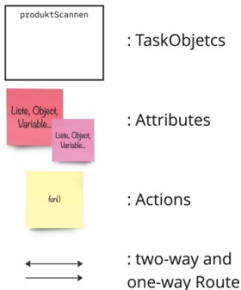


## Conceptual Model

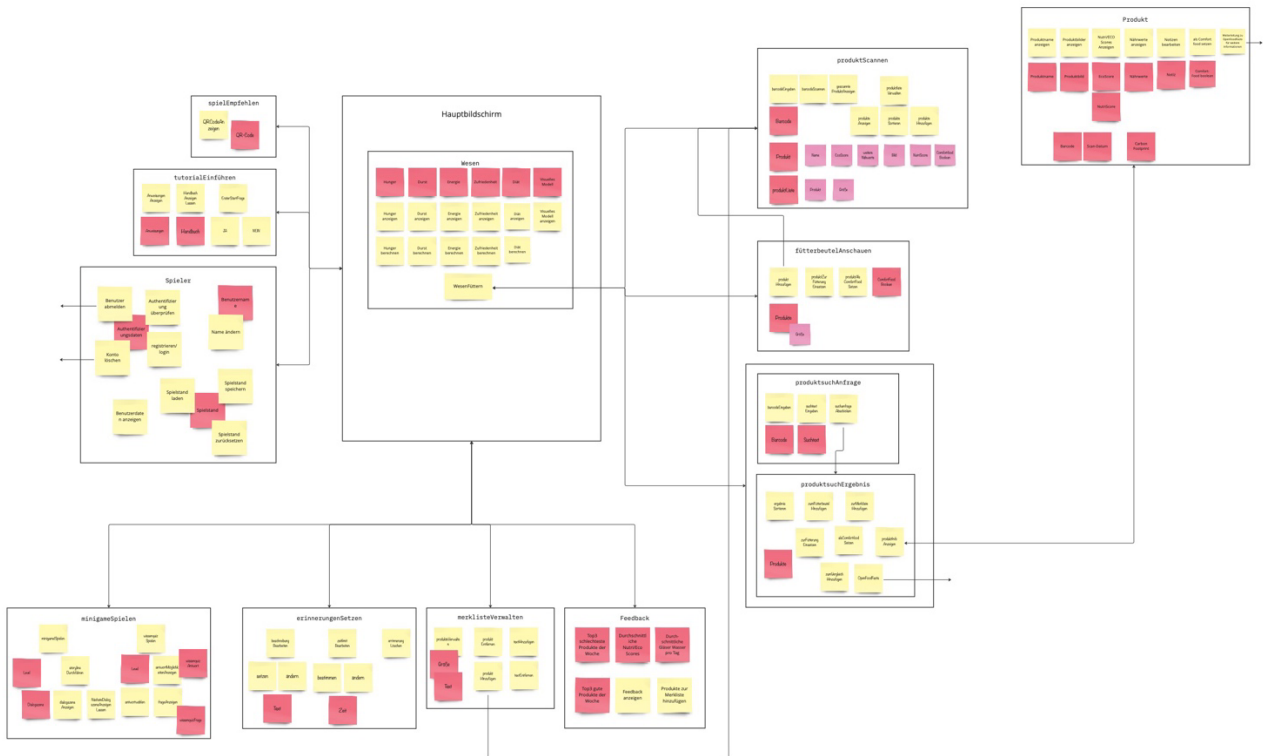
Durch die Affinity Diagramme werden anschliessend im Team die Content-Modelle und Navigation-Modelle erstellt, wobei die entstandenen Cluster mit ihren Beziehungen festgelegt. Dieser Teil nennt man The Configuration Layer and The Navigation and Policy Layer als Teile von Schichtenmodell des Designprozesses nach Avi Parush ([Parush], Chap 3, S.12). Diese Modelle wurden erstellt, um ein besseres Verständnis des Systemflusses und der Interaktion zwischen Nutzer und App zu ermöglichen und später zu gestalten.

Die folgende Conceptual-Model Elemente entweder unterstützen vollständig oder teilweise bei der Durchführung eines User-Tasks (wie z.B. das Wesen zu füttern, den Barcode eines Produkts zu scannen, ...) oder bieten die Benutzer eine Interaktionsmöglichkeit, um ein Task zu erfüllen und das Ziel zu erreichen. Die Konfiguration der Conceptual-Model Elemente spiegelt die „Orte“ wider, die die Benutzer aufsuchen, sowie die Verbindungen zwischen den „Orten“, die die Durchführung von Tasks und die Erreichung von Zielen ermöglichen. Diese Konfiguration spiegelt die Stärke der Verbindungen zwischen den Elementen jedoch nicht vollständig wider. Darüber hinaus liefert sie keine Details der Navigation. Deswegen benötigen wir noch die Navigation-Maps, die Zuordnung der Conceptual-Model Elemente zu den physischen Orten und die Navigation Policy. (Vgl. mit [Parush], Chap 5)

- Modellerläuterung:

