

## Übungsaufgabe: Prototyping

*In der Designübung haben Sie eine Idee für eine Anwendung im Bereich Online-Lehre visualisiert, die das Problem der fehlenden soziale Komponente zwischen Lehrenden und Studierenden sowie zwischen den Studierenden untereinander zu lösen versucht. Die visualisierte Anwendung sollte also ein grafischer Entwurf eines interaktiven Systems für die Online-Lehre sein, die mehr sozialen Austausch als bekannte Systeme (Moodle, Jitsi, LMS, Zoom, etc.) ermöglicht.*

*Nun soll diese Idee weiter ausgearbeitet werden. Dies geschieht in der HCI durch Prototyping.*

### A) Papierprototyp (2 Punkte)

Erstellen Sie mittels Papierprototypen 2 Variationen für eine Funktionalität Ihrer in der vergangenen Woche gestalteten Anwendungsidee, die den sozialen Austausch bei der Online-Lehre fördern soll. Jede Variante soll eine Interaktion beinhalten. Dafür sind mindestens 2 Darstellungen je Variante nötig. Erläutern Sie die 2 Entwürfe kurz und knapp, um die verschiedenen Variationen der Funktionalität für andere verständlich zu machen (30 bis 50 Wörter).

*Die Papierprototypen können von der Abgabe der Designübung abweichen. Im iterativen Gestaltungsprozess ändern sich Ideen und Gestaltungsdetails von Schritt zu Schritt, idealerweise zum Besseren.*

### B) Click-Prototyp (7 Punkte)

#### B.1) Prototyping

Erstellen Sie mithilfe der 30 tägigen Testversion von Axure (<https://www.axure.com/download>) sowie gegebenenfalls einem Template für das Screenlayout (<https://sneakpeekit.com/>) 2 Click-Prototypen für die Entwürfe aus Aufgabe A, also 2 Prototypen mit jeweils mindestens 2 Screens interaktiv verbundenen Screens.

Machen Sie Fotos oder Screenshots Ihrer Entwürfe und fügen Sie diese ins PDF mit Ihren Lösungen hinzu.

*Die Click-Prototypen können von den Papierprototypen abweichen. Im iterativen Gestaltungsprozess ändern sich Ideen und Gestaltungsdetails von Schritt zu Schritt, idealerweise zum Besseren.*

#### B.2) Analyse

Diskutieren Sie, ob und inwieweit Ihre beiden Click-Prototypen den Kriterien von Connell und Shafer (1989) entsprechen.

#### B.3) Systematik

Erläutern Sie, warum Ihre Click-Prototypen horizontale bzw. vertikale Prototypen sind (50 bis 100 Wörter).

*Sollten Sie die 30-tägige Version von Axure aus irgendeinem Grund nicht nutzen können, können Sie alternativ auch mit Powerpoint oder Impress (<http://www.openoffice.org/de/product/impress.html>, kostenloses Äquivalent zu Powerpoint), arbeiten. Die Interaktivität simulieren Sie dann bspw. mit interaktiven Buttons.*

### C) Reflektion (1 Punkt)

Vergleichen Sie Ihre Prototypen aus Aufgabe A und B bezüglich Aufwand (effort) und technischer Genauigkeit (fidelity).

### D) Wizard of Oz (1 Punkt)

Wie definieren Malsby, Greenberg und Mander ‚Wizard of Oz‘?

#### Einreichung:

Reichen Sie folgende Dateien in einem ZIP-Ordner ein:

- EIN PDF mit der Lösung für A, B, C und D, das neben Text auch die Bilder von Ihrer Prototypen enthält.
- Die 2 Projektdateien als Lösungen der Aufgabe B1 (Axure-, PowerPoint- oder Impress-Dateien).

Laden Sie Ihre Einreichung bis zum 2. Juli, 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!*

