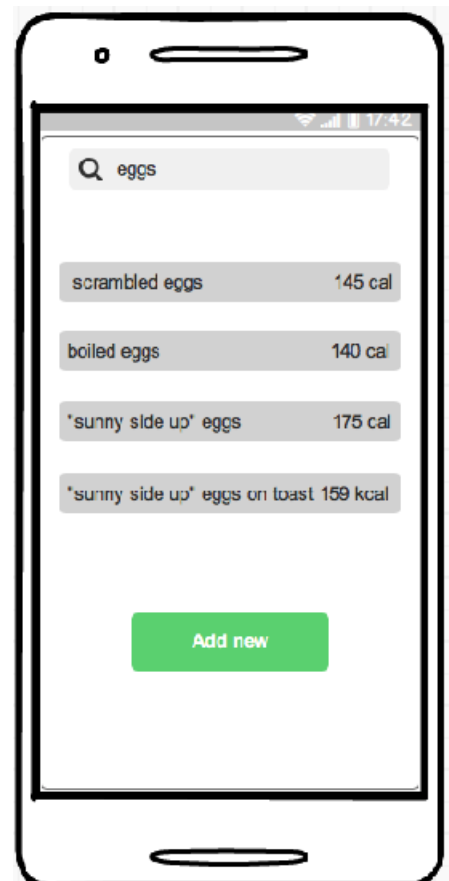


“Rezepte”

Wenn man die Option “Recipes” auswählt, öffnet sich diese Seite, auf der der User seine Liste mit Rezepten sehen kann. Auch in dem Suchfeld kann er Produkte eingeben und andere neue Rezepte suchen. Oben rechts gibt es noch zwei Optionen, die der User wählen kann, falls er ein neues Rezept erstellen will oder ein Video, wie man ein Gericht vorbereiten, aufnehmen will.

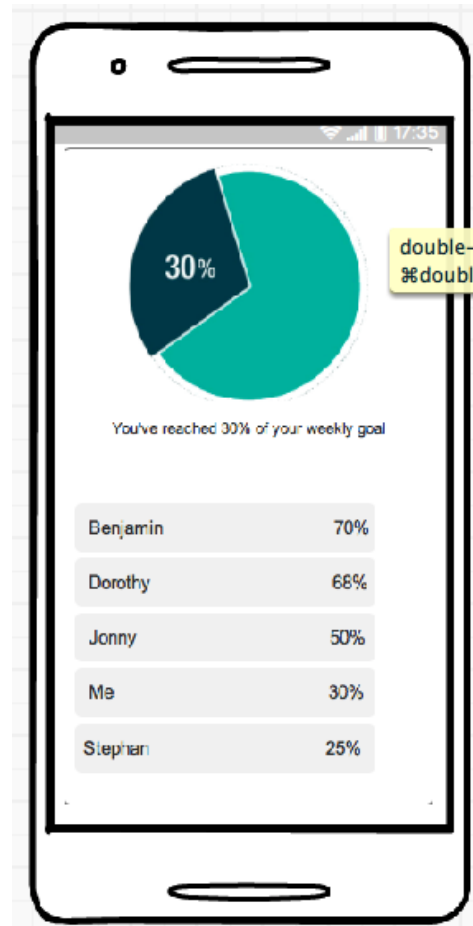
“Suchoption”

Die Suchoption bietet die Möglichkeit, nach unterschiedlichen Produkten zu suchen, und zu dem “daily” Kalorien dazu zählen. Wenn man im Suchfeld ein Produkt eintippt, bekommt man eine Liste mit verschiedenen Mahlzeiten und sieht die Kalorien, die sie enthalten. Mit dem Button “Add new” kann der User ein neues Meal erstellen, das danach für alle User verfügbar sein wird.



“Wettbewerb”

Wählt der User die Option “Competition” aus der Navigationsliste, kann er seinen Status und seine Stelle in der wöchentlichen Wettbewerb anschauen und auch wie weit seine Freunde mit ihrem wöchentlichen Ziel gerade sind.



