

# Übungsaufgabe: Design

## A) Kreativmethoden: Theorie (2 Punkte)

### A.1) Methodenvergleich

Vergleichen Sie die Kreativmethoden Brainstorming und Lotusblütenmethoden. Worin sind sich die Methoden gleich, worin unterscheiden sie sich? (50 bis 100 Wörter).

### A.2) Corona-Tauglichkeit

Welche Methode (Brainstorming und Lotusblütenmethoden) würden Sie in Anbetracht der aktuellen Corona-Situation (Online-Lehre, Wahrung von Distanz) wählen, um eine HCI-Anwendung zu kreieren und warum? (30 bis 50 Wörter).

## B) Kreativmethoden: Praxis (8 Punkte)

### B.1) Ideenfindung

Ein Problem der Online-Lehre ist die fehlende soziale Komponente zwischen Lehrenden und Studierenden sowie zwischen den Studierenden untereinander. Die Frage ist also, wie eine Anwendung, die Online-Lehre unterstützt gestaltet sein kann, um mehr sozialen Austausch zu erzeugen.

Wählen Sie eine geeignete Kreativmethode, die Sie allein anwenden können und generieren Sie Ideen für eine HCI-Anwendung für die Online-Lehre, die einen besseren sozialen Austausch als die bisherigen Lösungen (LMS, Jitsi, Email) bietet.

Beschreiben Sie Ihr Vorgehen und dokumentieren Sie die Ergebnisse der Kreativmethode.

### B.2) Ideenvisualisierung

Wählen Sie aus Ihren Ideen eine aus und visualisieren Sie diese. Beschreiben Sie Ihr Interaktionsdesign. Erläutern Sie zudem Ihre Visualisierung und erklären Sie die Farb- und Formwahl sowie die Komposition einzelner Elemente Ihrer Visualisierung (50 bis 100 Wörter).

### Einreichung:

Reichen Sie folgende Dateien in einem ZIP-Ordner ein:

EIN PDF mit der Lösung für A und B, das auch die Bilder von den Ideen und der Visualisierung enthält

Laden Sie Ihre Einreichung bis zum 25. Juni, 23:59 Uhr als komprimierten Zip-Ordner hoch. Nennen Sie den Ordner zum Beispiel wie folgt:

Assignment\_Output\_HCI\_SS20\_Maxi\_Mustermann.zip

*Viel Spaß!*

