

MENSCH-COMPUTER-KOMMUNIKATION

Gestaltungslösungen



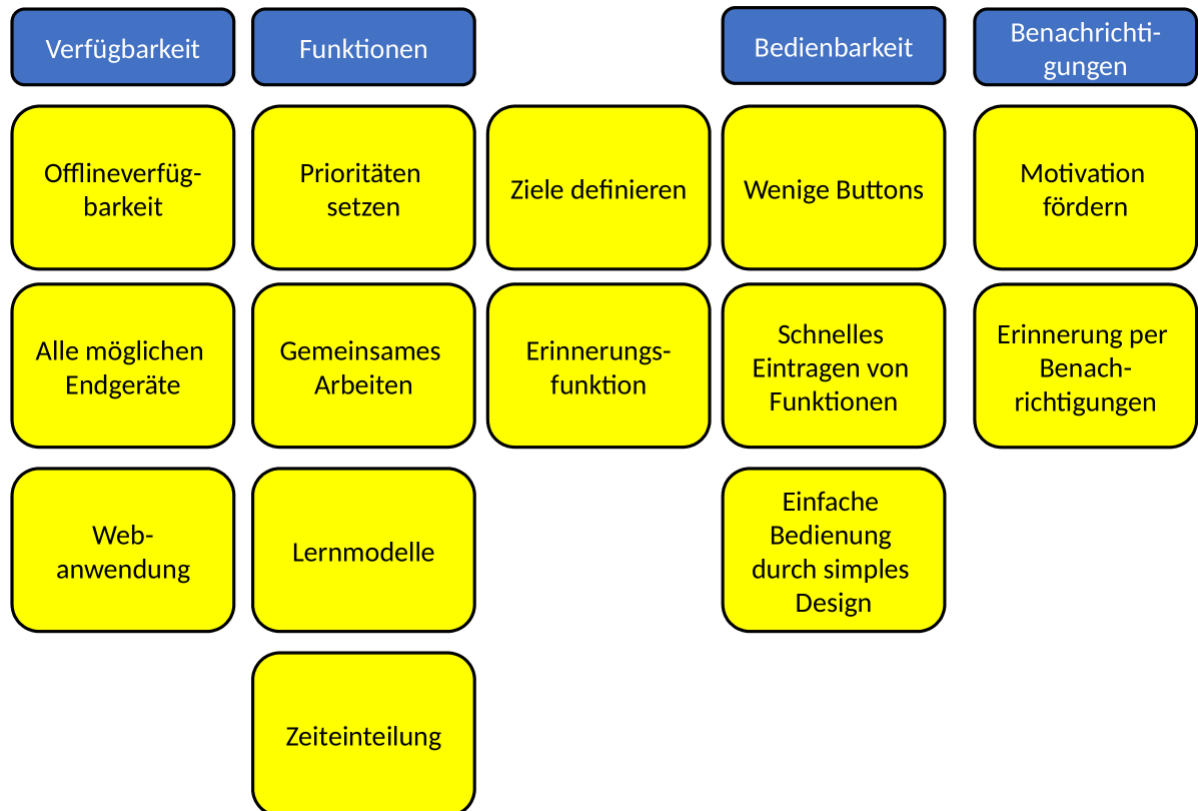
Gruppenmitglieder:	Charlotte Friedemann Lars Grahmann Guido Ritz Johannes Theiner
Semester:	Wintersemester 2018/19
letzte Änderung:	11.12.2018

