



Übungsaufgabe 6

Einzelarbeit
Abgabe: 13.06.2018, 9:00

Sketching und Prototyping

Lesen Sie die folgenden beiden Artikel und fassen sie den Inhalt in Ihren eigene Worten zusammen (zwischen 150 und 300 Worte für beide Artikel)

- Mark Baskinger. Pencils before pixels: a primer in hand-generated sketching. interactions 15, 2 (March 2008)
- Davide Bolchini, Diego Pulido, and Anthony Faiola. 2009. FEATURE: "Paper in screen" prototyping: an agile technique to anticipate the mobile experience. interactions 16, 4 (July 2009), 29-33. DOI: <https://doi.org/10.1145/1551986.1551992>

Beide Artikel können Sie über UniWorX abrufen.

Interaktion mit Geräten

In dieser Aufgabe sollen Sie mehrere Interaktionskonzepte für spezielle Geräte entwerfen. Dabei ist entscheidend, dass Sie sowohl die Nutzungsbestimmung des Gerätes, als auch dessen Eingabe- und Ausgabemöglichkeiten berücksichtigen. Achten Sie im Besonderen auf gegenseitige Abhängigkeiten des angezeigten Bildschirminhalts und der physikalischen Eingabemodalitäten, welche dem Benutzer zur Verfügung stehen.

Gerät 1:

Ausgabe (visuell)	einzeiliges alphanumerisches Display (max. 20 Zeichen)
Ausgabe (auditiv)	Piepston
Eingabe	2 Tasten

Gerät 2:

Ausgabe (visuell)	einzeiliges alphanumerisches Display (max. 20 Zeichen)
Ausgabe (auditiv)	Piepston
Eingabe	5 Tasten und ein Scrollrad

Beide Geräte sollen folgende Aufgaben erfüllen:

- Eingabe einer Zahl zwischen 0 und 10000
- Löschen der Eingabe
- Übermitteln der Eingabe

Beachten Sie:

- Jede Taste kann einmal oder mehrmals gedrückt werden
- Jede Taste kann kurz oder länger gedrückt werden
- Das Scrollrad kann in zwei Richtungen (vor und zurück) bewegt werden. Es kann nicht gedrückt werden.

Erstellen Sie zwei verschiedene Interaktionskonzepte für jedes Gerät (insgesamt 4). Beschreiben Sie hierzu die Funktionen jedes Konzepts und skizzieren Sie das Layout (Position der Tasten, des Displays) sowie wichtige Schritte während der Interaktion. Eine Implementierung ist nicht erforderlich.

Diskutieren Sie anschließend Vor- und Nachteile eines jedes Konzepts für das entsprechende Gerät (insgesamt ca. 200 Wörter). Gehen Sie dabei auf folgende Faktoren ein:

- Eingabegeschwindigkeit
- Zu erwartende Fehler sowie deren Behebung durch das System
- Notwendiger Lernaufwand zur Bedienung der Schnittstelle
- Einfachheit der Benutzung. Ist die Schnittstelle intuitiv bedienbar?

Abgabe

Die Abgabe erfolgt über den UniWorX Kurs. Bitte laden Sie dort ein pdf Dokument mit Ihrer Zusammenfassung für die erste Aufgabe, sowie Ihrer Interaktionskonzepte (Skizzen, Beschreibung, Diskussion) hoch. Sollten Sie keinen Zugriff auf UniWorX haben, können Sie alternativ die Abgabe per Mail an mmi1@um.ifi.lmu.de einreichen.

Punktevergabe

Bei erfolgreicher Bearbeitung dieser Abgabe erhalten Sie bis zu 3 Bonuspunkte, welche auf die Klausur angerechnet werden können. Bewertungsgrundlage ist Ihre hochgeladene Abgabe.