

Thema:

„Farben als Basis mobiler GUIs“

Seminar „Mobile Business“, WiSe 2010/2011

Betreuer: Peter Stürzel (stuerzel(at)kit.edu)

Zimmer 1A-09, Geb. 05.20 (Allianzgebäude am Kronenplatz)

Aufgabenstellung:

Der Mensch hat bei der Arbeit, beim Sport, beim Spielen, beim Lesen, beim Photographieren und bei der GUI-Gestaltung (Graphical User Interface) mit Farben zu tun. Im Informationszeitalter erlangt die Farbenlehre dadurch eine immer größere Bedeutung. In der Farbenlehre wird das visuelle System des Menschen erklärt bzw. versucht es zu verstehen.

In dieser Arbeit soll untersucht werden, welche Farben bzw. Farbgestaltung welchen Einfluss auf die mobile Applikation für entsprechende Endanwender hat. Dabei spielen vor allem Gewohnheiten und kulturelle Hintergründe eine besondere Rolle, die unter anderem auch erörtert werden sollen. Aber auch bestimmte Anforderungen mobiler Geräte müssen dabei berücksichtigt werden [ZhJh03].

Mit Hilfe von wissenschaftlicher Literatur aus der Domäne der Farbgestaltung (Farbenlehre) und aus der Domäne des Entwurfs mobiler Applikationen (Services) sollen Hilfestellungen und Empfehlungen für den Entwurf von mobilen Applikationen gegeben werden. Eine Fokussierung auf entsprechende Endanwender kann dabei zur Eingrenzung des Umfangs der Arbeit vorgenommen werden.

Einstiegsliteratur:

- [Voll05] Vollmar, B.: Das große Handbuch der Farben: Symbolik - Wirkung – Deutung; Königsfurt, Urania, 2005.
- [ZhJh03] Zhong, L.; Jha, N.K.: Graphical User Interface Energy Characterization for Handheld Computers; In: International Conference on Compilers, Architecture and Synthesis for Embedded Systems; Proceedings of the 2003 international conference on compilers, architecture and synthesis for embedded systems, San Jose, California, USA, 2003, pp.: 232-242.

<http://developer.apple.com> – iPhone Human Interface Guidelines