

Mögliche Fallen bei der benutzerzentrierten Ermittlung von 3D Gesten

Überblick

- Ergebnisse basieren auf von Studierenden vorgeschlagenen Gesten
- Gestenvorschläge orientieren sich an Touch- und Alltagsgesten

Primärdaten

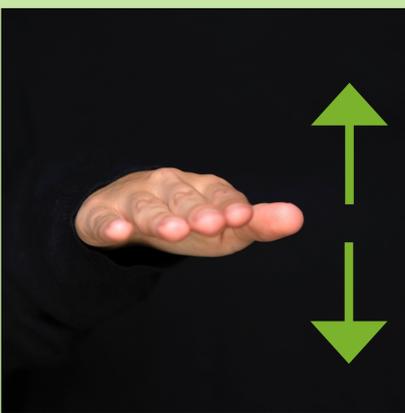
- **44** ausgewertete, studentische Arbeiten
- **69** Gesten wurden vorgeschlagen
- Anzahl der vorgeschlagenen Gesten pro Gruppe: **2 – 9**

Intuitiv, aber...



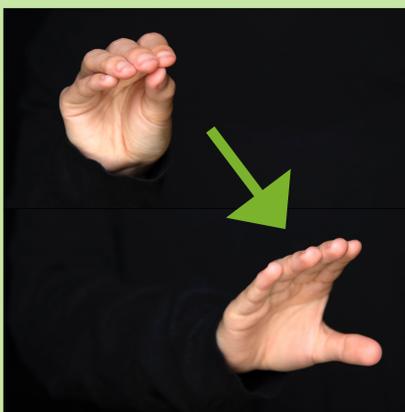
Swipen

Probleme mit dem antizipierten Mapping von der Richtung der Gestenbewegung und der im UI durchgeführte Richtung



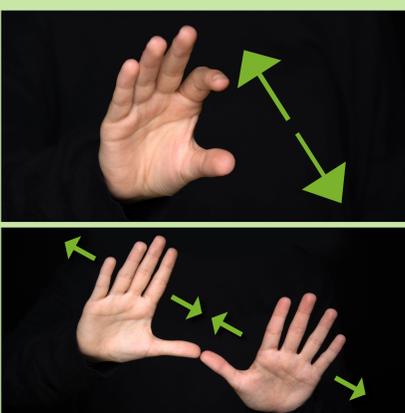
Scrollen

Irritationen bei der auszuführenden Gestenrichtung



Drag & Drop

Das Greifen ist nicht passend, anstrengend und nicht ergonomisch



Zoomen

Eine zu lange Ausführung bei der Variante mit zwei Händen

Emotionale Gesten



Schließen/ Beenden

„Komisches, peinliches“ Gefühl während der Ausführung



Favoriten

Zaubert Probanden ein „Lächeln in das Gesicht“



Ja-Abfrage

Gute Repräsentation der Funktion

Nein-Abfrage

Negative Assoziationen, nicht ergonomisch



Starten/Hilfe

Freundliche Geste, ruft positive Assoziationen hervor

Fazit

- Es ist nicht sinnvoll, bekannte Touch-Gesten *unmittelbar* auf 3D Gesten zu übertragen.
- Zufriedenheit und/ oder Akzeptanz können durch weitere Kriterien (z.B. Emotionen oder soziale Akzeptanz) *herabgesetzt* werden

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Hochschule Fulda
University of Applied Sciences

