

Übung 3.2: Metaphern (Metaphern in der Benutzeroberfläche)

Ein Konzept, das im realen Leben und im Online-Warenkorb gleich ist:

→ Man kann einen Artikel in den Warenkorb legen und später bezahlen bzw. den Kauf abschließen.

Ein Konzept, das es im Online-Warenkorb gibt, aber nicht in der Realität:

→ „Alle Artikel mit einem Klick entfernen“ oder „der Warenkorb speichert sich automatisch zwischen den Besuchen“.

Ein Konzept aus der realen Welt, das im Online-Warenkorb fehlt:

→ Physische Begrenzung durch Gewicht oder Volumen der Produkte.

Unterschied zwischen Metapher und Icon (am Beispiel Warenkorb):

- **Metapher:** Übertragung einer realen Idee – „Warenkorb = Ort, an dem man Einkäufe sammelt“.
 - **Icon:** Visuelles Symbol – kleines Bild eines Warenkorbs.
→ Die Metapher vermittelt die Funktion, das Icon nur das Bild.
-

Hamburger-Menü – Metapher oder nicht?

→ Nein. Es ist ein Icon, ein Symbol für ein Menü. Es basiert nicht auf einem realen Objekt mit entsprechender Funktion. Die drei Linien stellen keinen „echten Hamburger“ dar.

Breadcrumb (Brotkrumen-Navigation) – Metapher oder nicht?

→ Ja, das ist eine Metapher. Wie bei Hänsel und Gretel: Brotkrumen als Spur, um zurückzufinden → in der Navigation zeigt sie den Pfad der besuchten Seiten.