

## **TEILPROJEKT CHAT-CLIENT-UI**

### **Ziel**

Wir wollen besser verstehen, was ein Programm für einen Benutzer ausmacht. Die Nutzen eines Programmes sind nur scheinbar offensichtlich und um ein Programm zu gestalten, muss man sie besser verstehen.

Die Benutzungsoberfläche (auch: GUI oder UI – User Interface) ist ein für den Benutzer besonders präsender Teil, deswegen wollen wir hier eine entwerfen, um die identifizierten Nutzen des Programms zum Teil praktisch umzusetzen.

Diese Oberfläche setzen wir dann mit HTML um, um sie noch konkreter betrachten zu können

In den nächsten Stunden braucht ihr Karopapier, habt welches dabei!

### **Umfang**

4 Doppelstunden + Hausaufgabenzeit, umgesetzt in Teams aus 4 SuS

### **Eingereichte Ergebnisse**

1. Erläuterte Liste mit Funktionen des Chat-Clients
2. Zeichnung einer passenden Oberfläche
3. Erläuterung der Vorzüge und Nachteile der Oberfläche
4. Umsetzung der Oberfläche mit HTML

### **Grobes Vorgehen**

Dies ist nur ein Vorschlag. Besprecht selber, wie ihr am besten zu den obigen Ergebnissen kommt und insbesondere wie ihr Euch dafür aufteilt, was ihr gemeinsam macht und was ihr gleichzeitig tun könnt.

1. Brainstorming & Recherche zu den Funktionen eines Chat-Clients. Notiert die Ergebnisse!
2. Zusammentragen und Vorstellen der Ergebnisse im Gesamtkurs

3. Einordnen der Ergebnisse
  1. Welche Funktionen werden oft benötigt, welche selten?
  2. Welche Funktionen scheinen notwendig, welche überflüssig?
4. Sortieren der Funktionen nach Wichtigkeit
5. Recherche zur Benutzerfreundlichkeit von Programmen
  1. Was ist „Benutzerfreundlichkeit“? Was ist „Software-Ergonomie“?
  2. Wie sehen unterschiedliche Benutzungsoberflächen aus?
  3. Welche Prinzipien gibt es für Benutzungsoberflächen?
  4. Notiert Euch die Erkenntnisse!
6. Zeichnet Entwürfe (EA, zunächst nur für die allerwichtigste Funktion) und diskutiert sie im Team.
7. Finalen GUI-Entwurf zeichnen.
8. Erläuterung schreiben, warum der Entwurf gut ist (mit den Erkenntnissen zur Benutzerfreundlichkeit)
9. Recherche: Was ist HTML? Wie sieht das Grundgerüst einer Internet-Seite aus? Wie kann ich eine HTML-Seite erstellen?
10. Wichtige HTML-Elemente kennenlernen & ausprobieren: Überschrift, Text, Liste, Tabelle, Link & Knopf.
11. Finale GUI-Zeichnung in HTML umsetzen.