



Vorlesung GUI

Übungsblatt 05: Dialoggestaltung

Ziel der Übung:

Ziel der Übung ist es, erste Erfahrungen in der Gestaltung von Dialogen zu sammeln. Dazu werden wir im ersten Teil einen existierenden Dialog kritisieren (immer einfach und unterhaltsam) und versuchen, es danach selbst besser zu machen.

1. Theoriefragen

1. Wie beeinflusst das Gesetz der Nähe die Gestaltung von Benutzeroberflächen?
 2. Was besagt das Gesetz der Ähnlichkeit und wie wird es in der Praxis angewendet?
 3. Erkläre das Gesetz der Geschlossenheit und gib ein Beispiel aus dem Design von Logos oder Icons.
 4. Welche Interaktionsprinzipien regelt die ISO Norm 9241-110 und warum sind sie wichtig für die Benutzeroberflächengestaltung?
 5. Was versteht man unter der "Selbstbeschreibungsfähigkeit" eines Systems und welche Beispiele für diese Eigenschaft fallen dir ein?
-

2. Bewertung eines Dialogs

Öffne diese Webseite: <https://arngren.net/> und stimme dich mit einer weiteren Person ab:

- Was sind positive Eigenschaften des Dialogs?
 - Was fällt dir negativ auf?
 - Was würdest du als erstes ändern?
-

3. Gestaltung eines Dialogs

Denke dir eine Aufgabe aus, die du gerne mit einem Dialog unterstützen willst, und gestalte den Dialog.

Gehe dabei wie folgt vor:

1. Überlege dir was du gestalten möchtest und welche Features im Dialog enthalten sein sollen
 2. Starte ein Mockup-Tool, zum Beispiel <http://draw.io>
 - Save diagram to: decide later
 - Unter More Shapes -> Software -> Mockups kannst du Software spezifische Elemente aktivieren
 3. Zeichne deinen Dialog
-

4. Dialog Review

- Suche dir eine Person, oder mehrere, und stellt euch gegenseitig euer Layout vor
- Gebt euch Feedback zur Lösung