

Design for all: Mobiles Kontext

2013-02-28

Abstract

In diese Ausarbeitung werden Saulius, Thorben und Dima euch was über design for mobile kontext erzählen.

1 Introduction

2 Einführung

Written by Dima

3 Design Tips

Geschrieben von: Saulius Archipovas

In diesen Kapitel werde ich ihnen verschiedene Gestaltungsprinzipien vorstellen, die bei der Entwicklung von Mobilen Applikationen zu beachten sei. Der Hauptmerk dieser Prinzipien sind die Smartphones, aber es kann auch für Software auf andere Geräte angewendet werden, die in Mobilen Kontexten bedient werden müssen. Als weiteres werde ich noch Designprinzipien bei Wearable Computing vorstellen.

3.1 Gestaltung für mobile Geräte

Seid der Einführung des iPhones, durchdingen die Smarthphones den Markt mit eine unfasbare geschwindigkeit. Der Markt ist groß, und der Wille von den Benutzern ihren neuen Gerät auch unterwegs zu benutzen wird immer Größer. So stellt sich die Frage, welche Prinzipien sollte man beachten bei erstellung von Applikationen für unterwegs. Soll die vorhandenen Programme, die wir von stationären Rechnern kennen, einfach für bedienung mit Kleineren bildschirm angepasst, oder soll viel mehr als nur die Benutzeroberfläche verändert werden? Es gibt viele Antworten, die ich mit der Designregeln vorstellen werde.

Entferne das Fett Wie in der Einführung erwähnt wurde, hat der Benutzer im mobilen Kontext eine kurze Zeitspanne, in der er sich auf den mobilen Gerät konzentrieren kann. So kann zu viel Funktionalität den Benutzer mehr stören als helfen. So ist es ratsam die wichtigen funktionaliät anzubieten, sowie die Informationsdichte zu schmalen. (cite mobileFrontier)

Schnelles Zugriff auf wichtige informationen Benutzer will nicht immer in das innenleben von Programmen eintauchen, nur um kleine wichtige bruchteile der information zu gewinnen. Deshalb sollte man wichtige Informationen schon etwa beim einem Streifblick erkenbar sein(mobileFrontier)[1]. Als Beispiel dient hier der Springboard Muster, wie etwa bei iPhone Homescreen, in bei der Piktogram von Email die Anzahl der neuen Emails sehen kann oder beim Kalender App, wo man die Datum sowie Anzahl der Terminanforderung sehen kann (screenShots). Auch die Facebook App bedient sich an diesen muster (screenShot). Für Informationen, die Leistungen oder Ergebniss darstellen, kann man mithilfe eines Dashboard Musters erste Einstieg für Navigation gewähren. Dieses Muster ist sehr hilfreich für Analytische Applikationen.

Reduziere das Wühlen

Ermögliche eine Fortsetzung

Benutze Zeit als Ordnungsprinzip

Reduziere kognitive Aufgaben

Designe für Unterbrechungen

Fokussiere auf Erfahrungen, die nur mobil auftreten können In mobilen Kontext

3.2 Gestaltung von Diensten

Diensmobilität Stichwort cloudcomputing

Always on dilemma

4 Beispiel

Written by: Thorben

References

[1] Theresa Neil. *Mobile Design Pattern Gallery*. O'Reilly Media, March 2012.