

Mensch Maschine Interaktion

Übung 07
Interaktionsmuster & UCD



"Klausur"

- siehe Vorlesungswebsite
- 3 "Online-Hausarbeiten"
- Wie Übungsblätter via Uni2Work mit 11 Tagen Bearbeitungszeit:
 - 15.06.-26.06. 9:00 Uhr
 - 06.07.-17.07. 9:00 Uhr
 - 27.07.-07.08. 9:00 Uhr
- Dafür keine weiteren Übungsblätter
- Bonus für die ersten 5 Übungsblätter bleibt (max. 5%)
- Präsentations-Pflicht für Bonuspunkte ist aufgehoben

Übungsblatt 05



Interaktionsstile & UCD



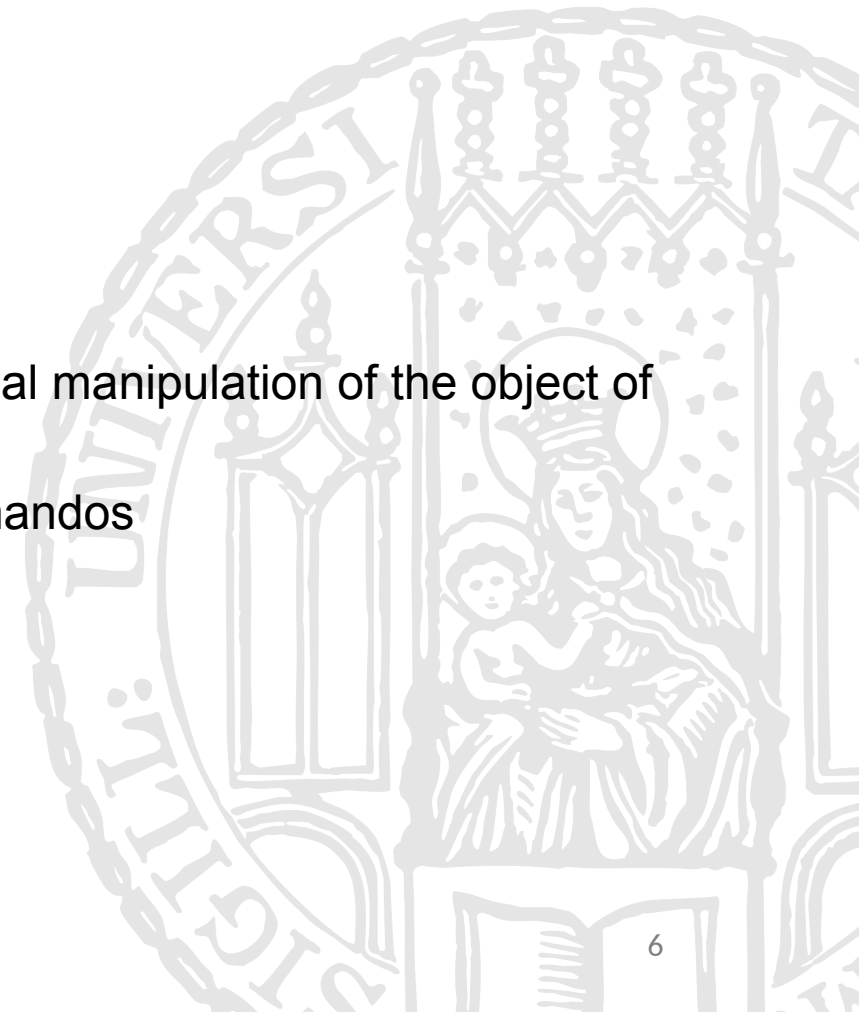
Interaktionsstile



Direkte Manipulation

3 Charakteristika der DM:

- Visibility of Objects and Actions
 - Sichtbarkeit aller Objekte und Aktionen
- Rapid, reversible, incremental actions
 - Schnelle, umkehrbare, schrittweise ausführbare Aktionen
- Replacement of complex command-language syntax with direct, visual manipulation of the object of interest
 - Direkte, visuelle Manipulation der Objekte statt komplizierter Kommandos



Direkte Manipulation

Welche Interaktionsstile haben Sie nun bereits kennengelernt?
Wodurch zeichnen sich diese aus? Beschreiben Sie wie sich DMIs auf unterschiedlichen Geräten wiederfinden lassen?



