

Assignment 2

im Studiengang Informatik/Computer Science

Lehrveranstaltung Human Centered Design

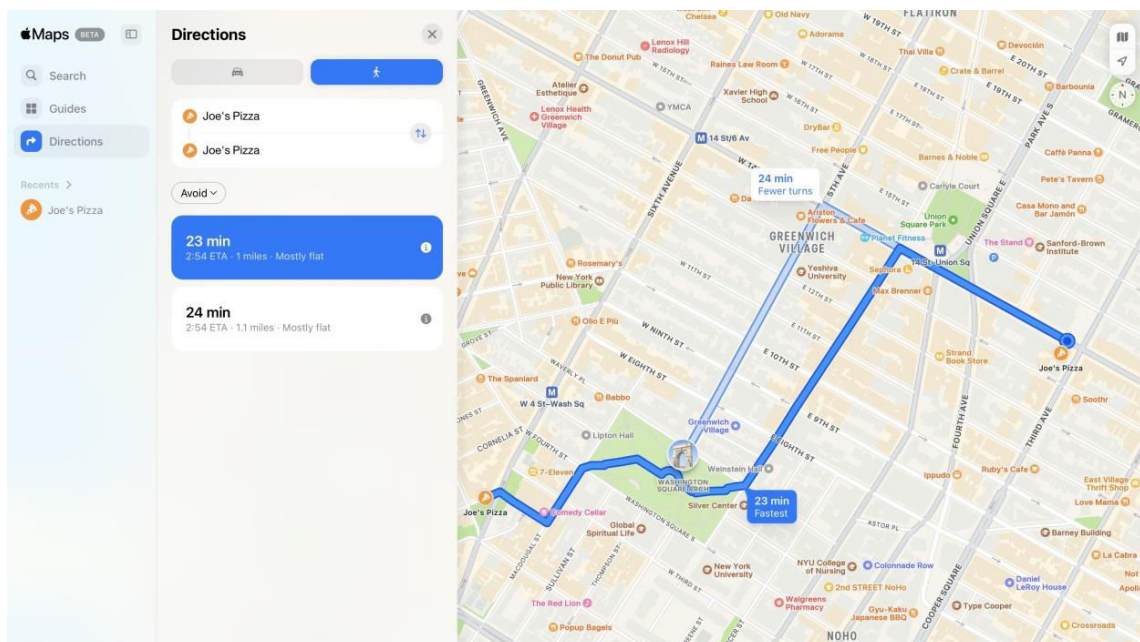
Team Guidelines

Ausgeführt von: Jan Halwax, Raphael Leitgeb, Andy Mihalca, Armin Naseri

Wien, 15.09.2024

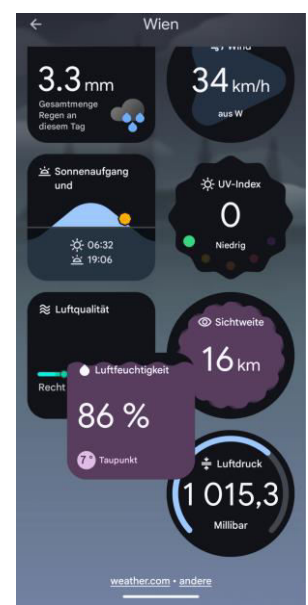
Guidelines für positive Usability

- **Einfache und klare Navigation:** Die Navigation in der App ist simpel gehalten und für den User klar erkenntlich, man kann somit innerhalb weniger Klicks zu seinem Ziel gelangen.
 - **Gutes Beispiel: Apple Maps** – Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich und ermöglicht es dem Nutzer, mit minimalem Aufwand ein Ziel einzugeben und Routen zu sehen. Wichtige Funktionen wie

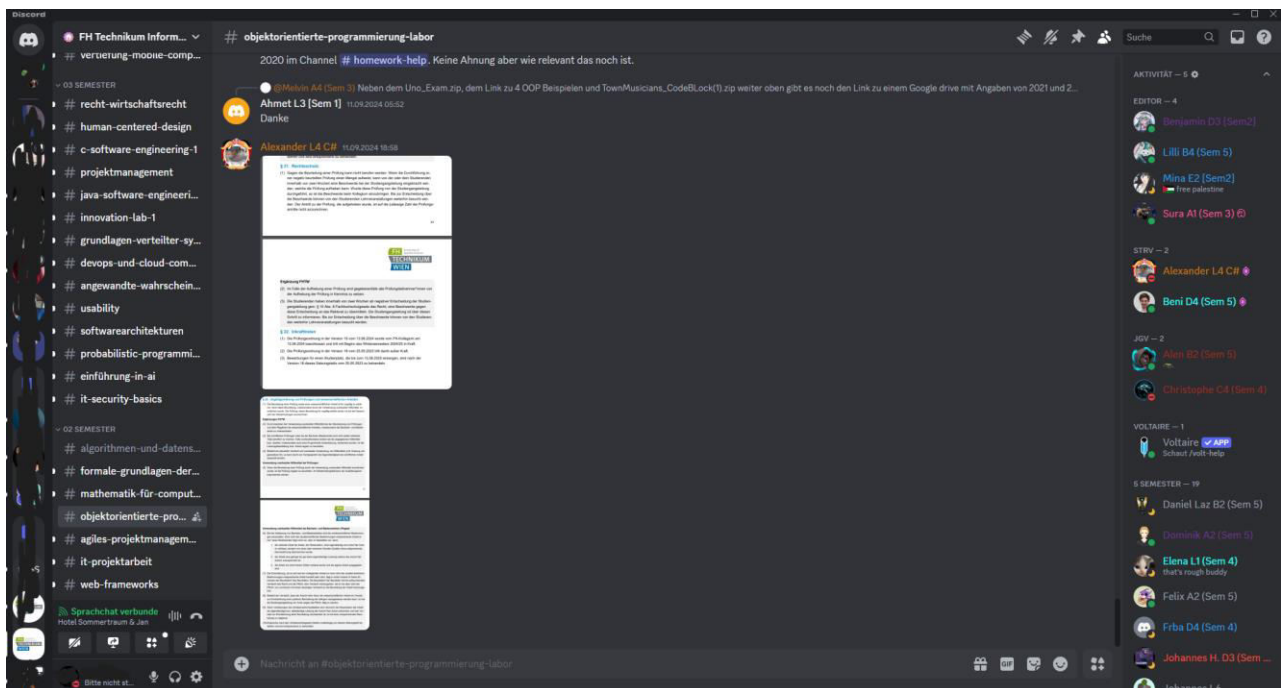


Routenplanung, Einstellungen und Suche sind leicht zugänglich.

- **Anpassbarkeit und Personalisierung:** Erlauben Sie Nutzern, Elemente wie Themen, Layouts und Benachrichtigungen zu personalisieren. Stellen Sie sicher, dass die Anpassungsoptionen leicht zu finden und zu ändern sind.
 - **Gutes Beispiel: Google Wetter** – Nutzer können ihre bevorzugten Wetterorte anpassen, Icons mit Informationen verschieben, um so schnell auf relevante Informationen zugreifen.



- **Klare Abgrenzung zwischen Features:** Trennen Sie die verschiedenen Funktionen der App klar und deutlich. Verwenden Sie unterschiedliche Symbole, Abschnitte und Designelemente, um die Funktionen zu unterscheiden.
 - **Gutes Beispiel: Discord** – Kanäle, Server und Benutzereinstellungen sind visuell klar abgegrenzt. Jede Funktion ist deutlich gekennzeichnet,



und es ist leicht, zu erkennen, wo sich der Benutzer gerade befindet.