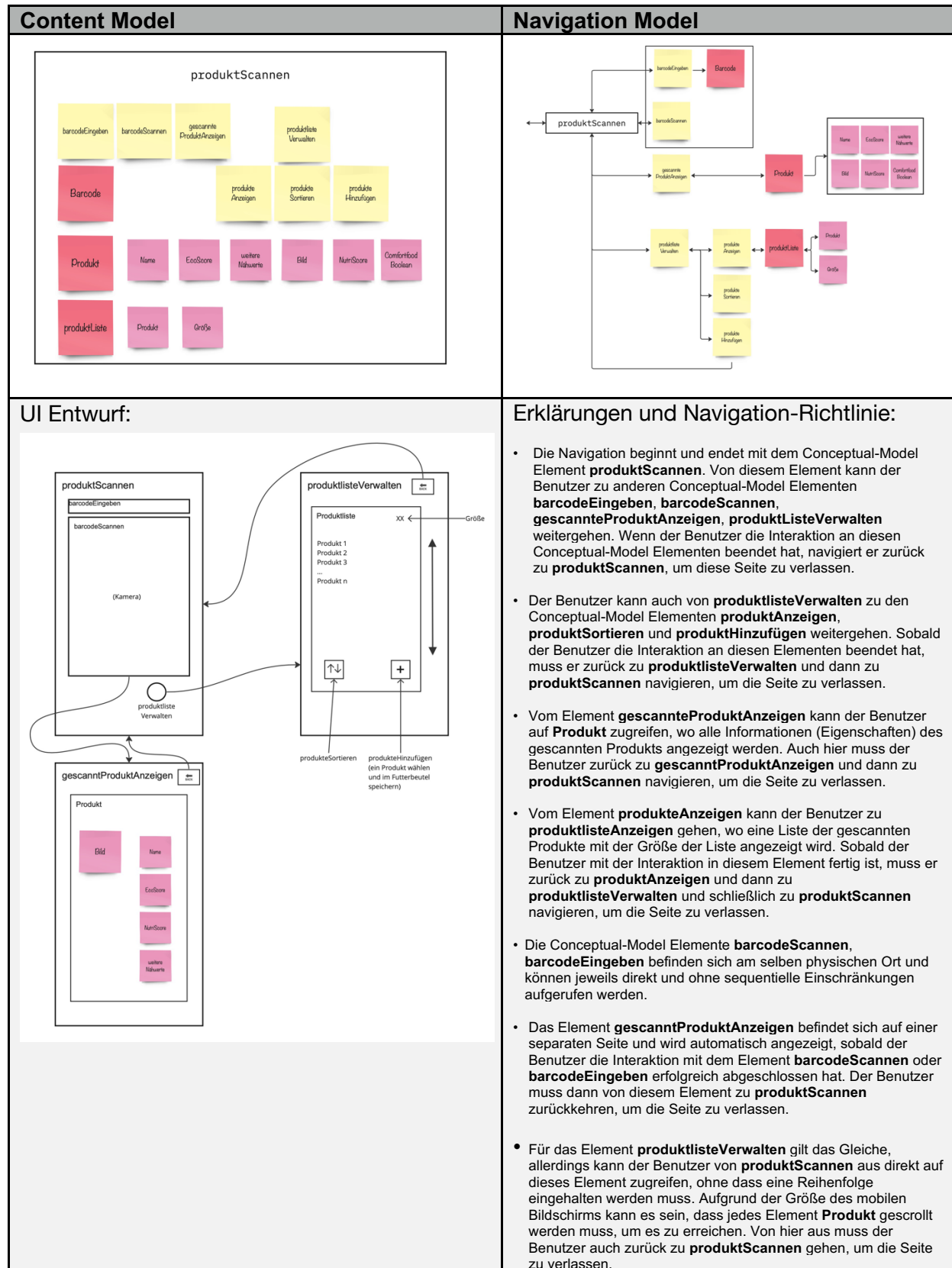


## 1. Überblick der gesamten Navigation des Systems:

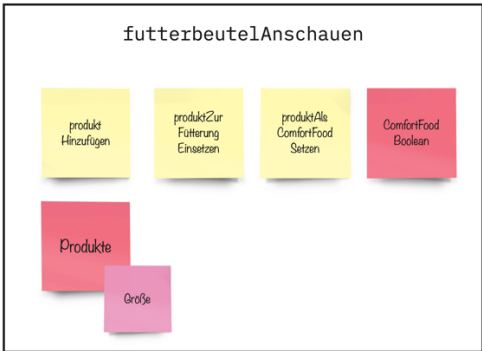
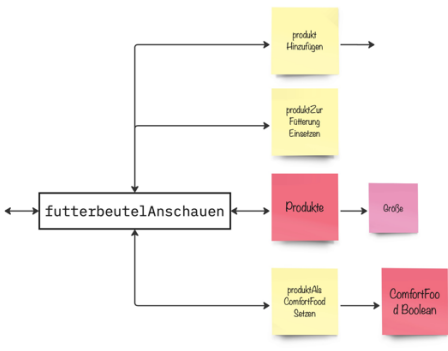
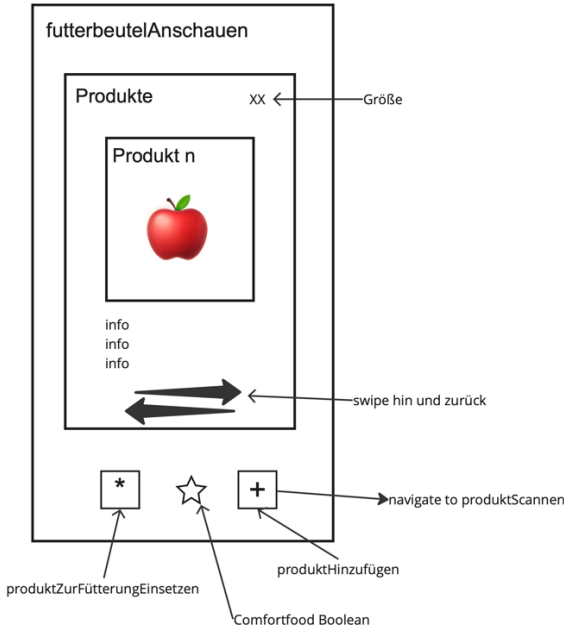