Interaktive Visualisierungen

Beschreibt ein Interaktionsstil, der sich durch die dynamische Anpassung von Datenvisualisierungen auszeichnet.



Interaktive Visualisierungen

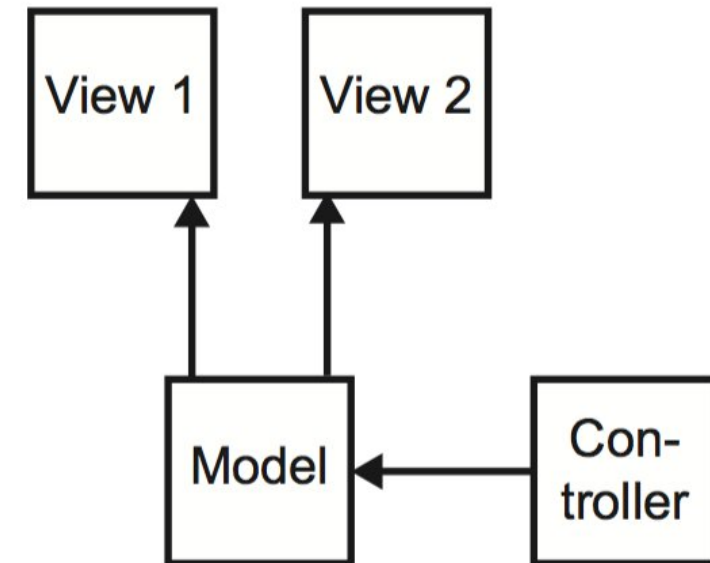
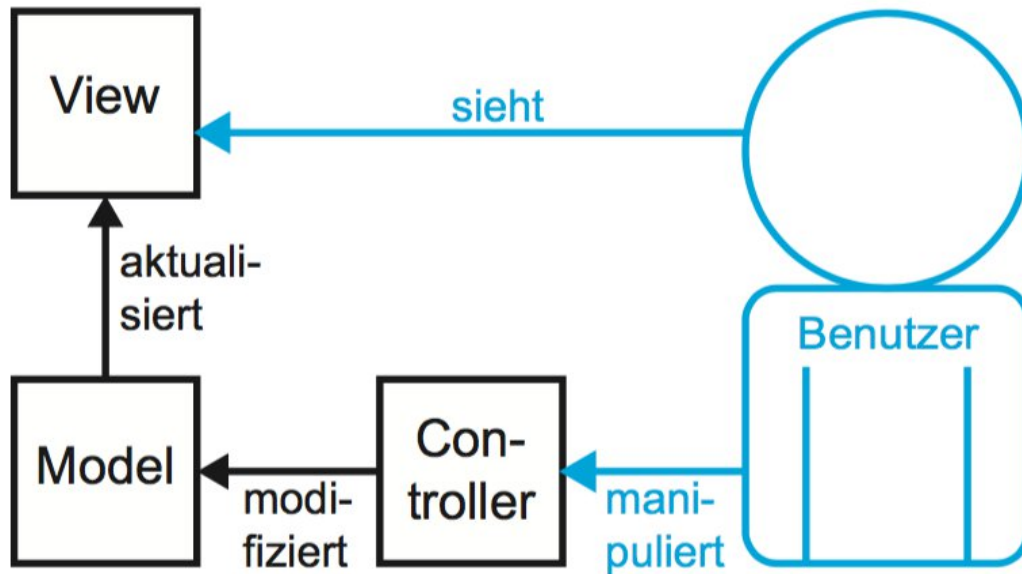
Suchen Sie im Internet nach Beispielen, für interaktive Visualisierungen und beschreiben Sie wodurch sie sich auszeichnen. Diskutieren Sie.



