

## Interface Design & Wireframing

In diesem Beispiel ist es Ihre Aufgabe, ein User Interface als **Low-Fidelity-Prototyp** zu gestalten. Es soll sich dabei um ein System handeln, das aus zwei Komponenten besteht: ein User Interface zur Bedienung im **Web-Browser am Desktop** und ein User Interface zur Bedienung am **Smartphone**.

Es ist Ihre Aufgabe, eine **Finanz-Anwendung zur Buchführung über Ausgaben für Privatanwender bzw. Privathaushalte** zu gestalten. Das System soll es Benutzern ermöglichen, detaillierte Aufzeichnungen über getätigte Ausgaben über längere Zeiträume (auch mehrere Jahre) hinweg zu führen und zu analysieren.

Beschäftigen Sie sich im ersten Schritt damit, wer die Zielgruppe eines solchen Systems sein könnte bzw. welche unterschiedlichen Zielgruppen es gibt, welche Aufgaben die Benutzer mit einem solchen System erledigen möchten und wie sich die Anwendung in den Alltag der Benutzer integriert. Definieren Sie auf dieser Basis zumindest zwei unterschiedliche konkrete Personas (siehe [1] und Folien zur dritten Vorlesung). Überlegen Sie, wie das System in den Alltag dieser zwei Personas passt. Erstellen Sie passend dazu jeweils ein Szenario zu jeder Persona, aus dem Verwendungsart und Nutzen für den Benutzer klar hervorgehen (insgesamt sollen in diesem Arbeitsschritt also **zwei Personas** und **zwei Szenarios** entstehen).

Erstellen Sie im nächsten Schritt ein detailliertes Konzept, aus dem sowohl Struktur und Layout, als auch das Interaktionsverhalten Ihrer Lösung klar hervorgehen. Achten Sie darauf, dass Sie sich nicht zu sehr in Details verlieren – Sie müssen keine detaillierten Grafiken oder fertige Mockups produzieren, im Vordergrund steht der strukturelle Aufbau Ihrer Lösung und ein durchdachtes Interaktionskonzept. Fertigen Sie Wireframes für zwei User Interfaces an, die beide Zugriff auf das System bieten: Eine Web-Oberfläche, die zur Verwendung im Web-Browser am Desktop optimiert ist, und ein User Interface zur Verwendung am Smartphone. Für die Umsetzung der Wireframes können Sie die in der vierten Vorlesung vorgestellten Werkzeuge (MS Visio, Omnigraffle, Balsamiq Mockups [2], Mockflow [3], usw.) verwenden. (Ziel ist aber nicht das Erlernen neuer Tools sondern die Umsetzung der Mockups. Die Wahl des Tools ist Ihnen freigestellt und fließt nicht in die Bewertung ein.)

Ausschlaggebend für die Beurteilung des Beispiels ist nicht das visuelle Design (Grafiken), sondern die Art und Weise, wie die Benutzerinteraktion abgebildet wird und welche Interaktionselemente (Buttons, Eingabefelder, etc.) wie (Größe, Aussehen, Anordnung, etc.) eingesetzt werden.

Überlegen Sie sich im Rahmen Ihrer Ausarbeitung insbesondere Antworten auf folgende Fragen und **beantworten Sie diese kurz und prägnant in Ihrem Abgabedokument** (siehe auch Template für das Abgabedokument):

- ▶ Wie kann man Benutzer bei der Eingabe von Datensätzen unterstützen? Wie lassen sich Fehleingaben vermeiden? Wie werden diese Konzepte in Ihrem Prototypen realisiert?
- ▶ Welche Informationen sind für Benutzer besonders wichtig und wie lässt sich deren Bedeutung im System repräsentieren? Welche Such-/Filter-/Sortier-Funktionen sind nützlich?
- ▶ Welche Möglichkeiten gibt es zur graphischen Aufbereitung der Daten (Grafiken, Kalender-Ansicht, etc.)? Wie werden diese Möglichkeiten in Ihrem Prototypen realisiert?
- ▶ Wie lässt sich eine sinnvolle Aufgabenteilung zwischen Desktop-UI und mobiler UI erreichen? Welche Aufgaben haben bei der Verwendung zu Hause am Schreibtisch die höchste Priorität und welche Aufgaben haben bei der Verwendung am Smartphone die höchste Priorität? Welche Formen der graphischen Aufbereitung sind für den jeweiligen Anwendungskontext angemessen?

## Funktionsumfang

Das System soll zumindest folgende Funktionen zur Protokollierung und Planung der Finanzen unterstützen:

- Datum, Beschreibung, Kategorien für Ausgaben
- Suche & Sortierung
- Festsetzen einer Budget-Obergrenze
- Wiederkehrende Ausgaben (Miete, Gebühren, ...)