Prototyp 4:

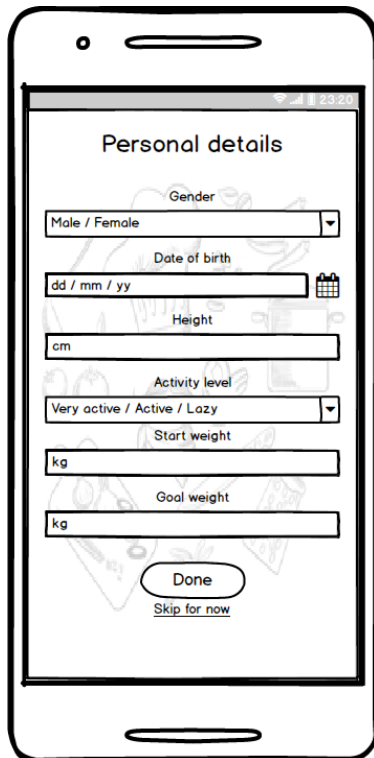


Der Nutzer kann bei der **Registrierung** vielfältige Auswahlmöglichkeiten wählen. Es nervt die User oft, wenn man verpflichtet ist, sofort bei der Erstnutzung sämtliche langwierigen Informationseingaben zu machen. Es gibt einige Apps, die man nur testen will, darum habe wir die **“As guest” Modul** eingegeben. Um den Login zu erleichtern, wird die Nutzung für potenzielle Nutzer, die die App nur mal anschauen möchten, viel effizienter und schneller als mit dem normalen **Sign-in**-Prozess.

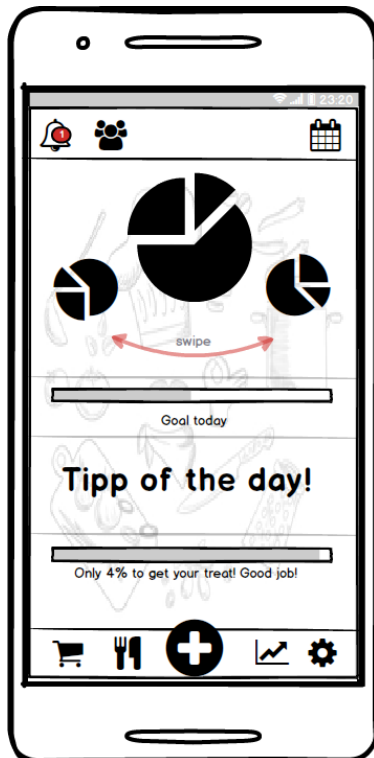
Der **Hintergrund** muss ein Blickfang sein, was für den Nutzer attraktiv sein soll, dass er die App testen möchte.



Man muss die Möglichkeit haben, einige Sachen die nicht unbedingt für die Verwendung notwendig sind, zu überspringen (hier: „**skip for now**“ Feature).



Die **eigenen Daten** werden **eingetragen**: Schnell und einfach, durch "Dropdown"-Menüs, Kalender-Widgets und Nummerneingabefelder, die schon vordefiniert sind.

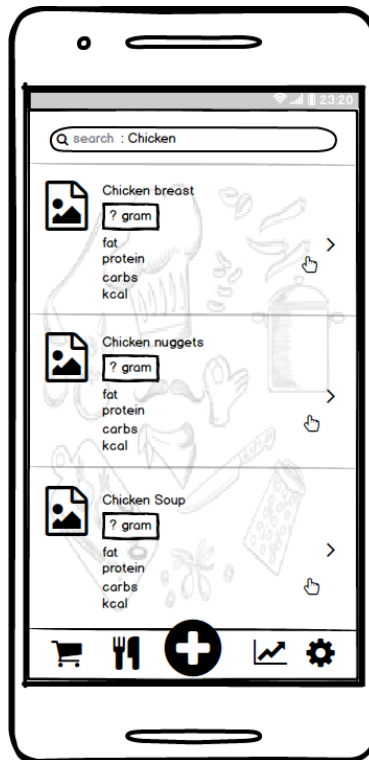
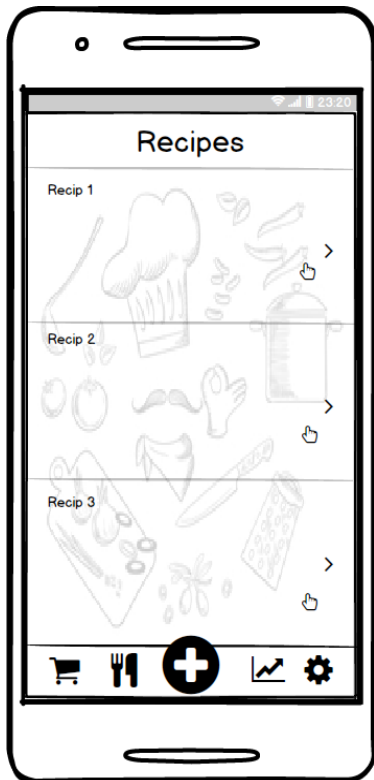


