

Dokumentation

Aufgabe 8

Joshua Keller

Interface Design

14.01.2021

Programmauswahl

Für das Programm wurde, nachdem alle Möglichkeiten angeschaut wurden, Adobe XD mit dem Plug-In DraftXR benutzt, um mit diesen eine VR Umgebung zu simulieren. Der größte Nachteil mit diesem war, dass per Smartphone nur mit Controller gesteuert werden kann.

Prototyping

In Adobe XD wurden mehrere Oberflächen erstellt, um die vorherig geplanten Features im Prototype mit einzubinden.

Dazu gehören der Info Bildschirm, eine Corona Info, die Anzeige von wo der Sound im VR-Video kommt, falls man nicht aktuell zur Sprechenden Person schaut und Untertitel.

Im Prototyp selbst, kann man die Soundanzeige anklicken, um zu sehen wofür diese zuständig ist. Im richtigen VR-Video würde man sich natürlich zur Soundquelle hinbewegen.

Dazu wurde noch Optionen eingebunden, um die beiden Features ein und auszuschalten und alle Arbeitsflächen miteinander verbunden, sodass man beide Optionen (Sound & Untertitel) gleichzeitig an, aber auch aushaben kann.

Damit sind folgende Features im Prototype in Adobe XD:

- Modul-Info
- Coronavirus-Info
- Soundanzeige
- Untertitel
- Einstellung

Fehler Meldung mit DraftXR

Leider habe ich mehr als doppelt so viel Zeit damit verbringen müssen versuchen einen Fehler zu beheben, welchen mir DraftXR ausgab.

Jedes Publishing des vollen Prototyps gab für Tage eine Fehlermeldung aus, ohne jegliche Hilfe warum dieser Fehler auftrat. Dies war sehr frustrierend, da ich für Tage versucht hab meinen Prototyp ohne Erfolg zu publishen und dies sehr viel Zeit gekostet hatte, welches in den Prototyp gesteckt hätte werden können.

Selbst der Support von Draft XR und Kommilitonen, mit denen ich meinen Prototypen verglichen habe, konnten mir nicht weiterhelfen und der Fehler schien bei mir willkürlich aufzutreten.

Folgend werde ich die Fehlerkorrektur versuche auflisten, die ich angewandt habe:

- Über 1 Woche täglich mehrfach versuchen, Prototyp zu publishen
 - o Die Überlegung war, dass eventuell Serverprobleme zuständig sein könnten
- Neu installieren des Plug-Ins
- Neuinstallation von Adobe XD
- Erstellung einer komplett neuen Datei
- Publishing auf Laptop
- Publishing auf PC von Kommilitonen mit anderer Internet-Quelle
- Kontakt mit Draft XR Support
 - o Deren Antwort nach detaillierter Beschreibung des Problems war nur, ich sollte Arbeitsflächen entfernen, die nicht zum Prototyp gehören. Dies war nicht mein Problem da ich keine solche Arbeitsflächen hatte. Dies brachte mich aber auf die 2 nächsten Fehlerkorrektur versuche, leider ohne Erfolg. Danach antwortete der Support nicht mehr auf meine Anfrage.
- Verkleinern der Bilder and allgemeinen Dateigröße
 - o Hier ist wichtig anzumerken, dass die Dateigröße von anderen Kommilitonen viel größer war als meine Dateigröße und dies eigentlich keinen Unterschied gemacht haben kann. Versucht habe ich es trotzdem.
- Entfernen eines Features
 - o Diese Fehlerbehebung hatte kleinen Erfolg, da es ab und zu funktioniert hatte und man kann diesen Prototyp sogar noch unter folgendem Link aufrufen:
<https://app.draftxr.com/vr/4IHhri>
- Entfernen bestimmter Dateiformate
 - o Ob SVG oder PNG, bestimmte Bilder und Icons wurden entfernt, um zu sehen, ob diese zum Fehler beitragen. Natürlich ohne Erfolg.
- Ändern der Schriftart und Dicke
- Ändern und entfernen des Hintergrunds
- Neu Anordnung der Arbeitsflächen
 - o Dies ist die letzte Korrektur, die ich an dem Prototyp angewandt habe.

Nach fast 10 Stunden verteilt über 10 Tage an Fehlerkorrektur und Publishing versuchen, funktionierte der volle Prototyp aus dem nirgendwo.

Leider war dieser ganze Aufwand meiner Limitierten Zeit für diesen Fehler sehr frustrierend, da ich mit der Zeit, sehr viel bessere Ergebnisse im Prototyp selbst hätte erzielen können.

Die Adobe XD Files und den Link zum kleineren Draft XR-Prototypen sind auch auf GitHub hochgeladen, um die Fehlerkorrektur versuche aufzuweisen.

Link

Der fertige Prototyp kann unter folgendem Link erreicht werden:

<https://app.draftxr.com/vr/DmwPIM>

Das Optionen Icon, die Soundwelle und die Optionen Buttons, sowie die einfachen Buttons, sind überall in den Prototypen, jederzeit Klickbar.