HANDOUT

1. Schwierigkeiten beim Design im mobilen Kontext

* Mobiler Kontext: im Supermarkt, im Bus oder Zug, auf der Straße, im Schlafzimmer, in der Kirche und andere
* Schwierigkeiten:   
  + Begrenzte Eingabemöglichkeiten
  + Begrenzte Ausgabemöglichkeiten
  + Fragmentation of Attention (1)
  + Fat finger problem

1. Einführung von paar design Tips and Patterns

* Design Tips
* Entferne das Fett
* Schone die Augen!
* Reduziere das Wühlen
* Benutze natürliche Verbindungen
* Ermögliche eine Fortsetzung
* Benutze Zeit als Ordnungsprinzip
* Reduziere kognitive Aufgaben
* Designe für Unterbrechnungen
* Fokussiere auf Erfahrungen, die nur mobil auftreten können
* Richtige Positionierung von Elementen
* Benutze NUI
* Design Paterns: Navigation, Springboard, Listmenu, Tabmenu, Galerie

1. UI-Design eines Navigations-SystemsAusblick: Was wird eventuell in den mobilen Kontext übergehen?

* UI-Komponenten
  + Metaphern
  + Mentales Modell
  + Navigation
  + Aussehen
  + Interaktion
* Beispiele
* Home Screen
* Routenplaner
* Karte
* Verkehr
* Icons
* Interaktion