

tap to open

Was

Das Pattern „tap to open“ erleichtert dem Benutzer das Öffnen eines Objektes auf der Touch – Bedienoberfläche.

Wie

Aktion des Benutzers

Der Benutzer tippt einmal auf die Stelle der Touch – Bedienoberfläche, an welcher das von ihm ausgewählte Objekt liegt.

Reaktion des Systems

Das System erkennt das vom Benutzer ausgewählte Objekt und öffnet dessen verknüpfte Aktionen und Informationen.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Das Öffnen der Aktionen bzw. der Informationen kann im gleichen Bereich erfolgen oder ein neuer Bereich wird geschaffen. Dabei kann der bisherige Bereich verschwinden oder teilweise sichtbar bleiben. Dies muss – je nach Objekt – entschieden werden.

Der Benutzer sollte unmittelbar nach seinem Befehl eine Rückmeldung bekommen.

- bei einer Aktion (Beispiel: signalisierendes Geräusch)
- bei Informationen (Beispiel: Information erst etwas größer anzeigen, dann auf normale Größe zurücksetzen)
- das ausgewählte Objekt sollte markiert werden, solange es aktiv ist (Beispiel: farbliche Änderung des Objektes oder Effekte die das Objekt versenkt aussehen lassen)

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch – Bedienoberfläche
- Objekte, die geöffnet werden können

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter schaut nach, welche Objekte mit einem Tippen geöffnet werden können und verknüpft diese mit den ihnen zugeordneten Aktionen und Informationen. Zusätzlich muss er zuordnen, wo beziehungsweise wie die Information oder die Aktion dargestellt werden (beispielsweise im gleichen oder in einem neuen Bereich).

Wann

Das Pattern „tap to open“ kann immer dann eingesetzt werden, wenn es Objekte auf einer Touch - Bedienoberfläche gibt, die mit einem Tippen geöffnet werden sollen.

Warum

Das unkomplizierte Öffnen von Objekten erleichtert dem Benutzer die Bedienung. Er berührt intuitiv das Objekt seiner Wahl, das sogleich seine Aktionen und Informationen entfaltet. Der Benutzer kennt diese Geste schon aus dem Alltag: ein Beispiel wäre die Klingel an der Haustür.

Illustration



Abbildung 1: In dieser Abbildung sind die Objekte die Radiosender in der Favoritenleiste.



Abbildung 2: Jetzt wurde der Radiosender gewechselt. Das Informationsfeld wurde aktualisiert, aber auch die Steckbriefe interessanter Personen.

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 mit einem einfachen tap geöffnet werden können?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann ein bestimmtes Objekt ausgewählt werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer erkennen, welches Objekt er ausgewählt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer erkennen, welches Objekt aktuell aktiv ist?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer erkennen, welche Details sich geändert haben?	<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“): Pattern „tap to select“, es kann nur ein Pattern die Benutzeraktion „tap“ haben, denn eines von beiden würde dann nicht funktionieren.

Literaturangaben

Auch bekannt als

Tags

Touch – Bedienoberfläche, öffnen, einmalig tippen, tap, aufmachen, Touchscreen, Touchfeld, Oberfläche

Autoren

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.3

Kommentare

