

Erstellung eines GUI-Prototypen

Im Rahmen der Veranstaltung Interface
Design im 5. Semester Online Medien



VORGEHEN



Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test

Prototype
Iteration



Zielgruppe
setzen,
Nutzer-
bedürfnisse
verstehen.



Top
Findings
formulieren.



Konzept
entwickeln
und
Wireframes
erstellen.



Prototyp
entwickeln.



Probanden
suchen und
Prototyp
testen.



Prototyp
Verbes-
serungen
umsetzen.

01



KONZEPT



EINE VERANSCHAULICHUNG DES ÖKOLOGISCHEN FUßABDRUCKS

Durch die präsente Umweltverschmutzung auf unserer Welt, wird Plastikreduzierung und eine nachhaltige Lebensweise immer wichtiger.

Der Klimawandel wirkt sich nicht nur drastisch auf Tiere und das Ökosystem aus, sondern auch das Leben der Menschen wird hier stark beeinträchtigt.

Diese Relevanz soll in Form einer interaktiven, grafischen Infografik kreativ dargestellt werden, um diese sämtlichen Zielgruppen jeglichen Alters zugänglich zu machen und somit einen Denkanstoß in den Köpfen der Nutzer:innen zu schaffen.

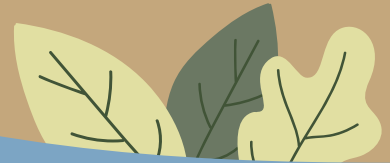
How To: ökologischen Fußabdruck reduzieren

Zwei Interaktive Füße bei denen durch Klick auf einen Zeh verschiedene Möglichkeiten erscheinen durch die man seinen ökologischen Fußabdruck verringert.

Durch Klick auf die Zehen des linken Fußes erfährt man Ursachen des Klimawandels.

Durch Klick auf die Zehen des rechten Fußes

Werden Maßnahmen, die man treffen kann um dagegen zu wirken, angezeigt.



