

## Übungsblatt 4

### Präsentation und Abgabe

Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse zu Aufgabe 2 am 23.5.2013 im Kurs und schicken Sie Ihre Präsentation als PDF oder URL an [steinberger@cip.ifi.lmu.de](mailto:steinberger@cip.ifi.lmu.de).

Hinweise zu den Präsentationen (gelten für das gesamte Semester):

- Pro Team präsentiert 1 Person, am Ende des Semester sollen alle Teilnehmer einmal präsentiert haben.
- Nehmen Sie Ihren eigenen Laptop mit. Für den Beamer stehen zur Verfügung:
  - MacBook auf Beamer: Mini-DisplayPort auf VGA Kabel
  - iPhone, iPad auf Beamer: Dock Connector auf VGA Kabel (alternativ können Sie auch [Reflector](#) benutzen)
- Verzichten Sie möglichst auf Text-basierte Folien.
- Präsentieren Sie primär Ergebnisse und nur sekundär Ihren Prozess (“Show results, not sweat”)
- Pro Team stehen min. 5 - max. 10 Minuten zum Präsentieren zur Verfügung

### Aufgabe 1

Geben Sie Feedback zum bisherigen Kursverlauf (Einführung + Übungsblätter), indem Sie folgendes Formular ausfüllen: <http://goo.gl/e0Drn> (Anonym!)

### Aufgabe 2

Einigen Sie sich im Team auf eine App-Idee und arbeiten Sie ein Konzept aus. Sie können sich dabei an folgende Punkte orientieren. Falls Sie jedoch schon erfahren in Konzeptentwicklung sind (insbesondere Master-Studenten), haben Sie freie Hand.

a) **Zielgruppe:** Beantworten Sie die Frage, wer die App verwenden wird. (Schlecht: “Leute, die ein iPhone haben.” Besser: “Kinder, denen auf langen Autofahrten langweilig wird und die sich für Geographie interessieren.”) 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. Hinweis: Szenarien sind nicht immer sinnvoll, z.B. bei Spielen.

c) **Idee und Hauptfunktion:** Erarbeiten Sie die Core Features, die unbedingt notwendig sind, damit die App einen Mehrwert bietet. Erstellen Sie evtl. eine Liste aller Features und unterteilen Sie sie in Core Features, Nice-to-Have Features und Unterstützende Features. (Danach am besten die Hälfte der Features streichen, damit der Arbeitsaufwand für das Semester überschaubar bleibt.)

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 die Teammitglieder unabhängig voneinander erstellt haben.
- Konkretisierung der Core Features.
- Ausarbeitung des Interaktionskonzepts: Welche Input-Mechanismen bieten sich an (z.B. Multitouch-Gesten, Buttons, Texteingabe, Beschleunigungssensor)? Worauf muss bei einer mobilen Anwendung geachtet werden (im Gegensatz zu einer Desktop-Anwendung)? Können bestimmte Eigenschaften des iPhones ausgenutzt werden (z.B. Location, Sensoren, Kamera, Multitouch)? Werden die Apple UI Guidelines eingehalten?
- Kommunikation im Team: Verständigung auf ein Konzept.

Verwenden Sie hierfür eine der folgenden Techniken:

- Papier Prototyp
- Power Point, Photoshop oder ähnliche Software
- XCode Storyboards
- Prototyping Software, z.B. [Balsamiq Mockups](#), [Wireframe.cc](#), [Axure](#)

**Fail early - fail often:** Denken Sie daran, dass Sie auf Anhieb wohl nicht das perfekte Konzept erarbeiten werden. Dieses Übungsblatt soll Ihnen dabei helfen, oft zu iterieren und früh zu iterieren! Sobald das Code-Gerüst steht, kostet es viel Zeit und Nerven, das Konzept nachträglich abzuändern. Daher sollte das ganze Team mit dem Konzept zufrieden sein und externes Feedback von potentiellen Nutzern eingeholt haben, bevor die erste Zeile Code geschrieben wurde.

**Literatur:** WEAVE-Artikel [Konzeptentwicklung an der LMU](#) von Alexander Wiethoff (LMU) und Kalle Kormann-Philipson (Google)