

drag and drop to save

Was

Das Pattern „drag and drop to save“ befähigt den Benutzer, Objekte auf einer Touch-Bedienoberfläche durch auswählen, verschieben und wieder ablegen an einem anderen Ort zu speichern.

Wie

Aktion des Benutzers

Der Benutzer tippt mit seiner Fingerspitze auf die Stelle, wo das gewünschte Objekt liegt. Ohne den Finger abzusetzen zieht er das Objekt bis zu der Stelle, an dem er das Objekt gespeichert haben will. Dort entfernt er den Finger von der Touch – Bedienoberfläche und legt somit das Objekt ab.

Reaktion des Systems

Das System erkennt das ausgewählte Objekt und verschiebt es gemäß der Fingerbewegung an die gewünschte Stelle in einem definierten Bereich. Nachdem der Benutzer die Oberfläche losgelassen hat, wird das Objekt in diesem Bereich gespeichert.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Wichtig ist es, das Pattern „tap to select“ einzubinden, sodass der Benutzer nicht gezwungen ist, den Bildschirm zweimal zu berühren.

Bei jedem Schritt des Vorganges sollte eine Rückmeldung an den Benutzer ausgegeben werden:

- 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 Erreichen des Bereiches, in dem das Objekt abgelegt werden kann (Beispiel: hervorheben des Bereiches durch Farbänderung oder Umrandung)
- beim Loslassen des Objektes (Beispiel: ein markantes Geräusch ertönt)

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch – Bedienoberfläche
- Objekte, die gespeichert werden können

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter schaut nach, welche Objekte in diesem Bereich gespeichert werden können. Nach dem Benutzerbefehl sorgt er dafür, dass die verschobenen Objekte in dem Bereich gespeichert werden.

Wann

Das Pattern kann dann angewendet werden, wenn der Benutzer ein Objekt an einem anderen Ort abspeichern kann, beispielsweise für den vereinfachten Zugriff.

Warum

Das Auswählen eines Objektes geschieht intuitiv, da der Benutzer seine Wahl zeigt - hier berührt er es sogar. Ebenso einleuchtend ist der Vorgang, den gewünschten Speicherort des Objektes zu zeigen. Der Benutzer wählt das Objekt aus und zieht es zur gewünschten Speicherposition. Dabei werden mehrere Schritte gespart, unter anderem das Kopieren und Einfügen des Objektes.