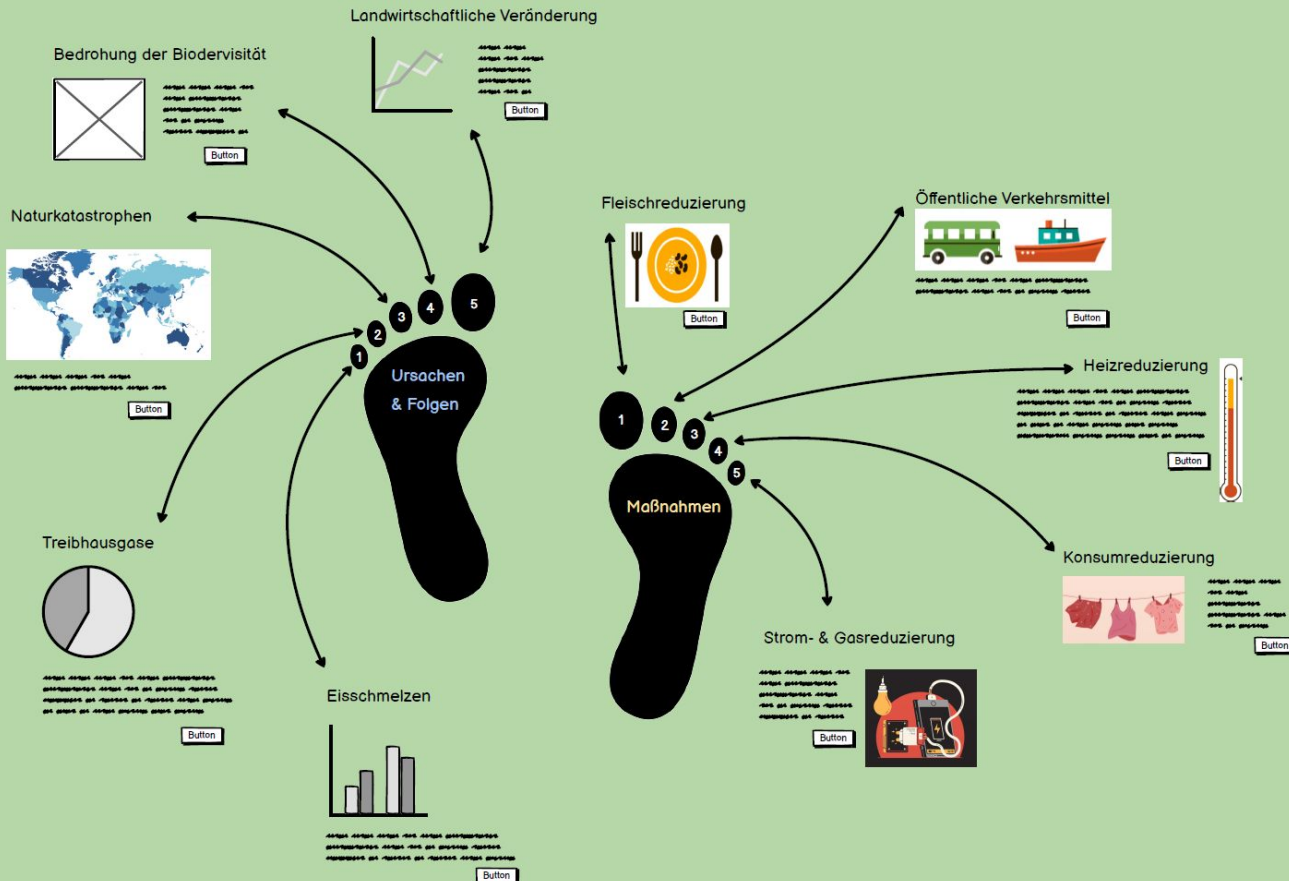
02



WIREFRAME



How to reduce your carbon footprint



In der Ideate-Phase wurde nun ein Wireframe erstellt, um somit den groben Aufbau der Infografik darzustellen.

Mein Wireframe habe ich schon mit einer wagen Idee von Inhalten bestückt. Dadurch hatte ich einen besseren Überblick über einen möglichen Aufbau bekommen.

Letztendlich hat sich der Wireframe im Laufe der Prototype-Phase sehr verändert und weiterentwickelt.

04

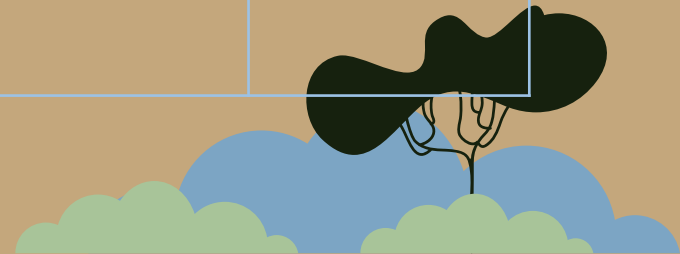
...

USER TESTING FINDINGS



Top-Findings	Verbesserungsmöglichkeiten	Severity level
Innerhalb der Infografik schwer verständlich welcher Fuß welche Infos abbildet	über Füße schreiben Ursachen und Maßnahmen	3
Schwierig, bestimmte ausgewählte Information finden	Icons im Fuß ständig sichtbar bzw. mit Hover-Effekt	2
Info-Button verwirrend, dass man auf Startseite kommt	Info-Box eher als Drop-Down-Menu mit kurzer Erklärung	2
Button „schließen“ bei Startseite irreführend → wird dann die Anwendung geschlossen?	Button los geht's/starten	2

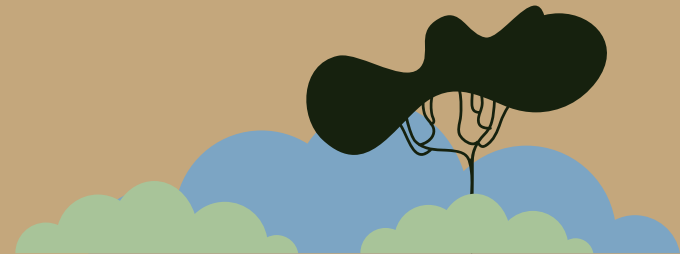
1 = gering
2 = mittel
3 = kritisch



Top-Findings	Verbesserungsmöglichkeiten	Severity level
Teilweise zu kurzer Inhalt bei den Ursachen	Mehr Inhalt einfügen und klarere Sätze bilden	1
Stimmiges Layout und Design mit Farben, Füßen und Illustrationen	×	×
Intuitive und klare Bedienung, gute Menge an Interaktion für Zielgruppe	×	×

Sonstige Findings:

Anwendung wird wahrscheinlich in Schule und Lehrveranstaltungen genutzt werden als privat jüngere Zielgruppe



05

...