Grundmuster grafischer Benutzerschnittstellen



Entwurfsmuster: Model-View-Controller



Model-View-Controller

Führen Sie sich die aus der Vorlesung bekannten Beispiele für MVCs vor Augen, welche fallen Ihnen ein? Wodurch zeichnen Sie sich aus, erklären Sie das Beispiel am Diagramm des vorherigen Slides.

Nennen Sie ein noch nicht besprochenes Beispiel und erklären Sie abermals.

Zoomable UIs

Zoomable User Interfaces zeichnen sich durch ihre Fähigkeit aus Daten in unterschiedlichen Detailgraden zu visualisieren und das bei einer Begrenzung durch den Bildschirm.



Zoomable UIs

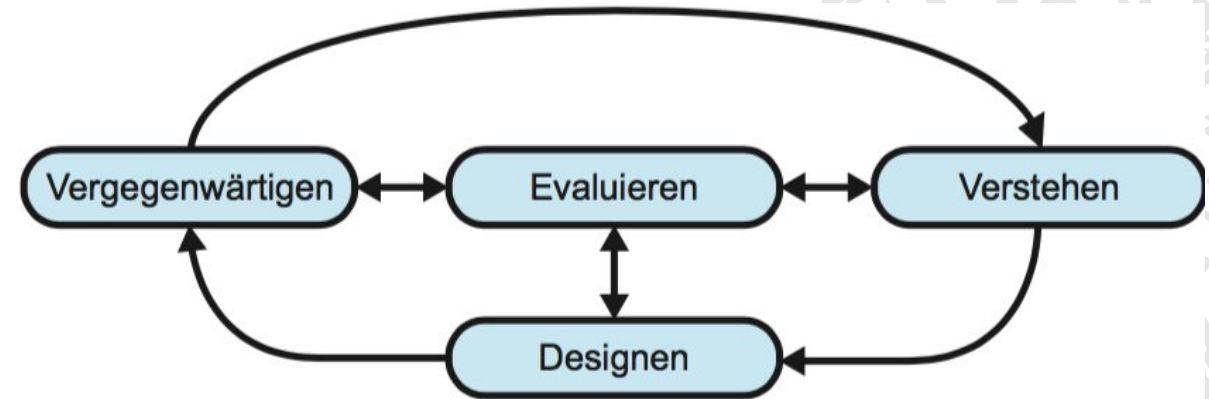
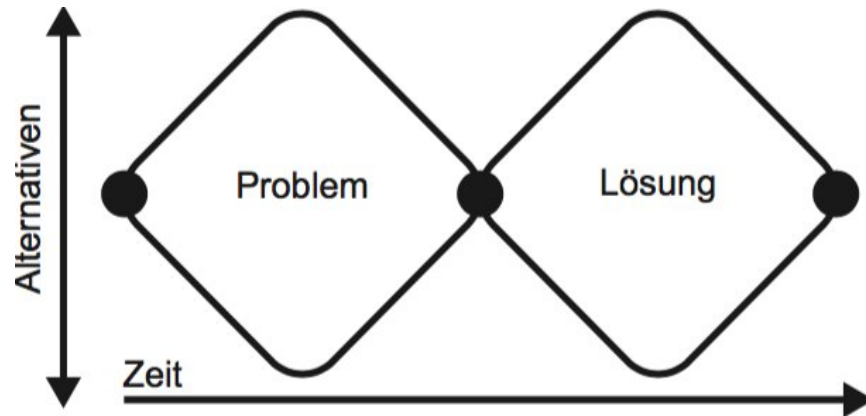
Welche unterschiedlichen ZUIs haben Sie kennengelernt? Worin unterscheiden sich diese.

Gehen Sie genauer auf den Unterschied zwischen geometrischem Zoom und semantischem Zoom ein. Wie lässt sich dies auf einer Smartwatch darstellen? Welche Alternative wäre auch denkbar?

User Centered Design



User Centered Design



User Centered Design

In welchem Kontext steht der Double-Diamond Prozess zum UCD?
Erklären Sie dies anhand eines Beispiels.



Nächste Übung: Anforderungen & Prototypen

15.06.20 - 19.06.20