Als **Startseite** gibt es sowohl einige visuelle Funktionen als auch einfache Textbereiche. Es ist ganz wichtig, dass man leicht versteht, worum es geht. Aber genauso wichtig ist es, die passende Ästhetik zu finden. Ein Swipe durch die Progress Pie Charts wäre sehr ansprechend. Die Progress Bars werden den User motivieren, sein Ziel letztendlich weiter zu verfolgen und zu erreichen.

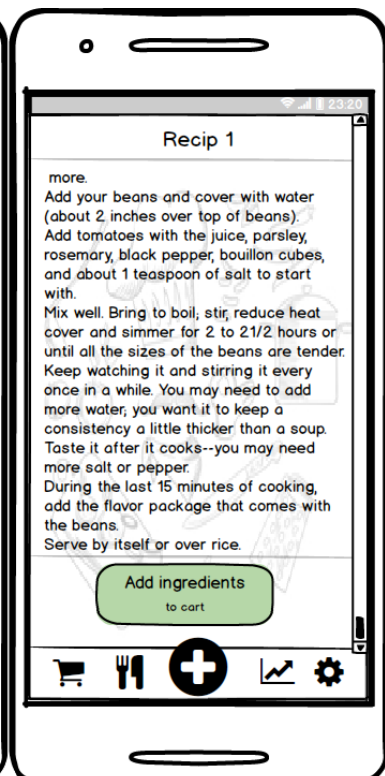
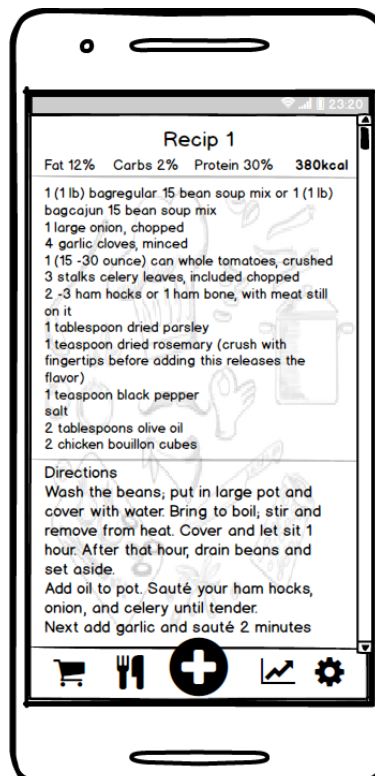
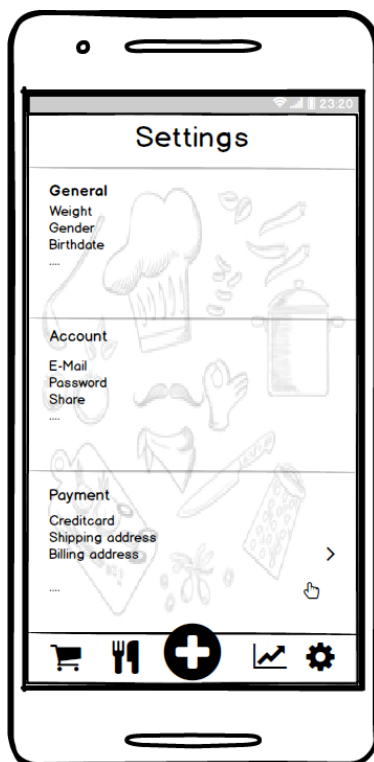
Man wird auch **individuelle Tipps** bekommen und ein "**Geschenk**" erhalten, falls man sich den gesetzten Zielen entsprechend ernährt hat.

