

## Übungsblatt 5

### Konzept

- a) **Zielgruppe:** Beantworten Sie die Frage, wer die App verwenden wird. (Schlecht: Leute, die ein iPhone haben. Gut: Kinder, denen während langer Autofahrten langweilig ist und die Interesse an den Städten haben, an denen man vorbeifährt.) 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.
- c) **Idee und Hauptfunktion:** Erarbeiten Sie die Core Features, die unbedingt notwendig sind, damit die App einen Mehrwert bietet. Erstellen Sie eine Liste aller Features und unterteilen Sie sie in Core Features, Nice-to-Have Features und Unterstützende Features.
- 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 unabhängig voneinander erstellt wurden.
  - 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. Gehen Sie in der Präsentation darauf ein, welche Erfahrungen Sie mit Ihrer Technik gemacht haben (Funktionsweise sowie Vor- und Nachteile).
- Papier Prototyp (siehe z.B. <http://goo.gl/M5pcn>)
  - 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.

**Hinweis:** Falls Sie andere/weitere Methoden kennen (z.B. aus Concept Development, Zeichnen und Skizzieren von Szenarien oder Mensch-Maschine-Interaktion), die Sie für Ihr Projekt für sinnvoll erachten, können Sie diese gerne verwenden. Gehen Sie in diesem Fall auf Ihre Erfahrungen ein (Funktionsweise, Vor- und Nachteile), die Sie im Rahmen dieses Projekts damit gemacht haben.

**Literatur:** Falls Sie bisher wenig Erfahrung mit Concept Development, User-Centered Design oder Design Thinking haben, bietet es sich an, den WEAVE-Artikel [Konzeptentwicklung an der LMU](#) von Alexander Wiethoff und Kalle Kormann-Philipson zu lesen.

## Präsentation

Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse am 28.11.2012 im Kurs. Pro Team präsentiert 1 Person, am Ende des Semester sollen alle Teilnehmer einmal präsentiert haben.

Für das Format der Präsentation gibt es keine Vorgaben. Sie können Tafel und Beamer benutzen (zur Verfügung stehen Mini-DisplayPort auf VGA und Dock Connector auf VGA Kabel), nehmen Sie am besten Ihren eigenen Laptop mit. Verzichten Sie möglichst auf Text-basierte Folien.

Pro Team stehen ca. 7 Minuten für die Präsentation und ca. 7 Minuten zum Diskutieren zur Verfügung.

(Keine Abgabe in Uniworx.)

## Tipps & Tricks

Unter <http://goo.gl/POA8r> steht ein gemeinsames Google Doc bereit. Tragen Sie sich in die Tips & Tricks Tabelle ein, um Ihren Kommilitonen einen Tip zur iOS Programmierung zu geben (z.B. zu NSLog, XCode Shortcuts...). Zunächst brauchen dies nur zwei Kursteilnehmer für nächste Woche machen (FCFS).