## 2. detaillierten Conceptual Modelle

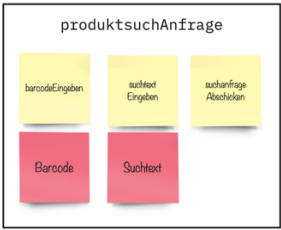
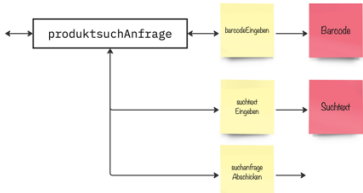
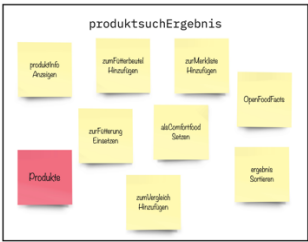
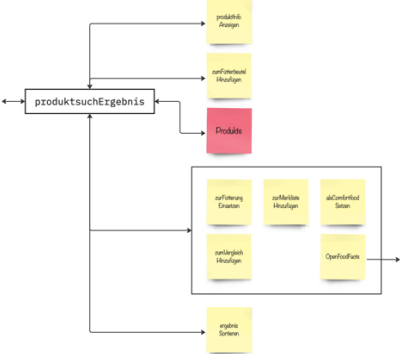
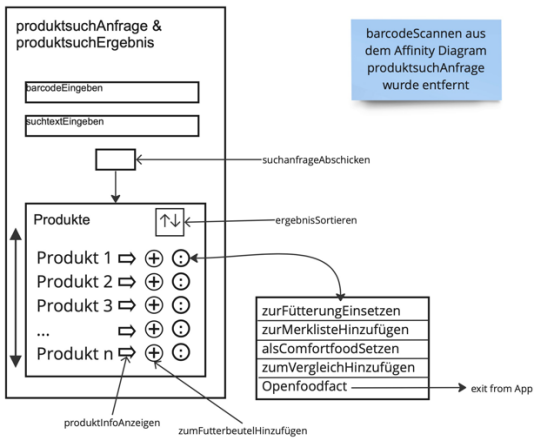
- produktScannen



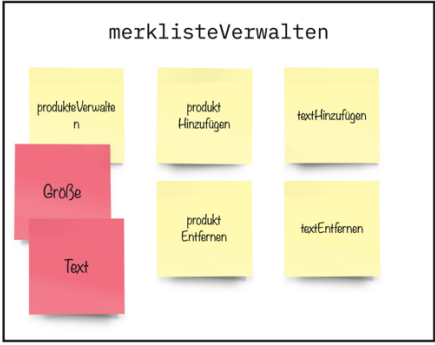
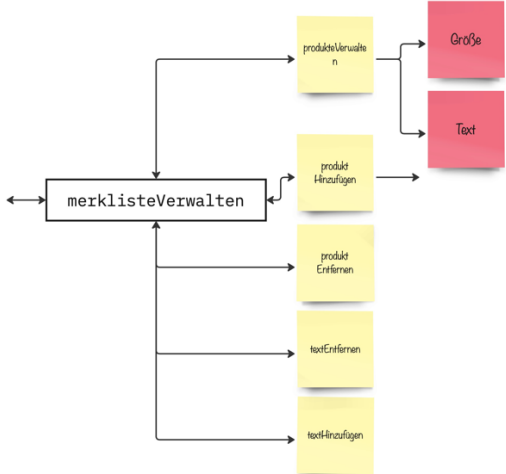
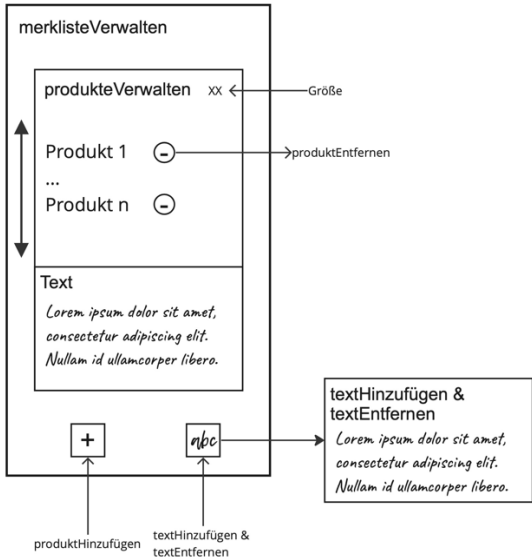
- futterbeutelAnschaue

Content Model	Navigation Model
	
<p>UI Entwurf:</p> 	<p>Erklärungen und Navigation-Richtlinie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Navigation beginnt und endet mit dem Conceptual-Model Element <b>futterbeutelAnschaue</b>. Von diesem Element kann der Benutzer zu anderen Conceptual-Model Elementen <b>produktHinzufügen</b>, <b>produktZurFütterungEinsetzen</b>, <b>Produkte</b> und <b>produktAlsComfortFoodSetzen</b> weitergehen. Wenn der Benutzer die Interaktion an diesen Conceptual-Model Elementen beendet hat, navigiert er zurück zu <b>futterbeutelAnschaue</b>, um die Seite zu verlassen. Eine Ausnahme ist, dass der Benutzer die Interaktion im Element <b>produktHinzufügen</b> abschließen und von dort aus beenden kann, ohne zum Conceptual-Model Element <b>futterbeutelAnschaue</b> zurückkehren zu müssen.</li> <li>• Aus dem Element <b>Produkte</b> kann der Benutzer die Größe des Beutels und auch die Produkte, die im Futterbeutel gespeichert sind, ansehen.</li> <li>• Aus dem Element <b>produktAlsComfortFoodSetzen</b> kann der Nutzer das Element <b>ComfortfoodBoolean</b> ableiten, was bedeutet, ob der Nutzer das Produkt als Favorit/Soulfood einstellen möchte oder nicht.</li> <li>• Alle Conceptual-Model Elemente befinden sich am gleichen physischen Ort und auf jedes kann direkt und ohne sequentielle Einschränkungen zugegriffen werden.</li> </ul>

