

Übungsblatt 4

Präsentation und Abgabe

Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse am 22.5.2014 im Kurs und schicken Sie Ihre Präsentation als PDF oder URL an steinberger@cip.ifi.lmu.de.

Hinweise:

- 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 (evtl. auch Lightning auf VGA; 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 10 Minuten zum Präsentieren zur Verfügung

Finalisierung des Konzepts

Für alle Teams wichtig:

- Denken Sie genau darüber nach, was tatsächlich den Mehrwert Ihrer App ausmacht. Welcher Use Case ist am wichtigsten? Was ist der Hauptnutzen? Richten Sie das komplette Konzept und alle Features danach aus.
- Streichen Sie weniger wichtige Features oder deklarieren Sie sie als nice-to-have. Das Semester dauert nicht ewig ;-)
- Wägen Sie ab, ob Ihnen Funktionalität oder User Interface wichtiger ist. Früher oder später leidet in der Regel ein Aspekt unter Zeitknappheit. Es ist z.B. in Ordnung, wenn sie keine Server-Kommunikation implementieren oder fake Daten verwenden, dafür aber ein gutes User Interface machen.

Des Weiteren können Sie sich an folgenden Punkten orientieren (müssen Sie aber nicht).

a) Recherche: Hinterfragen Sie alle UI-Elemente und Input-Mechanismen Ihres ersten Prototypen und prüfen Sie, ob Sie evtl. besser geeignete Komponenten finden. Gehen Sie dabei alle UI-Elemente in Xcode durch und recherchieren Sie weitere Libraries, wie z.B. [Cocoa Controls](#). Sie können sich außerdem an etablierten Apps mit guten UIs orientieren (z.B. Rdio, Analog, Radium, Fantastical, Google Maps, [Apple Design Award Winners](#)). Überarbeiten Sie darauf basierend den Prototyp.

b) Heuristische Evaluierung: Evaluieren Sie das User Interface Ihres Prototypen anhand von [Heuristiken](#). Erstellen Sie hierzu zunächst eine Liste von Heuristiken (z.B. basierend auf [Nielson's 10 Heuristics](#), den Apple Human Interface Guidelines, [Principles of User Interface Design](#) und [UX Magazine](#)). Achten Sie darauf, dass Ihre Liste nicht nur Aspekte abdeckt, auf die Sie sowieso schon viel Wert gelegt haben (der Zweck der Evaluierung ist, Schwachstellen zu finden). Führen Sie dann unabhängig voneinander die Evaluierung durch, tragen Sie die Ergebnisse zusammen und erstellen Sie eine Liste mit Usability Problemen. Bewerten Sie die Usability Probleme nach Wichtigkeit (siehe [Severity Rating](#)) und überarbeiten Sie darauf basierend das User Interface.

c) Nutzerstudie: Evaluieren Sie den überarbeiteten Prototypen, indem Sie eine Nutzerstudie durchführen. Legen Sie dazu typische Aufgaben fest, die der Nutzer mit der App machen wird. Überlegen Sie sich, ob es Sinn macht, einen interaktiven Prototyp zu verwenden (Hinweis: mit [Pop](#) können aus Papierprototypen klickbare iOS Prototypen erstellt werden). Führen Sie eine [Think Aloud Study](#) mit drei Leuten durch, die der Zielgruppe entsprechen (möglichst keine PEM-Studenten). Achten Sie dabei besonders darauf, was der Nutzer vom Screen bzw. von UI-Elementen erwartet und wo er nicht weiter weiß. (Falls das Ergebnis der Studie "Die Teilnehmer finden die App eigentlich intuitiv" ist, wurde die Studie nicht gut genug durchgeführt. ;-))

d) User Interface: Finalisieren Sie Ihren Prototypen basierend auf Recherche, heuristischer Evaluierung und Nutzerstudie.

Start des Software Prototypen

a) Technisches Konzept: Überlegen Sie sich, welche APIs / Libraries Sie verwenden werden. Überlegen Sie, ob Sie Server-Kommunikation, persistente Datenspeicherung und echte Daten implementieren werden. Recherchieren Sie hierfür auch:

- [Parse](#): Erledigt die Serverseite von vielen Apps, u.a. Push Notifications, Data in the Cloud, User Management, Facebook-Login. In den vergangenen Semestern haben einige Teams damit gearbeitet und gute Ergebnisse erzielt. Nimmt viel Arbeit ab und ist gut dokumentiert!
- [Ray Wenderlich Tutorials](#): Übersicht über viele iOS Technologien mit ausführlichen Tutorials. Bietet sich an, um APIs kennenzulernen und den Aufwand für PEM abzuschätzen.

b) Repository: Legen Sie ein Repository an, so dass alle Teammitglieder am Projekt arbeiten können. Falls Sie Git verwenden, können Sie Ihr Repository z.B. bei [GitHub](#) oder [BitBucket](#) erstellen. Falls Sie SVN verwenden, können Sie mit Ihrem cip-Account ein Repository anlegen (siehe [Dokumentation der Rechnerbetriebsgruppe](#)).

c) Implementierung: Fangen Sie mit der Implementierung der App an.