Die **Navigation** muss leicht zu verstehen sein: als **Symbole** für die jeweiligen Bereiche der App fungieren **Shopping Cart, Rezepte, Add, Analysis, Settings**.

Oben hat man ein **Nachrichtenzentrum**, und die Möglichkeit, seine Gruppe zu verwalten. Der Kalender dient zur besseren Übersicht für die kommenden oder gelaufenen Tage.



Anzeige der Startseite und des
Tagestipps; Kalorienzufuhr-
erfassung



Links: Account-Informationen; rechts: Rezeptanzeige

3. Evaluierung der Prototypen

Interview mit potenziellem Nutzer Ali E. (25):

An Prototyp 1 und 2 gefiel Ali, dass der Prototyp generell sehr einfach gestaltet ist und die App im Großen und Ganzen sehr leicht, schnell und intuitiv bedienbar ist. Er meinte zu Layout, dass das Logo auf allen Seiten vorkommen sollte, und dass es gleich auf der Startseite gut wäre, wenn ein Motto der App bzw. kurz und prägnant, was die App macht, angezeigt werden würde – denn so hätte der (potenzielle) User, der die App erstmals sieht, gleich einen guten Überblick über die Kernbereiche der App. Außerdem merkte Ali an, dass ein Bereich „Team“ oder „Über uns“ hilfreich wäre, in dem das Entwickler-Team und die Motivation, warum die App ins Leben gerufen wurde, vorgestellt werden. Bezüglich Navigationsleiste und Informationsanzeigen fand Ali alles leicht verständlich und lesbar.

In Bezug auf Prototyp 2 fand Ali gut, dass man den anfänglichen Fragebogen überspringen kann, und ihn später ausfüllen kann. Die Anzeige für die Navigationsleiste hätte er aber lieber gerne am unteren Rand, da es leichter anzuklicken wäre. Gut fand er es im Prototyp 2 und 4 auch, dass immer klar gekennzeichnet war, in welchem der Bereiche man sich befand (indem das jeweilige Symbol gefärbt angezeigt wurde).

Prototyp 1,2,3 hatte laut Ali eine gute Übersicht beim Registrieren, da die einzelnen Teile gut sichtbar abgetrennt waren und man nicht mit einer Vielzahl von zu machenden Eingaben auf einmal am Bildschirm konfrontiert wurde. An Prototyp 4 fand Ali gut, dass er die Statistiken und den Tagestipp übersichtlich anzeigt. Insgesamt war Prototyp 4 laut Ali aber etwas kompliziert in der Handhabung und die Grundfunktionalität des Kalorienzählens stand nicht mehr klar im Vordergrund.

Interview mit potenzieller Nutzerin Susanne S. (45):

An Prototyp 1 und 2 gefiel Susi gut, dass sie übersichtlich und einfach zu bedienen waren. Sie kannte sich bei der Navigationsleiste aus, sagte aber, dass diese am unteren Rand benutzerfreundlicher zu bedienen wäre. In Bezug auf Prototyp 2 und 4 fand die Befragte gut, dass die Symbole farblich hinterlegt waren, sodass es klar ersichtlich war, in welchem Bereich sie sich gerade befindet.

Am Prototyp 4 fand Susi gut, dass es die Möglichkeit gibt, sich als Gast anzumelden. Sie meinte aber, falls es diese Funktion wirklich geben sollte, dann müssten die Entwickler beachten, dass die User nach einer bestimmten Zeit erinnert werden sollten, sich zu registrieren. Nachdem sie sich eingeloggt hatte, erscheint der Startscreen. Hier findet Susi Prototyp 1 und 2 sehr gut. Aber in Bezug auf Prototyp 4 findet sie es ein bisschen besser, dass ein Tipp für den Tag angezeigt wird. Für den „schönsten“ Login-Screen konnte sich die Befragte nicht entscheiden. Ihr gefielen alle, weil die Prototypen auf ihre Art und Weise gut aussahen.

Dass beim Prototyp 1,2 und 4 das Logo auf der Startseite angezeigt wird, gefiel ihr sehr gut. Auch wie beim Prototyp 2, dass es klein in der Ecke auf jedem Screen zu sehen ist. Falls, aber später dann doch kein Platz für das Logo auf jedem Bildschirm ist, meinte sie, würde auch nur der Name am oberen Rand reichen, neben der Suchfunktion.

