

MI 2 - Aufgabenblatt 4
Abgabe: 05.07.06, 12:00 Uhr

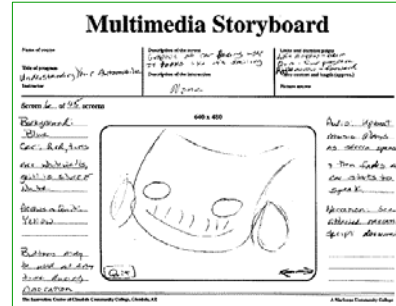
Komplexe Interaktion

Ausgangssituation

Sie haben bereits Erfahrungen mit der Erstellung einfacher Animationen und Interaktionen gesammelt. Was fehlt, ist die Integration von komplexeren Abläufen innerhalb des zu erstellenden Systems. Gewünschte Ausgaben des Systems sollen durch spezielle Eingaben erzielt werden, d. h. das System soll „gesteuert“ werden. Beispiele hierfür sind: Das Implementieren der Spiellogik, die interaktive Bearbeitung von Übungsaufgaben im e-Learning oder die Navigation durch einen Informationsraum mit Hilfe innovativer Steuerungselemente.

Aufgabe 1: Erstellung komplexerer Animationen / Interaktionen (65 %)

- 1.1 Legen Sie die von Ihnen zu implementierende Funktionalität des Systems fest und erstellen Sie alle „kritischen“ Zustände des Systems (mind. 10). Zeigen Sie anhand der erstellten Zustände den Ablauf ihres Systems auf (z. B. in Form eines Storyboards oder Diagramms).
- 1.2 Erstellen Sie einen interaktiven Flash-Dummy („Interaktives Storyboard“, der die Funktionsweise Ihres Systems veranschaulicht).
- 1.3 Leiten Sie basierend auf den Teilaufgaben 1 und 2 alle konkret zu implementierenden Funktionen für das gesamte System ab (mind. 20) und erstellen Sie eine tabellarische Übersicht, die sowohl eine Bezeichnung und eine kurze Erklärung der Funktionen als auch ihre jeweilige Priorität enthält.
- 1.4 Implementieren Sie die Funktionen, denen Sie die höchste Priorität zugewiesen haben.



Anm.: Es sind sowohl die erstellten SWF Dateien als auch die entsprechenden Quelldateien (FLA, AS) abzugeben.

Aufgabe 2: Usability Design (35%)

- 2.1 Visuelle Wahrnehmung:

Erläutern Sie die wesentlichen Charakteristika des visuellen Systems des Menschen mit Bezug zur Bildschirmgestaltung (Beispiele: foveales/peripheres Sehen, Geometrie der Retina/Farbsehen, zeitliche Auflösung usw.). Geben Sie Beispiele aus dem Bereich des Screendesigns an, bei denen die Bedeutung der wahrnehmungspsychologischen Erkenntnisse sichtbar wird.
- 2.2 Gestaltpsychologie:
 - Erläutern Sie die beiden gestaltpsychologischen Gesetze: „Gesetz der Nähe“ und „Gesetz der Prägnanz“.
 - Geben Sie Beispiele für die Anwendung der Gesetze bei der Bildschirmgestaltung.
- 2.3 Kippbilder:
 - Erläutern Sie die wahrnehmungspsychologische Wirkungsweise von Kippbildern.
 - Suchen Sie das aus Ihrer Sicht interessanteste (überraschendste, schwierigste o. ä.) Kippbild von M.C. Escher und erläutern Sie Ihre Wahl.
- 2.4 Begriffe der Medienergonomie (und darüber hinaus):

Klären Sie die folgenden Begriffe

 - Benutzbarkeit,
 - Funktionalität,
 - Gebrauchstauglichkeit,
 - Nutzen,
 - Benutzungsfreundlichkeit,
 - Usability.