- produktsuchAnfrage & produktsuchErgebnis

Content Model	Navigation Model
	
	
<p>UI Entwurf:</p> 	<p>Erklärungen und Navigation-Richtlinie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Navigation beginnt und endet mit den beiden Conceptual-Model Elementen <b>produktsuchAnfrage</b> und <b>produktsuchErgebnis</b>. Von diesen Elementen kann der Benutzer zu den Elementen <b>barcodeEingeben</b>, <b>suchtextEingeben</b>, <b>suchanfrageAbschicken</b> (die Teil von <b>produktsuchAnfrage</b> sind) und den Elementen <b>produktInfoAnzeigen</b>, <b>zumFutterbeutelHinzufügen</b>, <b>Produkte</b>,... (die Teil von <b>produktsuchErgebnis</b> sind) weitergehen. Wenn der Benutzer die Interaktionen an diesen Elementen beendet, muss er zurück zu <b>produktsuchAnfrage</b> und <b>produktsuchErgebnis</b> navigieren, um die Seite zu verlassen.</li> <li>• Der Benutzer kann <b>produktsuchAnfrage</b> jedoch über das Element <b>suchanfrageAbschicken</b> verlassen, das zu <b>produktsuchErgebnis</b> führt.</li> <li>• Der Benutzer kann <b>produktsuchErgebnis</b> auch über das Element <b>Openfoodfacts</b> verlassen, ohne zurück zu navigieren.</li> <li>• Die Conceptual-Model Elementen <b>produktsuchAnfrage</b> und <b>produktsuchErgebnis</b> befinden sich am selben physischen Ort. Das bedeutet, dass sich alle Elemente aus den beiden oben genannten auch an der gleichen physischen Stelle befinden, mit Ausnahme der Elemente <b>zurFütterungEinsetzen</b>, <b>zurMerklisteHinzufügen</b>, <b>alsComfortfoodSetzen</b>, <b>zumVergleichHinzufügen</b>, die alle in einem separaten modalen Fenster platziert sind und möglicherweise das Zeigen und Berühren des Buttons (:) erfordern, um sie zu erreichen.</li> <li>• Der Benutzer kann auf <b>barcodeEingeben</b> und <b>suchtextEingeben</b> ohne sequentielle Einschränkungen zugreifen, und das Element <b>suchanfrageAbschicken</b> kann erst dann aufgerufen werden, wenn der Benutzer die Interaktion am Element <b>barcodeEingeben</b> oder <b>suchtextEingeben</b> beendet hat.</li> <li>• Auf <b>produktsuchErgebnis</b> und seine Elemente kann jedoch erst zugegriffen werden, nachdem der Benutzer alle Interaktionen bei den Elementen <b>produktsuchAnfrage</b> erfolgreich abgeschlossen hat.</li> </ul>


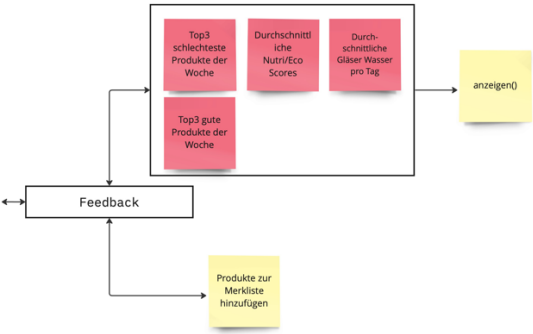
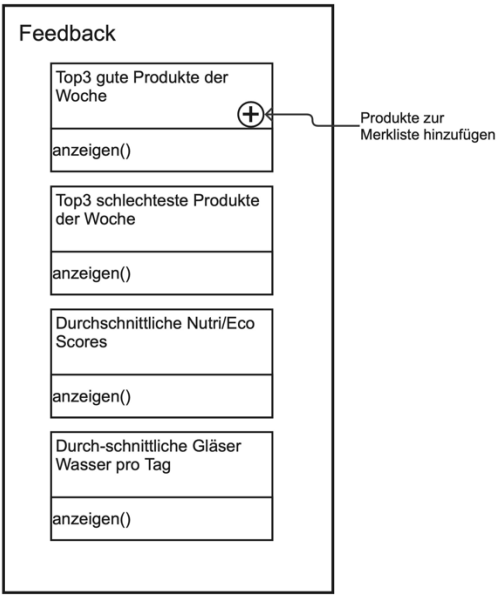
- merklsteVerwalten

Content Model	Navigation Model
	
<p>UI Entwurf:</p> 	<p>Erklärungen und Navigation-Richtlinie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Navigation beginnt und endet mit dem Conceptual-Model Element <b>merklsteVerwalten</b>. Von diesem Element kann der Benutzer zu den Elementen <b>produkteVerwalten</b>, <b>produktHinzufügen</b>, <b>produktEntfernen</b>, <b>textEntfernen</b> und <b>textHinzufügen</b> weitergehen. Wenn der Benutzer die Interaktion bei allen oben genannten Elementen abschließt, navigiert er zurück zu <b>merklsteVerwalten</b>, um die Seite zu verlassen.</li> <li>• Ausnahme ist, dass der Benutzer die Interaktion in <b>produktHinzufügen</b> abschließen und von dort aus verlassen kann, ohne zu <b>merklsteVerwalten</b> zurückkehren zu müssen.</li> <li>• Von <b>produkteVerwalten</b> kann der Benutzer die Gesamtzahl der Produkte sehen, die in der Merklste gespeichert sind, und erhält auch Zugang zum Element <b>Text</b>.</li> <li>• Alle Conceptual-Model Elemente in diesem Navigationsmap befinden sich am gleichen physischen Ort und auf jedes kann direkt und ohne sequentielle Einschränkungen zugegriffen werden. Eine Ausnahme ist, dass die Elemente <b>textHinzufügen</b> und <b>textEntfernen</b> in einem separaten modalen Fenster platziert sind.</li> </ul>