Neben der beschriebenen Grundfunktionalität können und sollen Sie sich natürlich auch Gedanken über sinnvolle Ergänzungen darüber hinaus machen.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt des Systems ist die Bereitstellung von Auswertungsmöglichkeiten und Visualisierung der getätigten Ausgaben. Überlegen Sie sich, welche unterschiedlichen Formen der Aufbereitung für die Benutzer interessant sind, um sich einen Überblick über Art der Ausgaben und Entwicklung der Ausgaben über längere Zeiträume zu verschaffen. Bedenken Sie in diesem Zusammenhang sowohl die Form der Aufbereitung der Daten, als auch die Granularität der Aufbereitung. Überlegen Sie sich, welche Informationen

besonders wichtig sind (z.B. zur Anzeige auf der ersten Übersichtsseite) und welche Informationen man in welcher Form sinnvoll gruppieren kann um eine klare und intuitive Navigationsstruktur zu erreichen.

### Allgemeine Hinweise

Das Beispiel ist ein **Gruppenbeispiel**, d.h. die gesamte Gruppe muss **ein** Dokument abgeben. Das Abgabedokument soll entsprechend des in TUWEL verfügbaren Templates erstellt werden. Bei Fragen zur Angabe posten Sie bitte im TUWEL Diskussionsforum oder besuchen Sie die Übungssprechstunde am MO 19.11.2012 um 16:00 Uhr am INSO (Wiedner Hauptstraße 76/2/2).

Formulieren Sie das Abgabedokument qualitativ und prägnant und achten Sie darauf, dass alle erwähnten Punkte im Dokument enthalten sind. Eine ausgewogene Mischung aus Illustrationen und Text ist erwünscht. Die Formatierung sollte schlicht aber ansprechend sein, einheitlich für das ganze Dokument. Betrachten Sie die unten angeführten Seitenzahlen als Richtwerte, welche über- oder unterschritten werden können. **Für die Abgabe und deren Ausarbeitung zählt vor allem inhaltliche Qualität vor Quantität.**

Gemäß [4] prüfen wir alle Abgabedokumente auf Plagiate.

### Abgabemodalitäten

Das zweite Beispiel ist bis **SO 25.11.2012 23:55** elektronisch **in TUWEL als PDF-Dokument** abzugeben. Eine Vorlage für das Abgabedokument steht in TUWEL zum Download bereit.

### Abgabedokument

Für dieses Beispiel ist ein Dokument mit folgender Struktur und Inhalt abzugeben (Seitenzahlen sind Richtwerte):

- ▶ **Deckblatt**
- ▶ **Inhaltsverzeichnis**
- ▶ **Problemstellung (ca. 1 Seite)**  
Beschreibung der Aufgabenstellung und Ihrer Zielsetzung für das fertige System
- ▶ **Personas und Szenarios (ca. 2-4 Seiten)**  
Beschreibung der entwickelten Personas: Name, Bild, anwendungsrelevante Eckdaten, Hintergrundinformationen, Motivation und Ziele, ...  
Beschreibung der entwickelten Szenarios: Textuelle Beschreibung der Szenarios in Hinblick auf den Einsatz Ihres Konzepts, ggf. ergänzt durch Skizzen oder Illustrationen
- ▶ **Beschreibung des Konzepts (ca. 8+ Seiten)**  
Detaillierte Beschreibung des Gesamtkonzepts: Wie wird das Interaktionsverhalten abgebildet? Wieso wurde diese Lösung gewählt? Wie wurden die Personas und Szenarios in der Konzeptausarbeitung berücksichtigt? Welche besonderen Prinzipien wurden bei der Realisierung beachtet?  
Darstellung anhand der Abbildungen aller erstellten Wireframes oder Mockups und ggf. der Interaktionsabläufe als Flussdiagramm inkl. Beschreibung bzw. Erläuterung der dahinter stehenden Überlegungen. Der Zusammenhang der einzelnen Bildschirmmasken und Interaktionsfluss durch das Programm soll klar hervorgehen.

Eine Vorlage für das Abgabedokument steht in TUWEL zum Download bereit.

### Referenzen

- [1] Perfecting Your Personas, [http://www.cooper.com/journal/2001/08/perfecting\\_your\\_personas.html](http://www.cooper.com/journal/2001/08/perfecting_your_personas.html)
- [2] Balsamiq Mockup, <http://www.balsamiq.com/products/mockups>
- [3] MockFlow, <http://mockflow.com/>
- [4] <http://www.inso.tuwien.ac.at/lectures/plagiate/>

**Wir wünschen gutes Gelingen!**