

drag and drop to open

Was

Das Pattern „drag and drop to open“ befähigt den Benutzer Objekte auf einer Touch-Bedienoberfläche zu Öffnen und somit an neue Informationen zu kommen.

Wie

Aktion des Benutzers

Der Benutzer tippt auf die Stelle des Bildschirms, wo das Objekt liegt, dessen versteckte Informationen er sehen will. Er zieht seinen Finger ohne abzusetzen auf der Oberfläche bis zu dem definierten Feld, auf dem man das Objekt ablegen und somit öffnen kann. Dort lässt er die Oberfläche los.

Reaktion des Systems

Das System erkennt das ausgewählte Objekt und verschiebt es gemäß der Fingerbewegung an die gewünschte Stelle. Nachdem der Benutzer die Oberfläche losgelassen hat, teilt das System die dargestellte Oberfläche in zwei Hälften ein, wobei auf der ersten Fläche die bisherigen Informationen und auf der anderen Fläche die Informationen des Objektes angezeigt werden.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Das Pattern „tap to select“ sollte eingebunden werden, sodass der Benutzer nicht gezwungen ist, den Bildschirm zweimal zu berühren.

Der Benutzer sollte nach jeder Aktion die er tätigt, eine Rückmeldung erhalten. Dies muss geschehen:

- beim Auswählen des Objektes (Beispiel: Schattenbildung, um ein in der Luft stehendes Objekt darzustellen)
- beim Verschieben des Objektes (Beispiel: das zu bewegende Objekt bewegt sich mit)
- beim Loslassen des Objektes (Beispiel: ein markantes Geräusch ertönt, dann wird der Bildschirm in zwei Bereiche unterteilt, die neuen Informationen werden langsam mit 0 bis 100% Sättigung eingeblendet)

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch – Bedienoberfläche
- auswählbare Objekte, die geöffnet werden können

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter schaut sich an, welche Objekte ausgewählt, verschoben und geöffnet werden können. Dann ordnet er zu, bei welchem Objekt welche Informationen geöffnet werden.

Wann

Das Pattern kann dann verwendet werden, wenn es Objekte gibt, die ausschließlich geöffnet werden können, dies bedeutet, dass das Objekt nicht nur verschoben werden kann.

Warum

Das Auswählen eines Objektes geschieht intuitiv, da der Benutzer seine Wahl zeigt - hier berührt er es sogar. Um nähere Informationen zu erhalten muss das Objekt von anderen Objekten getrennt werden. Dies ist einleuchtend, da man einzelne Informationen besser gesondert erkennen kann.

Illustration

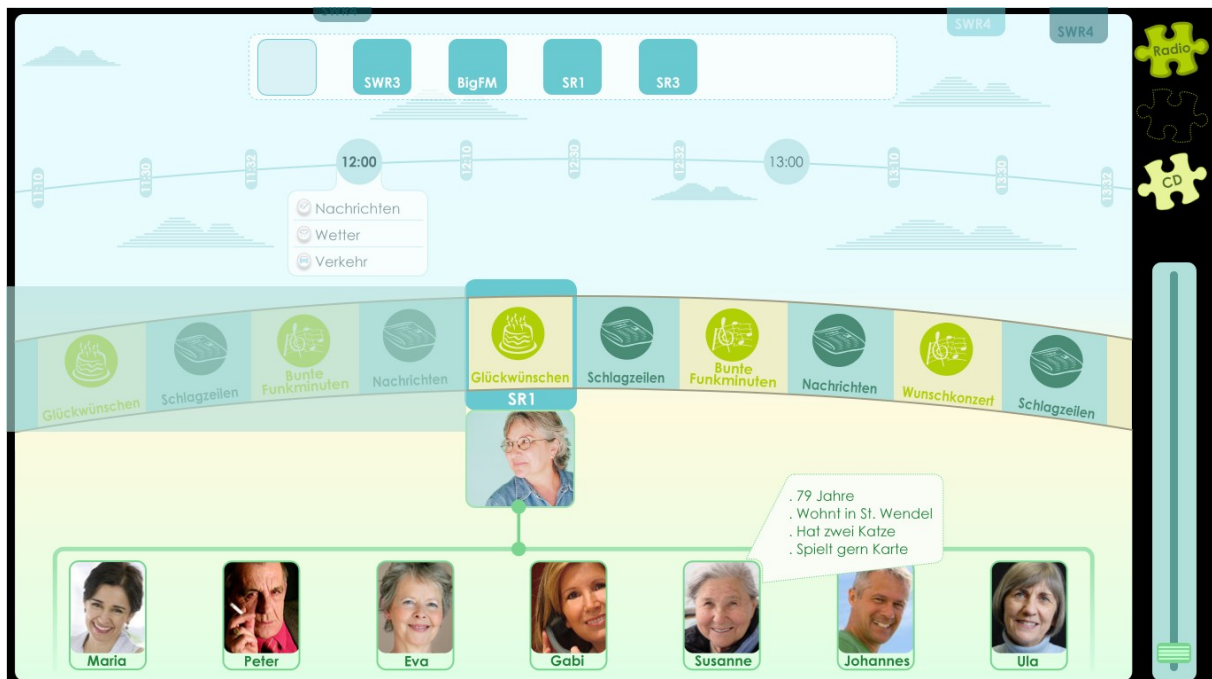


Abbildung 1: Zur Auswahl stehende Objekte sind hier die verschiedenen Personen. Durch das Öffnen erhält man die Informationen zur jeweiligen Person.