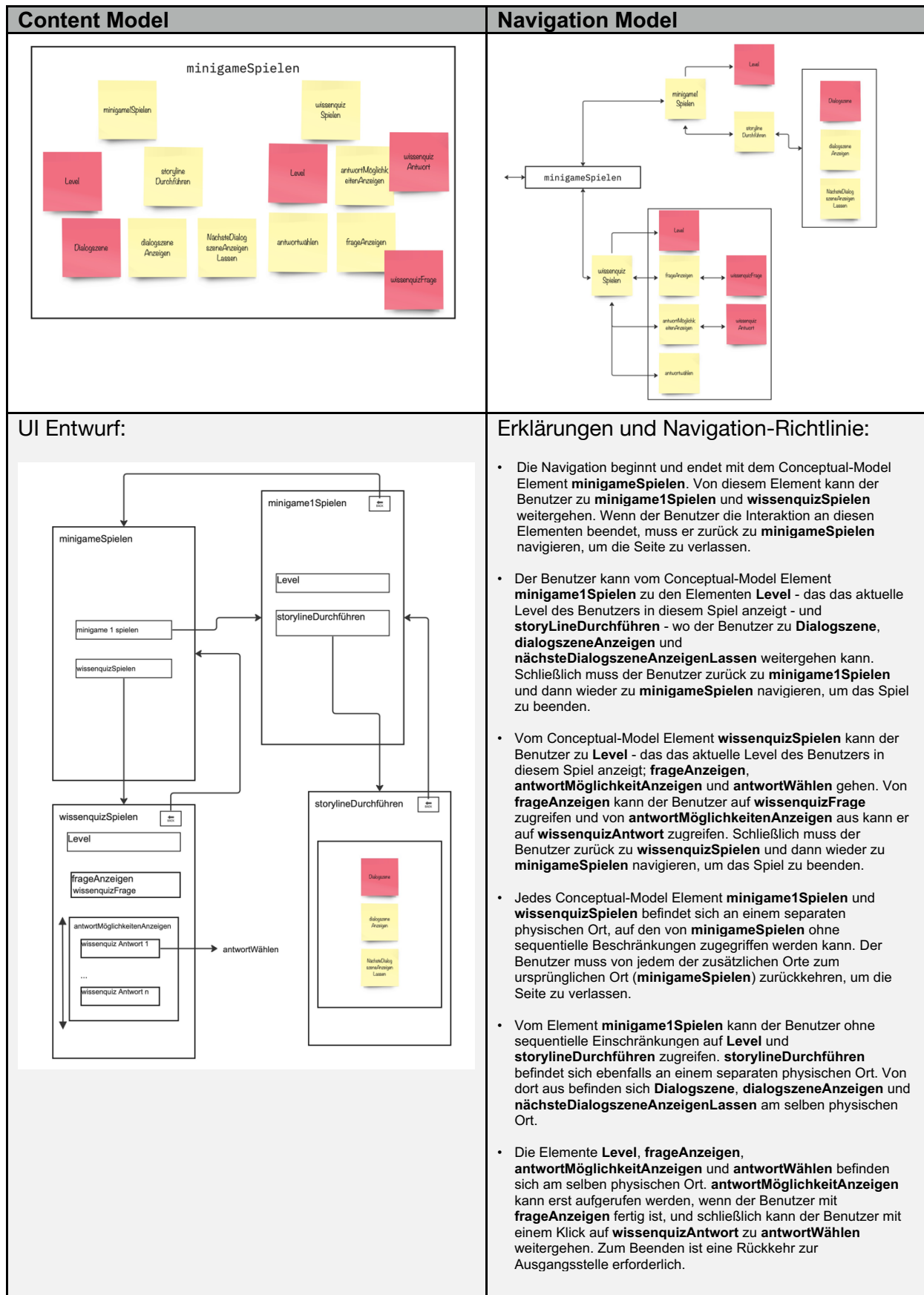
- erinnerungenSetzen

Content Model	Navigation Model
<p>UI Entwurf:</p>	<p>Erklärungen und Navigation-Richtlinie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Navigation beginnt und endet mit dem Conceptual-Model Element <b>erinnerungenSetzen</b>. Von diesem Element kann der Benutzer zu <b>beschreibungBearbeiten</b>, <b>zeitlimitBearbeiten</b>, <b>erinnerungLöschen</b> weitergehen. Wenn der Benutzer die Interaktion bei diesen Elementen beendet, muss er zurück zu <b>erinnerungenSetzen</b> navigieren, um die Seite zu verlassen.</li> <li>• Eine Ausnahme ist, dass der Benutzer das Element <b>erinnerungLöschen</b> verlässt, ohne zu <b>erinnerungenSetzen</b> zurück zu gehen.</li> <li>• Der Benutzer kann von <b>beschreibungBearbeiten</b> zu den Elementen <b>Text</b>, <b>beschreibungSetzen</b> und <b>beschreibungÄndern</b> weitergehen.</li> <li>• Vom Element <b>zeitLimitBearbeiten</b> kann der Benutzer zu den Elementen <b>zeitBestimmen</b> und <b>zeitÄndern</b> gelangen.</li> <li>• Alle Elemente dieses Conceptual-Model befinden sich am gleichen physischen Ort und können direkt und ohne sequenzielle Einschränkungen aufgerufen werden.</li> <li>• Auf die Elemente <b>beschreibungSetzen</b> und <b>beschreibungÄndern</b> kann durch einen Klick auf das Element <b>Text</b> zugegriffen werden, und der Benutzer kann die Interaktion an diesen Elementen direkt an diesem physischen Ort abschließen.</li> <li>• Auf die Elemente <b>zeitBestimmen</b> und <b>zeitÄndern</b> kann durch einen Klick auf das Element <b>Zeit</b> zugegriffen werden, und der Benutzer kann die Interaktion an diesen Elementen direkt an diesem physischen Ort abschließen.</li> </ul>

