

---

# Human-Computer Interaction

## Bearbeitung zu *Interaktionsdesign*, SoSe 2015

Betreuer: Prof. Dr. Frank Steinicke

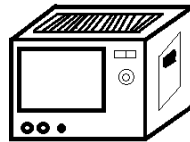
Autor(en): Alexander Hildebrandt

Übung 1

---

### Aufgabe 1

- (a) Um die Navigation der Inuit erleichtern zu können, muss das Produkt kälteresistent sein. Da es wahrscheinlich keine feste Stromquelle auf den Schiffen geben wird, muss das Produkt mit Batterien betrieben werden. Es ist anzunehmen, dass die Zielgruppe nicht unbedingt Technik-affin ist. Deshalb muss die Bedienung des Produktes sehr simpel gehalten werden und statt Blick auf viele kleine Features, kann das Produkt eher auf wenige Core-Features beschränkt sein. Ausserdem wäre ein wasserfestes, nicht sinkendes Gehäuse eine sinnvolle Erweiterung.
- (b) Skizze:



- (c) Das Produkt verfügt an der Front über einen Bildschirm, um eine Satellitenkarte der Umgebung anzuzeigen. Per GPS ist der Nutzer in der Karte markiert. Unter dem Bildschirm sind zwei Drehschalter, die die Karte bewegen. Es gibt keinen Touchscreen, da die Inuit Handschuhe tragen, wodurch sich ein Touchscreen nicht lohnen würde. Des Weiteren gibt es einen Knopf, mit dem man eine neue Markierung in die Karte setzen kann, um wichtige Punkte wiederzufinden. Rechts neben dem Bildschirm ist ein Schalter, um das Gerät ein- und auszuschalten. Darunter befindet sich ein weiterer Drehschalter, der die Helligkeit des Bildschirms bestimmt. Da die Inuit lange Strecken ohne Stromquelle im Boot zurücklegen müssen, wird sich die Stromsparende Funktion der Helligkeitseinstellung lohnen. Oben auf dem Gerät ist eine Platte, um Solarenergie einzufangen. Da die Sonneneinstrahlung von der Jahreszeit abhängt und das halbe Jahr lang so gut wie keine Sonne so weit im Norden sein wird, muss man auf Batterien zurückgreifen, die sich an der Seite des Gerätes einführen lassen. Die Hülle ist mit wasserfestem Plastik überzogen. Im Inneren ist so viel Aluminium wie möglich verbaut, um das Gewicht zu reduzieren, sodass das Gerät nicht im Wasser sinkt.