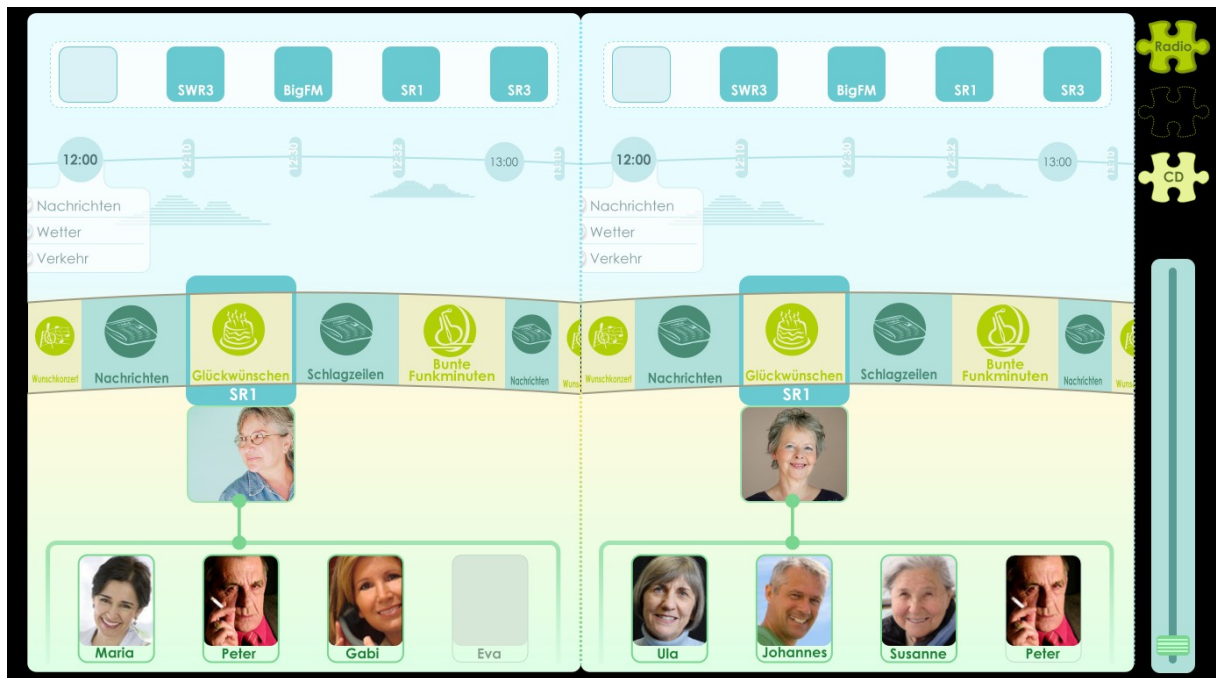


Abbildung 2: Hier wurde eine Person ausgewählt und in den grünen Bereich verschoben. Dadurch wurde die Nutzoberfläche geteilt und die Personeninformationen eingeblendet.

Bekannte Verwendungen

Checkliste

Die folgende Checkliste hilft Dir zu prüfen, ob Du das Pattern in Deinem Interaktionsdesign auch richtig umgesetzt hast. Du musst alle Fragen mit Ja beantworten können.

	Ja	Nein
• Existieren Objekte, die verschoben und geöffnet werden können?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann ein bestimmtes Objekt ausgewählt werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer deutlich erkennen, welches Objekt er ausgewählt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer das Objekt verschieben, ohne den Finger abzusetzen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer gut erkennen, dass er gerade ein Objekt verschiebt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer Flächen, auf denen er das Objekt ablegen kann, erkennen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer gut sehen, wo er das Objekt abgelegt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Werden die gewünschten Informationen angezeigt?

Implementierung

Vertrauen (Confidence)

- Entwurf einer neuen Idee
- Übertragene Idee aus folgendem Kontext:
- Bewährtes Pattern in folgendem Kontext:
- Wird (gerade) evaluiert
- Evaluiert von/in:

Ähnliche Patterns

- Zusammensetzung („has a“):
- Spezialisierung („is a“): des Pattern „drag and drop to move“
- Empfohlene Verwendung zusammen mit: Pattern „tap to select“, sodass ein erleichtertes Bedienen möglich ist.
- Äquivalente Alternative („kann ersetzt werden durch“):
- Schließt sich gegenseitig aus („darf nicht verwendet werden mit“): Pattern „tap to open“, ansonsten würde das Objekt bei der Anwahl geöffnet werden. Der Benutzer soll das Öffnen explizit durch Verschieben des Objektes in einen bestimmten Bereich aktivieren.

Literaturangaben

Auch bekannt als

Tags

Objekte, öffnen, Touch-Bedienoberfläche, Information, darstellen, tippen, tap, drag and drop, Touchfeld, Oberfläche, Touchscreen

Autoren

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.3

Kommentare