1 Entwurf

1. Einfache Bedienung durch simples Design.
2. (Offline-) Verfügbarkeit auf allen Endgeräten.

2 Navigationsstruktur



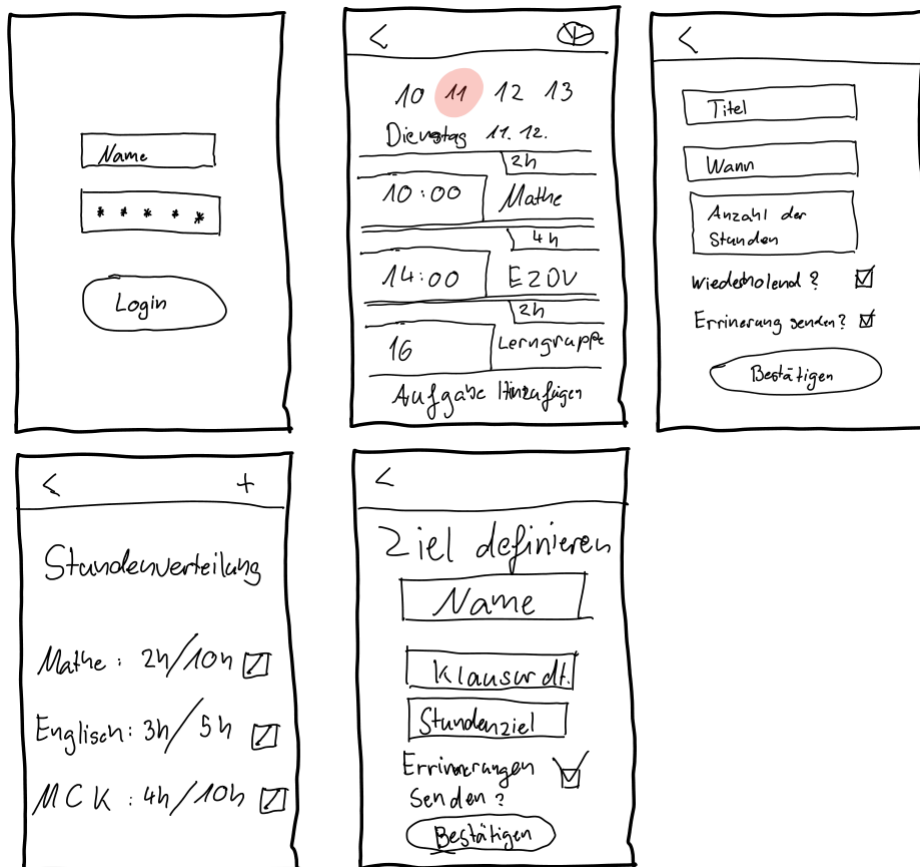


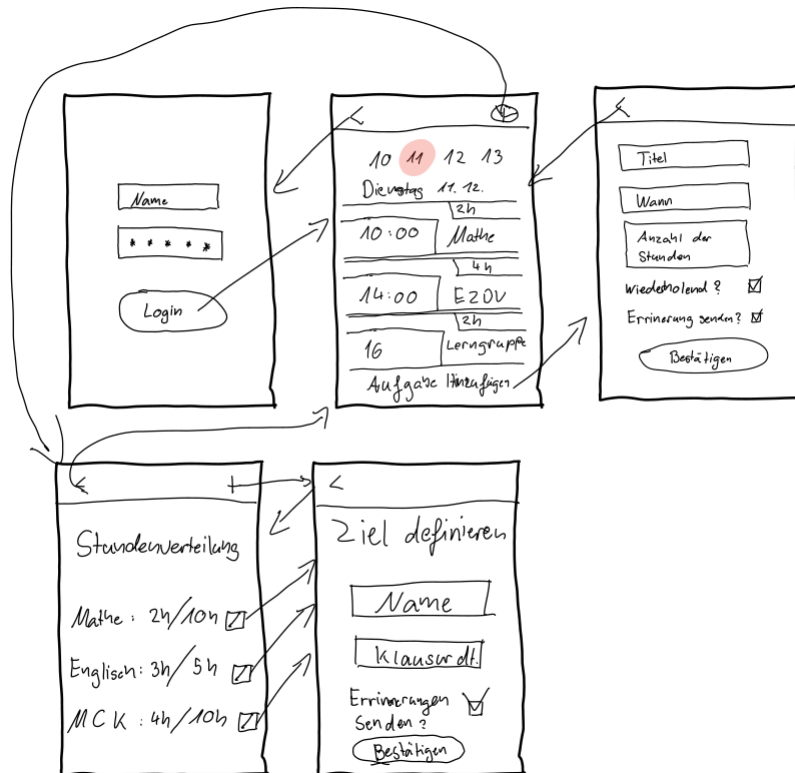
- Übersicht
 - Aktive Aktivitäten
 - Übersicht aller Aktivitäten nach Tag/Monat/Jahr, etc.
 - Webseite direkt aufrufen
 - Kalender anzeigen
- Aktivitäten
 - Aktivität(en) löschen
 - Aktivität(en) bearbeiten
 - Aktivität(en) duplizieren/wiederholen
 - Aktivität(en) hinzufügen

- Aktivität(en) teilen
- Kontoeinstellungen
 - Anmelden / Abmelden
 - Kontodetails ändern
- Synchronisierungstatus
 - Jetzt synchronisieren

3 Prototypen

3.1 Screen-Sketches





3.2 Ergebnisse

Die App wird einen Login Bildschirm haben, von dem auf eine Kalenderübersicht verlinkt wird. Auf dieser Kalenderübersicht sind die Tag oben aufgelistet. Weiter unten auf dem Bildschirm werden die Aktivitäten angezeigt. Von diesem Bildschirm aus können auch neue Ereignisse angelegt und geplant werden.

Oben am Bildschirm wird auf die Stundenübersicht verlinkt. Auf dieser Übersicht kann ein neues Ziel definiert werden oder vorhandene Ziele bearbeitet werden. Ein Ziel hat einen Namen, einen Klausurtermin(wenn vorhanden) und ein Stundenziel.

4 Evaluierung des Prototyps

Lina Gerdes möchte ihre Aktivitäten priorisieren können. In der aktuellen Version der Prototypen ist dies nicht eingeplant.

Lisa Schmidt möchte auch offline die App verwenden können. Diese Möglichkeit ist ihr

einfach über die Navigationsleiste gegeben da sie neben der automatischen Synchronisation auch die manuelle Verwenden kann und ihre Daten nur bei Bedarf auf ihre anderen Geräte synchronisieren kann.

Alex Dreger möchte seinen Stundenplan mit anderen teilen können. In der App ist es möglich einzelne oder oder mehrere Aktivitäten über verschiedene Dienste mit anderen zu teilen.

5 Aufgaben für die Evaluation

5.1 Cognitive Walkthrough

Ein neues Ziel definieren:

- Nutzer öffnet die App
- Loginmaske ausfüllen
- Chart Button aus der Menüleiste auswählen
- (+) Button drücken
- Ziel ausfüllen
- Bestätigen drücken

5.2 Heuristische Evaluation

5.2.1 Ziel: Ein neues Ziel definieren

Metriken:

- Konsistenz der Darstellung
- Flexibilität und Effizienz der Benutzung
- Präzision (Nutzer kann seine Aufgabe genau erledigen)
- Vorhersagbarkeit (Nutzer kann abschätzen was als nächstes passiert)

- Einfachheit (Das UI ist einfach zu verwenden)
- Sprachliche Klarheit (Es ist klar was von dem Nutzer erwartet wird)