- Feedback (Wöchenlicher Bericht)

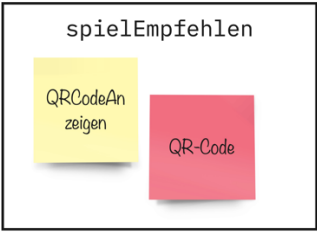
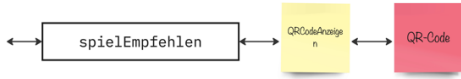
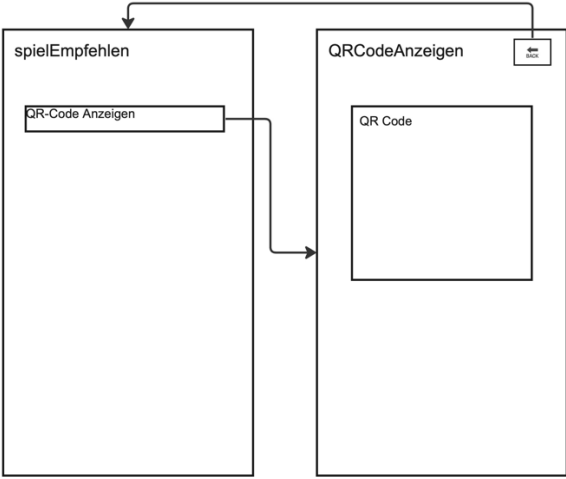
Content Model	Navigation Model
 <p>The Content Model diagram for 'Feedback' shows a central container with six elements: 'Top3 schlechteste Produkte der Woche', 'Durchschnittliche Nutri/Eco Scores', 'Durchschnittliche Gläser Wasser pro Tag', 'Top3 gute Produkte der Woche', 'Feedback anzeigen', and 'Produkte zur Merkliste hinzufügen'.</p>	 <p>The Navigation Model diagram for 'Feedback' shows a central 'Feedback' box with arrows pointing to a group of six elements: 'Top3 schlechteste Produkte der Woche', 'Top3 gute Produkte der Woche', 'Durchschnittliche Nutri/Eco Scores', 'Durchschnittliche Gläser Wasser pro Tag', 'Feedback anzeigen', and 'Produkte zur Merkliste hinzufügen'. An arrow also points from the group to an 'anzeigen()' box.</p>
<p>UI Entwurf:</p>  <p>The UI Design diagram for 'Feedback' shows a vertical list of four sections, each with a title, a list of items, and an 'anzeigen()' button. The first section, 'Top3 gute Produkte der Woche', has a '+' icon next to it, with a line pointing to the text 'Produkte zur Merkliste hinzufügen'.</p>	<p>Erklärungen und Navigation-Richtlinie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Navigation beginnt und endet mit dem Conceptual-Model Element <b>Feedback</b>. Von diesem Element kann der Benutzer zu <b>top3Gute</b>, <b>top3Schlechte</b>, <b>durchschnittScores</b>, <b>durchschnittGläser</b> und <b>produktZurMerkliste</b> weitergehen. Wenn der Benutzer die Interaktion bei diesen Elementen abschließt, muss er zurück zu <b>Feedback</b> navigieren, um die Seite zu verlassen.</li> <li>• Von jedem der oben genannten Elemente (mit Ausnahme von <b>produktZurMerkliste</b>) kann der Benutzer die Informationen aller Rückmeldungen über das Element <b>anzeigen()</b> einsehen.</li> <li>• Alle Elemente des Conceptual-Model in diesem Navigationsmap befinden sich am gleichen physischen Ort, und auf jedes kann direkt und ohne sequenzielle Einschränkungen zugegriffen werden.</li> <li>• Das Element <b>produktZurMerkliste</b> ist innerhalb des Elements <b>top3Gute</b> platziert und erfordert „Point and Touch“ der Schaltfläche (+), um fortzufahren, was bedeutet, ob der Benutzer ein Produkt zur Merkliste hinzufügen möchte oder nicht.</li> </ul>