In Bezug auf Prototyp 4 fand Susi gut, dass es eine Shopping Cart gibt. Hier fände sie es aber besser, wenn man zum Bsp. 3 Rezepte am Tag aussuchen könnte und die Zutaten dann gesammelt auf einer Liste zusammengetragen werden. Dass es die Möglichkeit gibt, die Kreditkarte einzutragen oder ähnliche Zahlungsmöglichkeiten, findet die Befragte nicht gut. Ebenfalls gefiel ihr bei diesem Prototyp sehr gut, dass man bei den Rezepten schon sehen konnte, wie es später einmal sein sollte – Zutaten, Anleitung, Eiweiß, Fett, Kohlenhydrate.

Bei allen vier Prototypen gefiel ihr, dass nach dem Login, sofort der derzeitige Kalorienverbrauch mittels eines Tortendiagramms angezeigt wird.

Interview mit potenziellem Nutzer Mohamed K. (24):

Beim Prototyp 1 gefiel Mohamed, dass die Usability ziemlich einfach und “easy to use” ist. Die Idee, dass man das Logo am Anfang sieht, gefiel ihm auch. Was er noch als gute Idee fand, wäre dass man statt dem Logo nur den Namen der App größer schreiben könnte. Außerdem, wollte er bei der erstmaligen Verwendung statt eine Standard-Login-Seite eher eine “Sign up” Seite, wo man sich mit Facebook oder G-Mail anmelden kann (was er später in Prototyp 4 gesehen hat).

Bei Prototyp 2 gefiel ihm, dass es den “Skip-Button” gab. Außerdem haben die Farben in der Navigationsliste verdeutlicht, in welchem Bereich er sich befindet. Bei diesem Prototyp wäre, seiner Meinung nach, die Navigationsleiste unten besser.

Bei Prototyp 3 fand Mohamed es sehr gut, dass man den Kalorieninhalt bei den einzelnen Produkten sehen kann und damit weiß der User genau, wie viel Kalorien er konsumiert hat.

Die Option, dass man sich mit Facebook oder Google anmelden kann gefiel Mohamed sehr bei dem Prototyp 4. Er fand den 4. Prototyp sehr übersichtlich und ihm hat das Einloggen als Gast gefallen, weil man die App vor der „echten“ Verwendung einmal testen kann, ohne viele Daten mühsam eingeben zu müssen. Was ihm im Rezepte-Bereich gefehlt hat, war eine Filteroption: Diese gibt den User die Möglichkeit nicht nur direkt für gewisse Produkte zu suchen, sondern auch nach Filtern (z.B. Kalorien, Vegan, Tageszeit, Süß/Pikant) passende Rezepte finden.

Mohamed war auch der Meinung, dass der Gaming-Aspekt die App viel interessanter macht, sollte aber mit Facebook oder irgend ein soziales Netzwerk verbunden sein, damit die User sich mit Familie/Freunde leichter verbinden können. Mohamed würde auch eine zusätzliche Seite empfehlen, wo Users Infos über “Count-A-Gram” (z.B. Team, Kontakt, Adresse, unsere Motivation dahinter) lesen können. Es gibt den User auch die Möglichkeit uns mit Feedback, Beschwerden oder auch Lob zu kontaktieren.

Interview mit potenziellem Nutzer Christoph A. (23):

Zu Prototyp 1: Der Startbildschirm ist sehr übersichtlich. Allerdings ist zu bedenken, dass beim erstmaligen Verwenden jeder Benutzer einen neuen Account erstellen muss und somit der Login weniger wichtig ist. Christoph würde den Button “Register” in “Login” umbenennen, um evtl. Usern die Chance zu geben, sich erneut einzuloggen, falls sie die App deinstallieren und wieder neu installieren. Ich würde auch eine kleine Übersicht der 3 wichtigsten Benefits der App erstellen und diese als Slides zeigen, bevor man sich den Account erstellen kann. Navigationsleiste als Tabs ist eine sehr gute Wahl, da voll im Trend und jeder weiß wie diese funktionieren. Profile sollte aber einer der Tabs (evtl. mit Einstellungen) sein und “view nutrition advice” ist redundant, da bereits als Tab vorhanden. Die Rezepte sollten nicht als reine Liste, sondern als Bilder dargestellt werden, da sich der User damit besser identifizieren kann (siehe “Runtasty” App).

