

\_ 27042007 | 1300

## **\_ Entwicklung alternativer Interface- und Navigationsansätze von mobilen Endgeräten**

\_ SW 4 | 27042007

\_ Voraussetzungen. | Technik. | Design.

## \_ Voraussetzungen

\_ Referenzmodell \_ Nokia N70



## \_ Funktionen

\_ Typ Smartphone mit 2 Megapixel Kamera

\_ OS Symbian 8.1a / MIDP 2.0

\_ Display Farbe

\_ Browse WAP 2.0, XHTML

\_ App Java, FlashLite, Symbian C++

\_ Conn. Bluetooth, USB

\_ Network GPRS, EDGE, HSCSD  
- 171 kBit/s \_ - 384 kBit/s \_ - 115 kBit/s

## \_ Voraussetzungen

\_ Technik

\_ Features.

\_ Interner Speicher \_ 22 MB

\_ Speicher für Applikationen wird dynamisch aus verfügbaren internen Speicher zugewiesen  
. Idealerweise bis 1 MB für die Applikation ohne Medien

\_ Programmiersprachen

. JavaME	Nativ lauffähig
. C++	Nativ lauffähig
. Python	Im Interpreter-Modus
. FlashLite	Im FlahLite-Player

—

## \_ Voraussetzungen

\_ Design

\_ Features.

\_ Farbdisplay \_ 18 Bit \_ 262.144 Farben

\_ 176 x 208 Pixel (Breite x Höhe)

\_ Typographie

- . Flashlite. Einbettung der Schriftarten in Flash.
  - . Java,.. Systemschriftart / Grössen nicht genau einstellbar
- Alternative: Typo-Gif.

\_ Tasten

- . Nummernblock
- . 2 Softkeys
- . 5-Wege Scrollkeys

## \_ Fazit.

\_ Alternativprodukte (LG Prada, XDA, Nokia N95).

\_ Voraussetzungen für uns.

\_ Prototypisch! umsetzbar in Flash / Flashlite / MobileProcessing / ...

.. Alternativ bei Produktneuheiten: Simulationen in Bewegtbild.

\_ Anwendung ist konzipiert und optimiert auf den Einsatz mit mobilen Endgeräten.

\_ Auflösung Bis 240x320.

\_ Farben 16 - 18 Bit (max. 262.000 Farben = annähernd TrueColor).

\_ Screen Normal LCD, aber auch Touchscreenfunktionalität.

\_ Tastatur Standard, aber auch alternative Konzepte.



## \_ Beispiele

### \_ Applikationen / Interfaces

\_ Nokia N95    ::    Proprietäres Format

\_ Apple iPod    ::    Proprietäres Format

\_ LG Prada       ::    Flash Interface

\_ KDDI           ::    Flash Interface

## \_ Quellen / Literatur.

\_ Nokia N70 Dokumentation \_ <http://www.nokia.com/n70>

\_ Apple iPhone Dokumentation \_ <http://www.apple.com/iphone>

\_ LG Prada Dokumentation \_ <http://www.lgmobile.com>

\_ Adobe Device Central \_ <http://www.adobe.com> \_ im Blog als Windows Trial



## \_ Projektablauf.

### PROTOTYPISCHER PROJEKTABLAUF



## \_ Grobkonzept

- \_ Ausformulierung der Idee.
  - \_ Übernahme aus der Ideenausarbeitung.
- \_ Ausarbeitung der Features / Content.
  - \_ Übersicht exemplarischer Funktionalitäten der Anwendung.
  - \_ Kurzbeschreibung (1 Satz) der Features.
- \_ Contentstruktur. Sitemap.
  - \_ Grobstruktur der Inhalte.
  - \_ Visualisierung der Sitemap / Contentstruktur.
- \_ Technisches Grobkonzept.
  - \_ Technische / Systemvoraussetzungen.
  - \_ Ausblick.
- \_ Gestaltungswelt.
  - \_ Tonality. Anmutung. Stil.
  - \_ Farben. Formen. Typographie.
- \_ Prototyping.
  - \_ Navigationsmechanismen.
  - \_ Animationen.
  - \_ Interaktionen.

## \_ Umfang

- \_ min. 5 Screens.
- \_ Präsentation in SW 7 - max. 15 Minuten.
- \_ Ablage im Blog.

\_ Danke.

\_ Fragen. Anmerkungen.

\_ Nächste Schritte.

\_ Ablauf SW24

.. Einleitung	10 Minuten	13:15
.. Theorie	45 Minuten	14:00
.. <i>Pause + Aufbau</i>	<i>15 Minuten</i>	<i>14:15</i>
.. Ideenprä.	45 Minuten	15:00
.. Diskussion	30 Minuten	15:30
.. Next Steps	15 Minuten	16:00

\_ SW 5 Vorbereitung.

.. Konsultationen.

... Idee. Grobkonzept.

... Prototyping.

.. Finalisierung Grobkonzept

.. Technische Randbedingungen.

.. Gestaltungswelt. Typographie.

.. Sitemap. Struktur.

.. Prototyping.

\_ tkraus@burg-halle.de | t.kraus@s-v.de

\_ +49 172 614 74 50