

Praktikum Entwicklung von Mediensystemen mit iOS

Wintersemester 2012 / 2013

Prof. Heinrich Hußmann, Dr. Alexander De Luca, Fabius Steinberger

Heute

- Präsentationen
- Tips & Tricks
- Übungsblatt 6

Präsentationen

- Zielgruppe und Szenario
- Idee und Hauptfunktion
- Prototyp und Interaktionskonzept

iOS PEM, Wintersemester 2012/2013

Übungsblatt 5

Konzept

a) **Zielgruppe:** Beantworten Sie die Frage, wer die App verwenden wird. (Schlecht: Leute, die ein iPhone haben. Gut: Kinder, denen während langer Autofahrten langweilig ist und die Interesse an den Städten haben, an denen man vorbeifährt.) Erstellen Sie außerdem 1-2 **Persona**, die exemplarisch für Benutzer aus Ihrer Zielgruppe stehen. Weisen Sie der Persona Eigenschaften (Alter, Beruf, Hobbys, Probleme) zu, die für das Konzept relevant sind.

b) **Szenario:** Skizzieren Sie ein Szenario, in dem die Benutzung und der Mehrwert der App präsentiert wird. In dem Szenario sollte eine Persona, eine Problem- bzw. Aufgabenstellung sowie eine Lösung vorkommen. Wichtig: Im Szenario geht es nur um den Benutzer und seine Interaktion mit dem System. Das heißt, dass das Interface Design noch keine große Rolle spielt, sondern der Mehrwert und die Funktionalität des Systems. Das Szenario können Sie z.B. mit Bleistift, mit einem Zeichentablet oder mit dem **Rage Maker** erstellen.

c) **Idee und Hauptfunktion:** Erarbeiten Sie die Core Features, die unbedingt notwendig sind, damit die App einen Mehrwert bietet. Erstellen Sie eine Liste aller Features und unterteilen Sie sie in Core Features, Nice-to-Have Features und Unterstützende Features.

d) **Prototyp und Interaktionskonzept:** Erstellen Sie einen ersten Prototyp für Ihre App. Wichtig: Beim ersten Prototyp geht es nicht um Kleinigkeiten wie Icons oder Farben! Zunächst dient es vor allem:

- Ideenfindung: Erstellen Sie den ersten Prototypen nicht gemeinsam, sondern tragen Sie die besten Elemente von Prototypen zusammen, die unabhängig voneinander erstellt wurden.
- Konkretisierung der Core Features.
- Ausarbeitung des Interaktionskonzepts: Welche Input-Mechanismen bieten sich an (z.B. Multi-Touch, Buttons, Texteingabe, Beschleunigungssensor)? Worauf müssen Sie achten (im Gegensatz zu einem Desktop-System)?

Feedback

- Zettel + Stift
- Walt Disney Methode
 - **Träumer:** Neue Ideen für Features und User Interaction.
 - **Realist:** Bewertet Features und User Interaction, gibt Vorschläge zur Implementierung.
 - **Kritiker:** Sucht Fehlerquellen und fordert heraus.

Übungsblatt 6

- **Evaluierung Prototyp**

- Recherche
- Heuristische Evaluierung
- Nutzerstudie

- **Finalisierung des Konzepts**

- User Interface
- Technisches Konzept

- **Start der Implementierung**

- Repository anlegen
- Implementierung

- **Präsentationen:** Beim nächsten Treffen am 19.12.2012 (in 3 Wochen)

- **Abgabe:** Finaler Prototyp und technisches Konzept bis zum 12.12.2012