

slide to explore

Was

Der Benutzer kann durch das Pattern „slide to explore“ auf einer Touch – Bedienoberfläche Objekte und Bereiche entdecken, die bisher außerhalb seiner Reichweite lagen.

Wie

Aktion des Benutzers

Der Benutzer setzt seinen Finger auf einen objektfreien Bereich auf der Touch – Bedienoberfläche und zieht ihn ohne abzusetzen in eine Richtung. Sobald der Benutzer seinen Finger von der Oberfläche entfernt, stoppt die Aktion sofort.

Reaktion des Systems

Das System erkennt, dass der Benutzer kein Objekt verschieben will, da er keines ausgewählt hat. Es verschiebt die bisherige Bildoberfläche in die Richtung, in die der Benutzer seinen Finger gezogen hat und gibt dadurch einen neuen Bereich frei, den der Benutzer erkunden kann. Hier gibt es beispielsweise neue Objekte zu entdecken.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Der Benutzer sollte suggeriert bekommen, dass es weitere Bereiche zu entdecken gibt. Zusätzlich ist zu beachten, dass der Benutzer genügend Freifläche hat, um die Fingerbewegung ausführen zu können, ohne zwangsläufig ein Objekt zu markieren.

Wichtig ist, dass der Benutzer klar erkennen kann, wenn er ein Objekt versehentlich ausgewählt hat, um seine Fingerbewegung rechtzeitig stoppen zu können, bevor er beispielsweise etwas löscht.

Während der Fingerbewegung sollte eine Rückmeldung an den Benutzer ausgegeben werden, sodass er erkennen kann, dass sein Befehl ausgeführt wird. Dies kann beispielsweise durch sofortige Änderung der Oberflächenvisualisierung verwirklicht werden.

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch – Bedienoberfläche
- versteckte Bereiche
- genügend Freiraum für die Fingerbewegung

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter muss schauen, ob es Bereiche gibt, die nicht immer im sichtbaren Bereich liegen. Diese muss er durch diese Benutzerbewegung zugänglich machen, wobei Teile des sichtbaren Bereiches verschwinden.

Wann

Das Pattern „slide to explore“ ist immer dann einsetzbar, wenn es weitere Bereiche gibt, auf die man zugreifen können soll, ohne irgendetwas öffnen zu müssen.

Warum

Die instinktive Geste, etwas in eine Richtung zu ziehen, kennt der Benutzer beispielsweise von einem abschnittsweise verdeckten Blatt Papier, das er verschieben muss, um den Rest erkennen zu können. Dabei verschwindet der bisher offen liegende Bereich teilweise.

