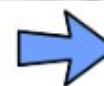


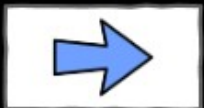
Multi-Touch vs. Multi-User

- Christian Schüler
- früher: Roboter- und Interfacebauer
- heute: Multi-Touch Startup



Touchscreens sind schlecht!

- mein Finger ist viel zu groß für kleine Controls
- man muß immer so fest drücken!
- steifer Nacken od. Schulter/Armschmerzen
- schon wieder Schokolade auf dem Bildschirm
- überhaupt: einen Bildschirm darf man nicht berühren!

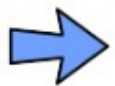
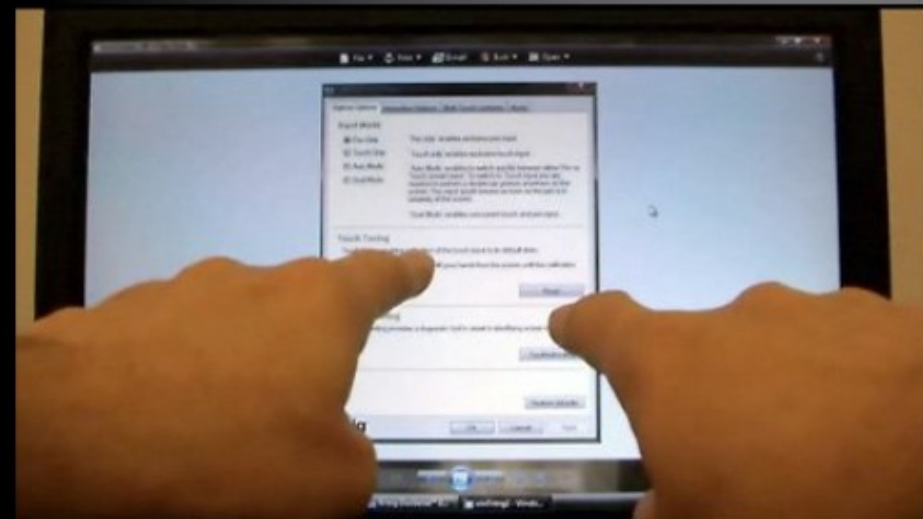




Geben Sie hier Ihr Feedback ein

Leitfäden für Touch-Interfaces?

- Fitts's Law
- Learnability. Efficiency. Memorability. Consistency. Reversibility. Satisfaction. Responsiveness. Intuitiveness...
- Feedback, Kontext, Shortcuts, Emotionen
- Accessibility?
- Multi-Touch???



Beispiele für Multi-Touch Interfaces

- Windows Touch
 - Zoom
 - Single finger and two fingers pan
 - Rotate
 - Two fingers tap
 - Press and tap
- BumpTop
 - 3D Desktop / Multi-Touch Gesten
- xcite
 - Multi-Touch Präsentationen



SKETCHFLOW PLAYER  



Microsoft SketchFlow Prototype

  Multi-User 

NAVIGIEREN

 Workspace_Example

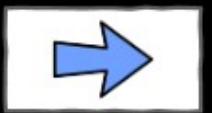
FEEDBACK SCHEMA

Geben Sie hier Ihr Feedback ein

Multi-User = Multi-Touch

- Grundprinzipien
 - Technologie passt sich dem Benutzer an
Der Benutzer ist clever!
Magie erweitert die Realität
- Konzept
 - Benutzermodell
Fehlertoleranz, Undo, Shortcuts, Redundanz
Physik und Funktionen jenseits der Physik



Benutzermodell