- minigameSpielen

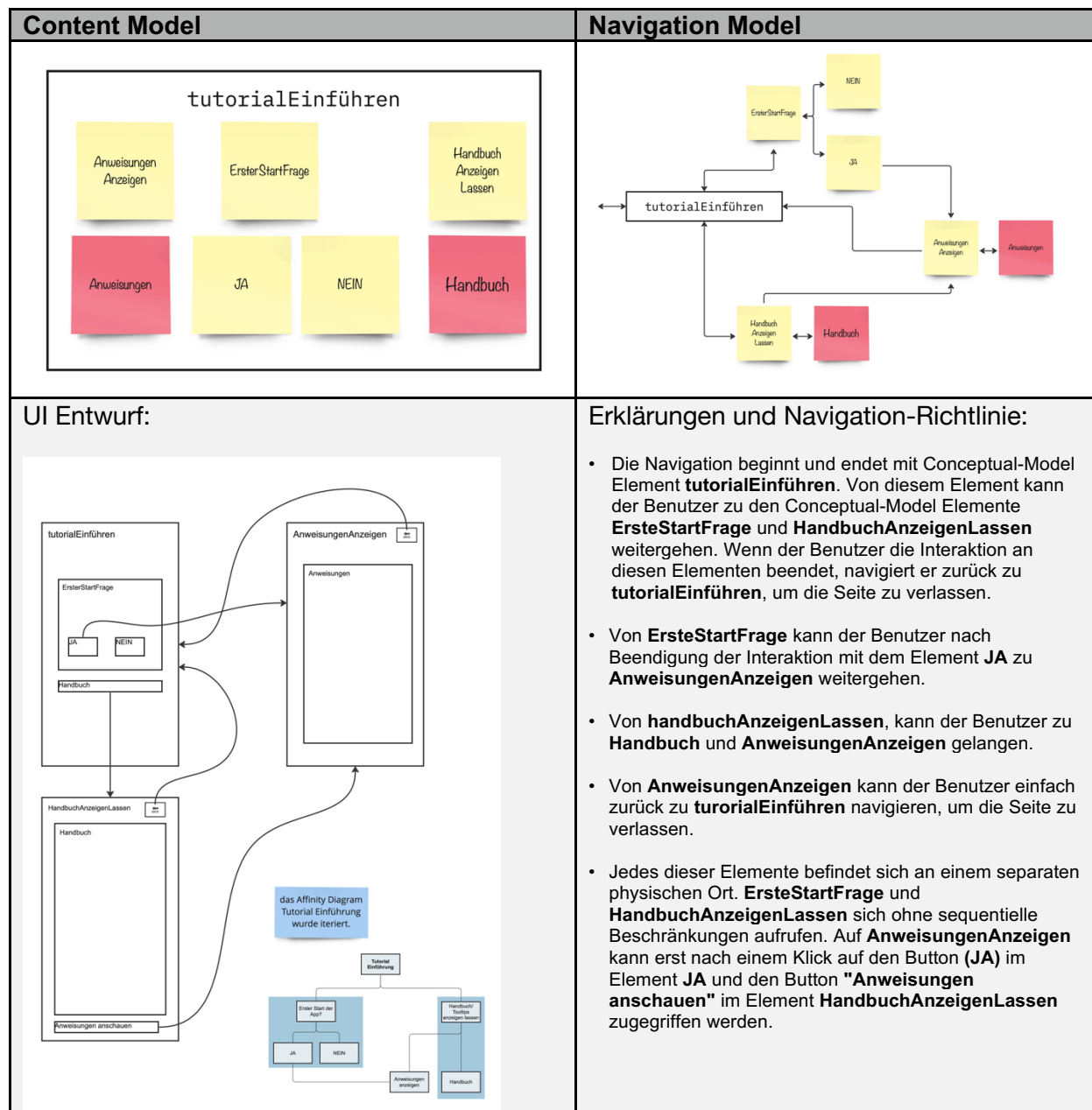




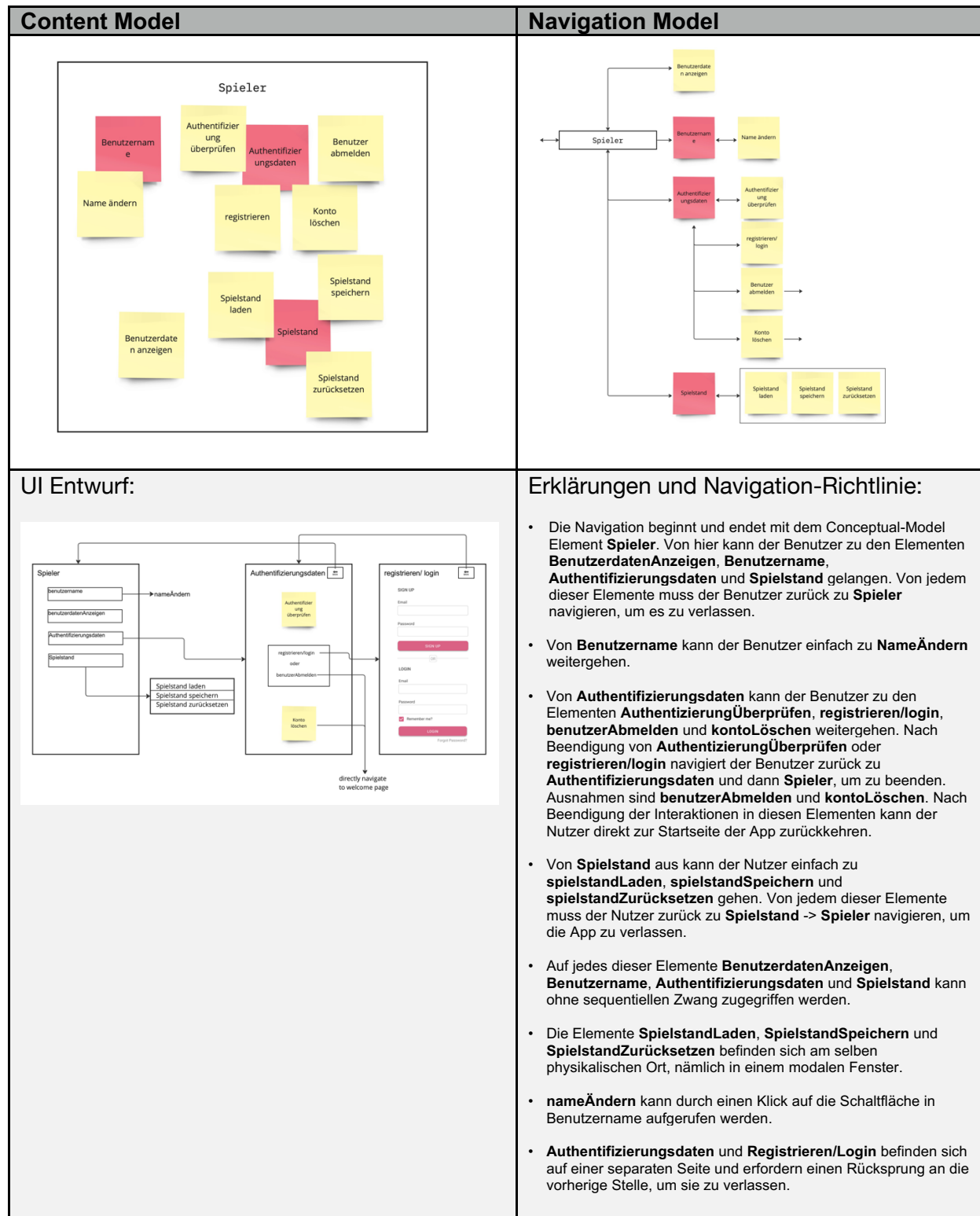
- spielEmpfehlen

Content Model	Navigation Model
	
<p>UI Entwurf:</p> 	<p>Erklärungen und Navigation-Richtlinie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Navigation beginnt und endet mit dem Conceptual-Model Element <b>spielEmpfehlen</b>. Von dort kann der Benutzer zu <b>QRCodeAnzeigen</b> weitergehen. Der Benutzer muss zurück zu <b>spielEmpfehlen</b> navigieren, um die Seite zu verlassen.