Illustration

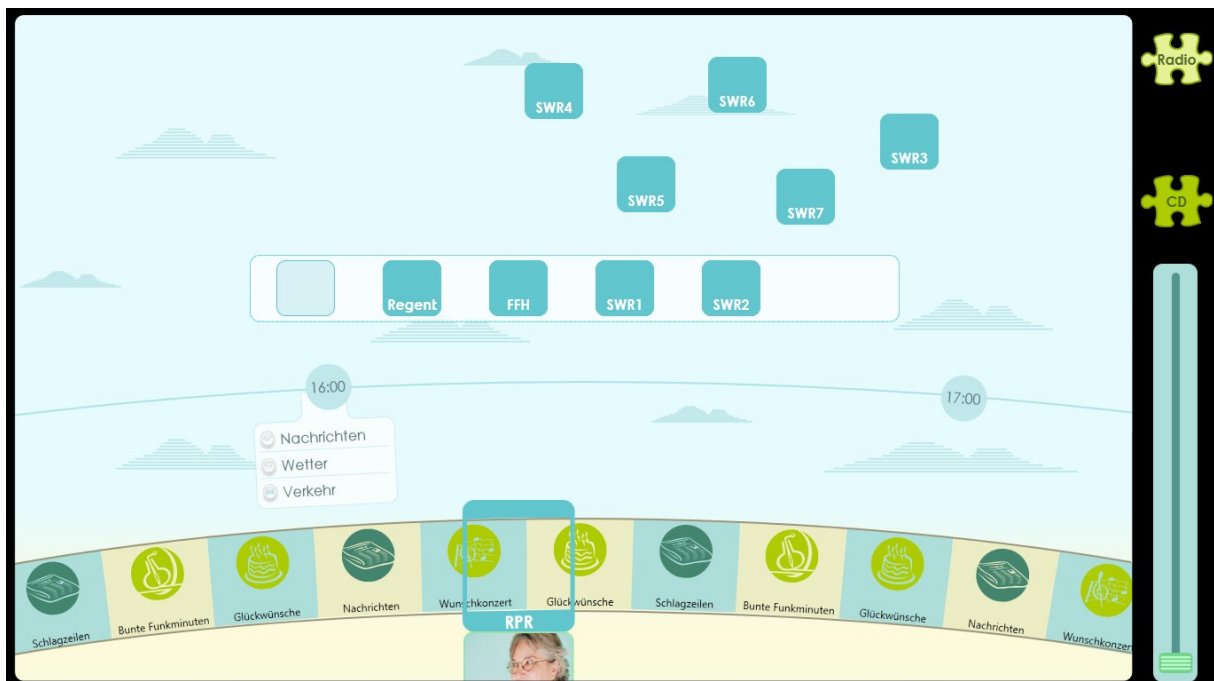


Abbildung 1: Die speicherbaren Objekte sind hier die Sender in unterschiedlicher Reichweite

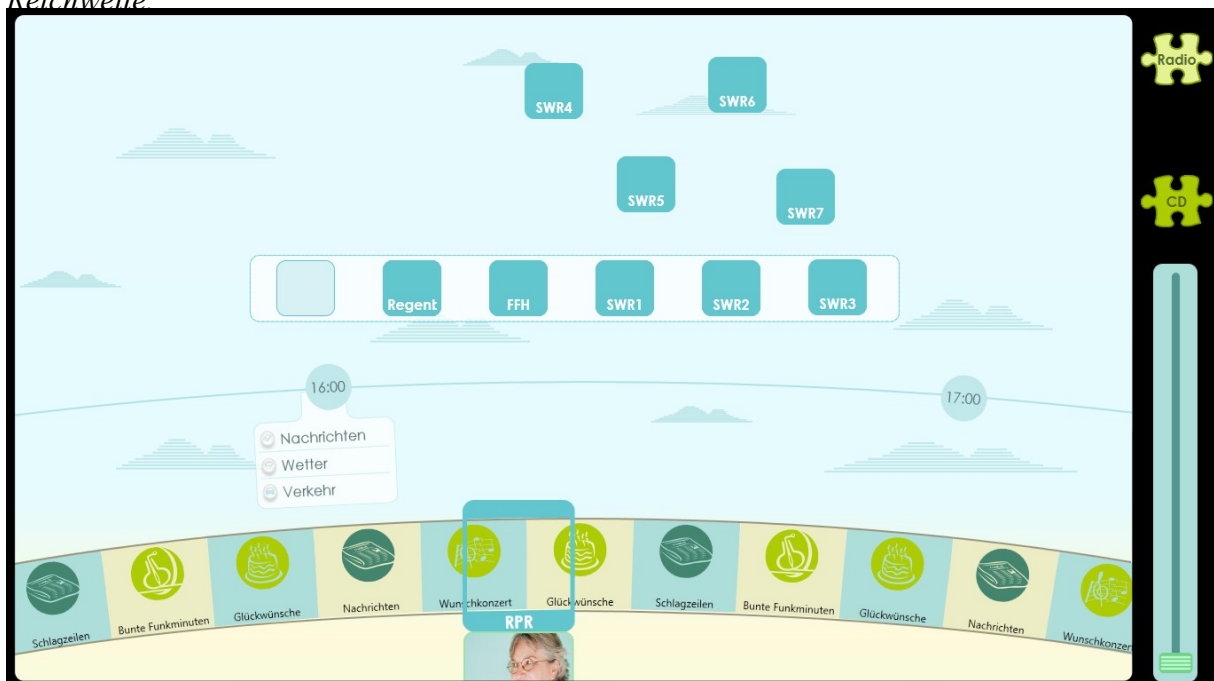


Abbildung 2: Hier wurde ein Sender in der nahen Leiste gespeichert.

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
• Gibt es Objekte, die verschoben und gespeichert werden können?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Sind definierte Zielbereiche für die speicherbaren Objekte vorhanden?	<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 einwandfrei sehen, wo er das Objekt abgelegt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Wird das Objekt am neuen Ort abgespeichert?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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 Objekt explizit durch Verschieben des Objektes in einen bestimmten Bereich speichern.

Literaturangaben

Auch bekannt als

Tags

Touch – Bedienoberfläche, abspeichern, speichern, sichern, drag and drop, Objekte, tippen, tap, Touchfeld, Oberfläche, Touchscreen

Autoren

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.2

Kommentare
