

Übungsblatt 7 – Mensch-Maschine-Interaktion 2

Achtung: Dieses Übungsblatt kann in Gruppen mit bis zu zwei Studenten bearbeitet werden. Pro Team ist nur eine Abgabe nötig.

Aufgabe 1: Wireframing Tools (2 Punkte)

Es gibt zahlreiche Wireframing Tools, um Webseiten oder Programme zu sketchen. Vergleichen Sie Axure [1], Codiqa [2] und wireframe.cc [3] und bezeichnen Sie für jedes Tool eine besondere Eigenschaft (oder Vorteil gegen über den anderen Tools).

Erstellen Sie in Ihrer Abgabe einen Ordner „aufgabe1“, der die Lösung zu dieser Aufgabe enthält. Die Lösung muss als PDF, PNG oder TXT abgegeben werden. Kombinationen der Formate sind möglich.

Aufgabe 2: Wireframing of a mobile version of medien.ifi.lmu.de (6 Punkte)

Sketchen Sie eine mobile Version der Webseite: www.medien.ifi.lmu.de.

Konzentrieren Sie sich auf die folgenden vier Seiten:

1. Startseite.
2. Lehrveranstaltungen.
3. MMI2.
4. Forschung.

Entwerfen Sie für jede dieser Seiten ein Wireframe mit dem von Ihnen präferierten Tool.

Erstellen Sie in Ihrer Abgabe einen Ordner „aufgabe2“, der die Lösung zu dieser Aufgabe enthält. Bitte laden Sie alle Wireframes als .zip Datei hoch oder geben Sie Links zu den entsprechenden Wireframes in einer TXT Datei an.

Aufgabe 3: Wireframe vs. HTML prototype vs. Mobile App (2 Punkte)

Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile der jeweiligen Tools während des Designprozesses.

Erstellen Sie in Ihrer Abgabe einen Ordner „aufgabe3“, der die Lösung zu dieser Aufgabe enthält. Die Lösung muss als PDF, PNG oder TXT abgegeben werden. Kombinationen der Formate sind möglich.

Referenzen

1. Axure for mobile: <http://www.axure.com/mobile-website-tutorial>.
2. Codiqa app on jquerymobile: <http://jquerymobile.com/> (scroll down).
3. Wireframe.cc (Pick the mobile template in the top left menu).

Abgabe

Bitte geben Sie Ihre Lösung als ZIP-Datei bis zum 10.12.2012 14:00 Uhr im UniWorx Portal (<https://uniworx.ifi.lmu.de/?action=uniworxCourseWelcome&id=109>) ab.