</li> <li>• Das Conceptual-Model Element <b>QRCodeAnzeigen</b> ist einem separaten physischen Ort zugeordnet und der Benutzer muss auf den Button (<b>QR-Code Anzeigen</b>) tippen, um zu diesem Element zu navigieren. Von dort kann der Benutzer ohne sequentielle Einschränkungen auf das Element <b>QRCode</b> zugreifen.</li> </ul>

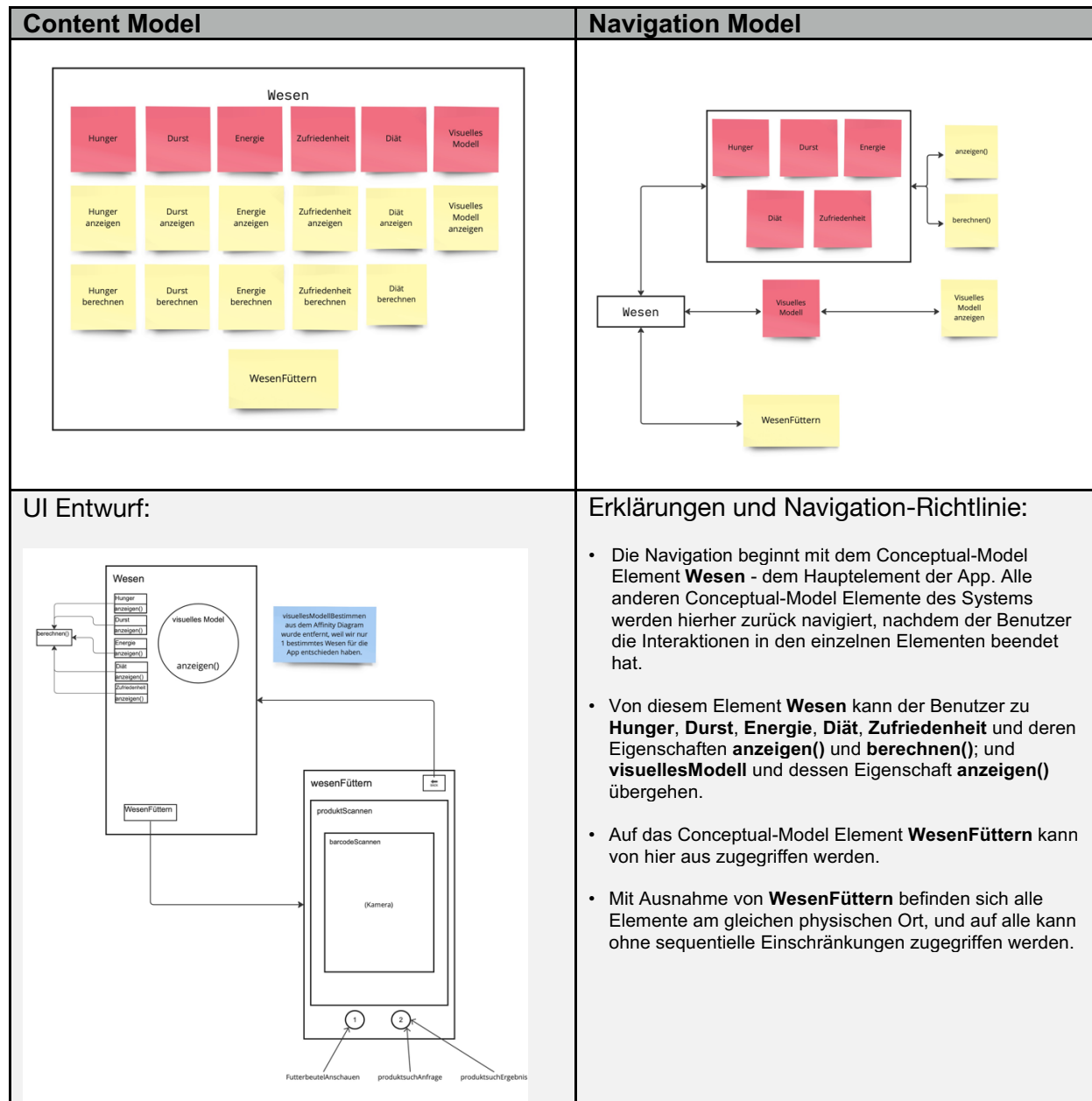
- tutorialEinführen



- Spieler



- Wesen



## Quellen

[Parush] Avi Parush. 2015. Conceptual Design for Interactive Systems. Morgan Kaufmann