

Untersuchung und prototypische Umsetzung einer 3D-Produktpräsentation

im Kontext von E-Commerce unter Betrachtung von Universal Design

Problemstellung & aktueller Stand

3D-Objekte:

- sind nicht barrierearm
- sind nicht ansteuerbar
- besitzen keinen Alternativtext
- benötigen mehr Rechenleistung

Zielsetzung

- über Screenreader bedienbar
- Informationen nicht nur über Farben und Bilder kommunizieren
- dem Nutzer ermöglichen Bereiche zu vergrößern
- den essenziellen Inhalt über Text kommunizieren
- vollständig per Tastatur bedienbar
- Text in vereinfachter Sprache anbieten

1

Barrieren & den Umgang mit ihnen begreifbar machen

2

Verschiedene Design-Konzepte vergleichen

3

3D-Objekte auf realen E-Commerce-Seiten untersuchen

4

Konzeption anhand der Universal Design Richtlinien

5

Umsetzung

6

moderierter Remote Usability-Test

Gerechte Nutzung

- zugänglich für assistive Technologien
- keine Automaten
- ansprechendes Aussehen

Fehlertoleranz

- beschriftete Elemente
- assistive Technologien vermitteln die Funktion der Elemente

Einfache und intuitive Verwendung

- einfaches Layout
- vereinfachtes Sprachkonzept
- wenig interaktive Elemente

Geringe körperliche Anstrengung

- wenig interaktive Elemente
- kurze Wege
- keine stetigen Eingaben

Wahrnehmbare Informationen

- ausreichend beschriftete Elemente
- feste Kontrastverhältnisse

Größe u. Raum für Annäherung u. Einsatz

- treffsichere Größe von Interaktionselementen
- große Schrift

Die Produktpräsentation besteht nur aus zwei Abschnitten, um die Komplexität zu verringern.

Der Nutzer weiß immer wo er sich befindet.

Interaktionen erfolgen über die Buttons. Somit ist keine stetige Interaktion möglich.



Das Produkt wird nur in einer Farbvariante angeboten. Somit wird zu jedem Zeitpunkt ein geeignetes Kontrastverhältnis geboten.

Informationen sind kurz gehalten und in ihrer Sprache vereinfacht.

Buttons sind beschriftet um keine Fehlinterpretationen zuzulassen.