Illustration

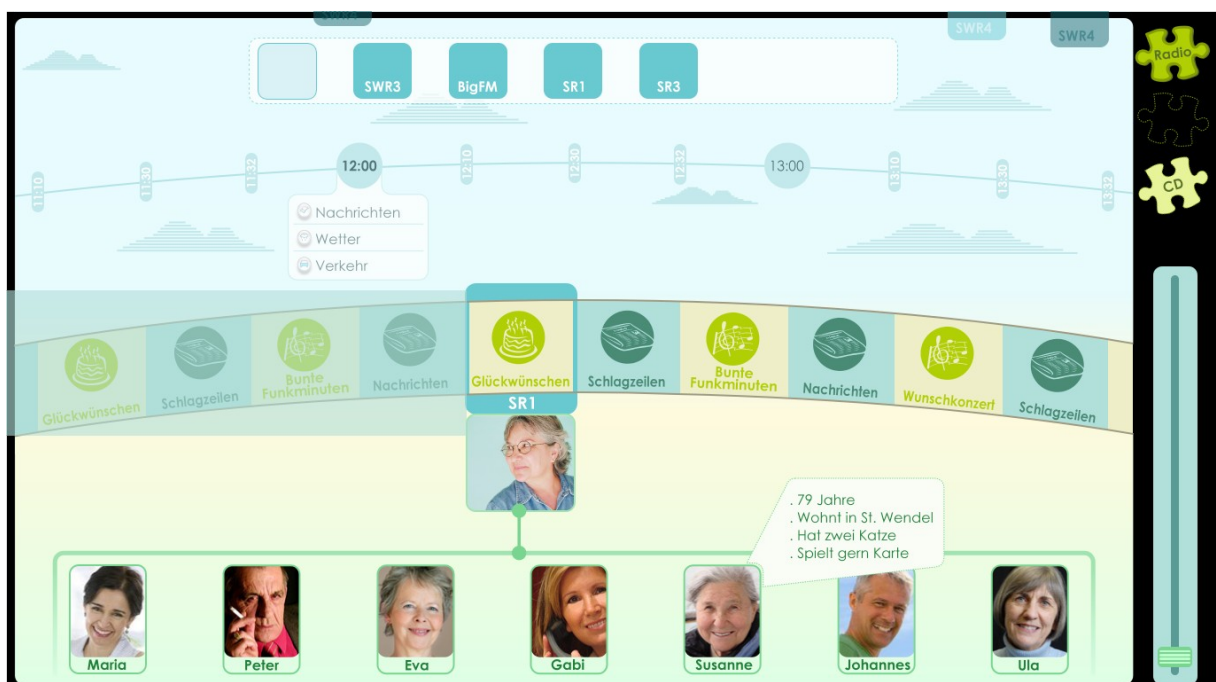


Abbildung 1: Hier ist der normale sichtbare Bereich.

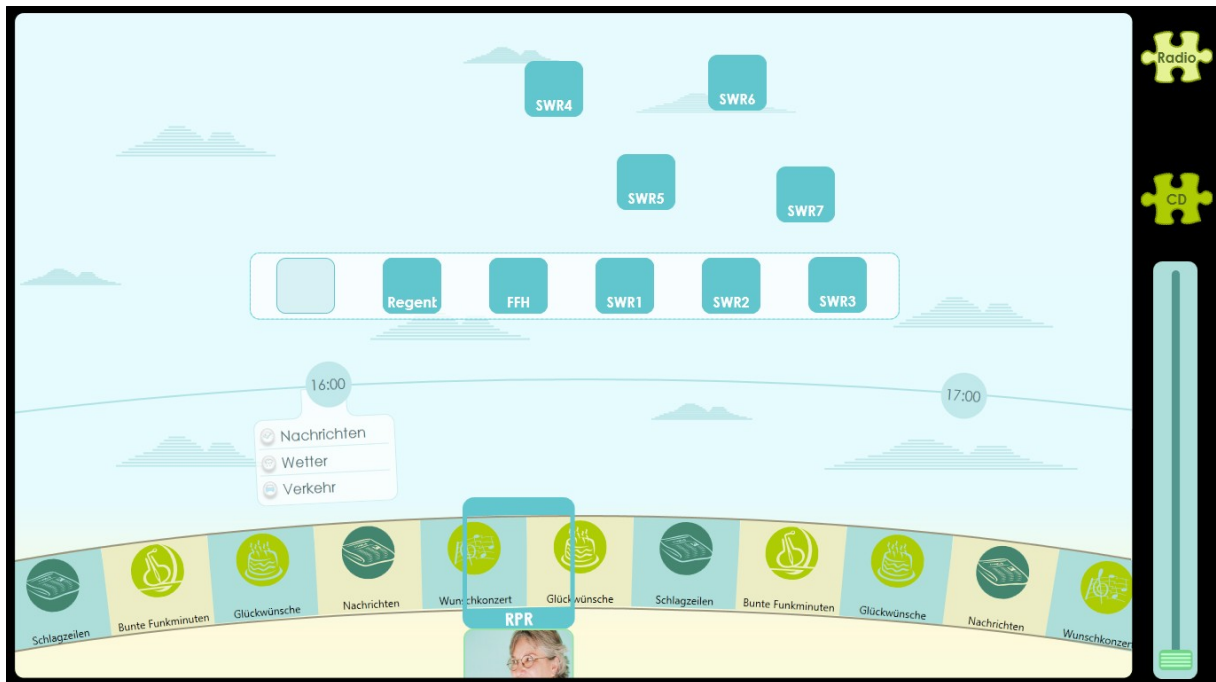


Abbildung 2: Hier wurde der Hintergrund nach unten verschoben. Im oberen Bildbereich ist jetzt ein weiterer Bereich mit neuen Objekten erkennbar.

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 weitere Bereiche außer des standardmäßig sichtbaren Bereiches?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ist erkennbar, dass es weitere Bereiche gibt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer deutlich erkennen, ob er aus Versehen ein Objekt ausgewählt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer gut erkennen, dass er gerade einen Bereich verschiebt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann das System unterscheiden, ob ein verschiebbares Objekt oder der Hintergrund verschoben werden soll?	<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“):
- Empfohlene Verwendung zusammen mit:
- Äquivalente Alternative (“kann ersetzt werden durch“):
- Schließt sich gegenseitig aus („darf nicht verwendet werden mit“):

Literaturangaben

Auch bekannt als

Tags

Touch – Bedienoberfläche, erkunden, weitere Bereiche, Bereiche, tippen, tap, drag and drop, Touchfeld, Oberfläche, Objekt, versteckt, nicht sichtbar, außer Reichweite, ausprobieren, Touchscreen

Autoren

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.3

Kommentare