Zu Prototyp 2: Die Navigationsleiste am oberen Rand ist sehr weit vom Daumen entfernt und daher sehr umständlich zu bedienen und der Aufbau des Headers fühlt sich zu viel nach Webseite an. Ich bin mir außerdem nicht sicher, ob ein Tortendiagramm die geeignete Methode ist um den Zielfortschritt darzustellen evtl. eher für die Aufteilung der zu sich genommenen Nährstoffe sinnvoll. Für die Anzeige des Kalorienziels ist evtl. ein animierter Balken auch als Widget außerhalb der App von Vorteil.

Prototyp 3: Die Navigationsleiste für Prototyp 3 ist voll in Ordnung. Ich finde es sehr gut, dass der User am Beginn eingeführt wird und sein Ziel bestimmen kann. Auf der Startseite vermisste ich das "+" aus Prototyp 1, um neue Rezepte hinzuzufügen. Ein Dropdown-Menü fühlt sich umständlich an. Es sollte auch die Möglichkeit geben, "Favoriten" auszuwählen und diese auf der Startseite zu platzieren. Konsumiert man nun einen dieser Favoriten, kann man mit einem Klick diesen hinzufügen. Das Layout für die Rezepte und die Suchoption ist gut und übersichtlich gemacht.

Prototyp 4: Wie bei Prototyp 3 gefällt mir die Einleitung in die App sehr gut. Die Elemente der Registrierungsseite machen durchaus Sinn. Die Möglichkeit, eigene Daten einzugeben, finde ich gut. Ich würde aber auf keinem Fall Dropdown-Menüs verwenden. Stattdessen würde ich bei wenigen Optionen Buttons verwenden und bei mehreren Optionen die Möglichkeit verwenden horizontal durch diese Optionen "durchzuswipen". Eventuell kann man, nachdem man den „Tipp of the Day“ gelesen hat, dort favorisierte Rezepte anzeigen, welche mit einem Klick hinzugefügt werden können. Die Darstellung der Rezepte finde ich bei Prototyp 3 besser, allerdings kann man diese Details sehr gut anzeigen, sobald man auf das Rezept klickt. Die Darstellung der Rezeptdetails ist sehr textintensiv und regt überhaupt nicht zum Lesen an – evtl. besser ein Video mit/ohne Stimme?

4. Arbeitsverteilung

Schriftliche Ausarbeitung	
Wer	Was
Cordula Eggerth	<ul style="list-style-type: none"> • Ideensammlung: Mind-Map zur Count-A-Gram App • Diskussion der Prototypen • Prototyp 1 • Interview mit potenziellem Nutzer Ali E. (25) bezüglich Count-A-Gram Prototypen 1-4 • Gesamte Formatierung & Korrekturlesen des Dokuments
Viktoriya Lazarova	<ul style="list-style-type: none"> • Ideensammlung: Ideen-Clustering • Diskussion der Prototypen • Prototyp 3 • Interview mit potenziellem Nutzer Mohamed K. (24) bezüglich Count-A-Gram Prototypen 1-4
Lisa Schierer	<ul style="list-style-type: none"> • Ideensammlung: Brainstorming zur Count-A-Gram App • Diskussion der Prototypen • Prototyp 2 • Interview mit potenzieller Nutzerin Susanne S. (45) bezüglich Count-A-Gram Prototypen 1-4
Ioan Daniel Tircob	<ul style="list-style-type: none"> • Ideensammlung: Lotusblüte • Diskussion der Prototypen • Prototyp 4 • Interview mit potenziellem Nutzer Christoph A. (23) bezüglich Count-A-Gram Prototypen 1-4

5. Literaturverzeichnis

Sedlmair, Michael. et al. 2017. *Human-Computer-Interaction und Psychologie: Prototyping*. Foliensatz – Universität Wien. <http://vda.univie.ac.at/Teaching/HCI/17s/schedule.html>; Zugriff am 29.03. 2017.