UMSETZUNG



Umsetzung mit Adobe XD

[https://xd.adobe.com/view/e6160763-75
cb-4bd3-8ff9-3188d30e168b-b345/?fulls
creen](https://xd.adobe.com/view/e6160763-75cb-4bd3-8ff9-3188d30e168b-b345/?fullscreen)



Durch eine kurze Einleitung wird man in die Bedienung der Infografik eingeführt. Die Idee, Infos durch Klick auf die Zehen einzusehen, wurde geändert, um die Anwendung benutzerfreundlicher zu gestalten. Nun erfolgt die Interaktion durch Klick auf die Fußabschnitte.

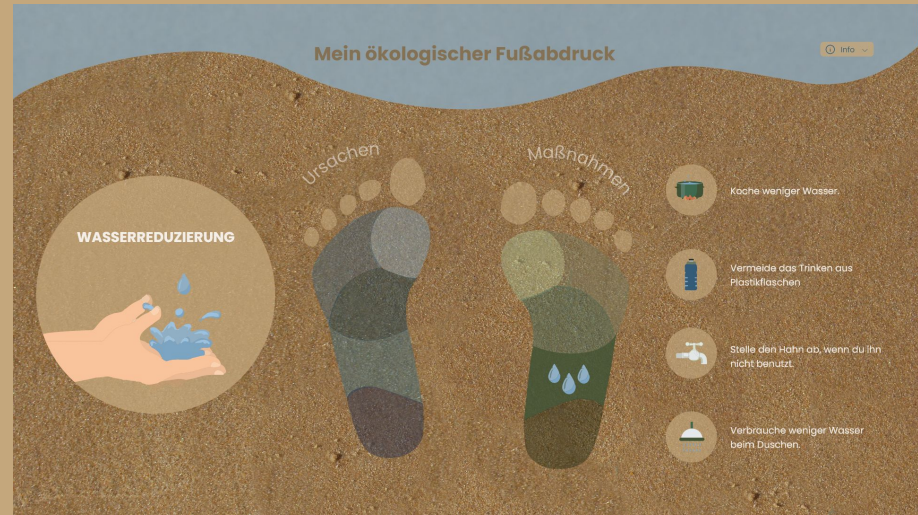
Der Button "schließen" wurde durch das Wording "Los geht's!" ersetzt.



Durch einen kleinen Button oben in der Welle hat der/die Nutzer:in die Möglichkeit, sich noch einmal und jederzeit über die Bedienung der Anwendung zu informieren.

Ursprünglich wurde durch den Button auf die Startseite geleitet, nun öffnet sich ein Pop-Up.

Nachdem einige Proband:innen rückgemeldet haben, dass es manchmal unklar sei bei welchem Fuß man welche Informationen sieht, wurden die Füße dementsprechend beschriftet.

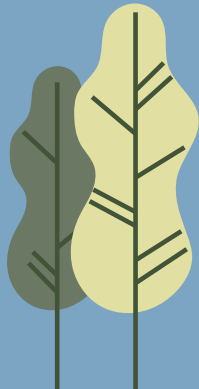



Um eine intuitive Navigation zu ermöglichen, wurden in die Fußabschnitte eine Hover-Funktion für die jeweiligen Icons eingeführt.

Dadurch, dass die Top Findings minimalen Aufwand bei der Verbesserung meines Prototypen bedeuteten, nahm ich mir die Zeit, alle Findings von den Leveln 2 und 3 zu verbessern.

Das Ergebnis macht es nun einfacher für den/die Nutzer:in, sich intuitiv und mit Spaß durch die interaktive Infografik zu bewegen und sich zu informieren.

Die Anmerkung der ausbaufähigen Inhalte auf der infografik habe ich erst einmal hinten angestellt, da dies in diesem Schritt zu zeitaufwändig gewesen wäre.





Ein Projekt
von Kim Julia Bloch
Online Medien 5