Zweck des Systems:

Der Zweck der Diktat App besteht darin, Kindern oder Erwachsenen dabei zu helfen, ihre Rechtschreibfähigkeiten zu verbessern und ihnen gleichzeitig das 10-Finger-System beizubringen. Wodurch die Schreibgeschwindigkeit am PC erhöht werden kann. Durch das Ranking-System und kleine Spiele wird die Motivation der Kinder gesteigert. Die App analysiert die Fehler, die die Kinder oder Erwachsenen beim Schreiben machen, und gibt ihnen Tipps und Tricks, um ihre Schwächen zu überwinden und ihre Rechtschreibfähigkeiten zu verbessern. Auf diese Weise hilft die App den Kindern, ihre schriftlichen Fähigkeiten zu verbessern und Selbstvertrauen in ihre schriftliche Kommunikation zu gewinnen. Da die App nicht nur für Kinder gedacht ist, sondern für alle Altersstufen, ist die App weit gefächert und dadurch kann sie potenziell einige Benutzer bekommen.

Namensvorschläge:

SpellCraft, Spellbound Academy, Spell Lab, WriteRight Lab/Academy, Schreibstube, Sprachlabor

Warum diese App:

Da ich selbst zurzeit für meinen Bruder so eine App programmiere und es sehr viele Kinder gibt die Schwierigkeiten mit der Rechtschreibung haben, sollte so eine App ein gutes Nutzen erweisen. Ich habe im Internet keine App solcher Art gefunden, mit der man Praktische Erfahrungen macht in bezüglich Rechtschreibung. Die App kann nicht nur denjenigen helfen die nicht so gut in der Rechtschreibung sind, sondern können auch denen helfen, die das 10 Finger System bzw. das Tippen am PC erlenen wollen und sich darin verbessern wollen.

Jugendlicher in der Schule

**Denken und Fühlen:**

* Ich erkenne, dass meine Rechtschreibfähigkeiten für meine Zukunft wichtig ist, insbesondere für akademische Leistungen und spätere berufliche Chancen.
* Ich bin bereit, Zeit und Mühe zu investieren, um meine Schreibfähigkeiten zu verbessern, aber er ist auch frustriert, wenn ich Schwierigkeiten hab.
* Ich schätze Feedback und Anerkennung für meine Fortschritte.

**Hören:**

* Ich höre von meinen Eltern, dass gute Schreibfähigkeiten für meine zukünftige Karriere wichtig ist.
* Ich höre von meinen Lehrern, dass Rechtschreibfehler in meinen schriftlichen Arbeiten negative Auswirkungen auf meine Noten haben könnten.

**Sehen:**

* Ich sehe die Auswirkungen von schlechter Rechtschreibung in meinen schriftlichen Arbeiten.
* Ich sehe Lehrer und Schüler, die sich intensiv mit Rechtschreibung auseinandersetzen und sich Mühe geben, ihre Rechtschreibung zu verbessern.

**Sprechen:**

* Ich spreche oft mit meinen Eltern, Lehrern darüber, wie ich meine Schreibfähigkeiten verbessern kann.
* Ich suche aktiv nach Feedback und Ratschlägen von Personen, denen ich vertraue.

**Schmerzpunkte:**

* Ich bin frustriert, wenn ich meine Rechtschreibfehler in meinen schriftlichen Arbeiten erkenne und das Gefühl habe, dass ich keine Fortschritte mache.
* Ich fühle mich unsicher, wenn ich befürchte, dass meine Rechtschreibfehler negative Auswirkungen auf meine Noten haben.
* Ich habe Schwierigkeiten, motiviert zu bleiben, wenn ich das Gefühl hab, dass ich in meiner Verbesserung stagniert.

**Gewinne:**

* Ich fühle mich zufrieden und erfüllt, wenn ich eine Arbeit mit wenig oder keinen Rechtschreibfehlern abgebe.
* Ich bin motiviert, wenn ich merke, dass ich Fortschritte in meiner Rechtschreibung mache und das Feedback meiner Lehrer und Freunde positiv ist.
* Ich fühle mich belohnt, wenn ich in der App im Ranking, ganz oben stehe.

Erwachsener im Arbeitsleben

**Denken und Fühlen:**

* Ich möchte meine Rechtschreibung verbessern, um im Beruf professioneller zu wirken und meinen Arbeitsaufwand zu verringern.
* Ich bin motiviert, meine Fehler zu erkennen und zu korrigieren, um mein Selbstbewusstsein im Beruf zu stärken.
* Ich möchte eine App verwenden, die einfach und benutzerfreundlich ist, damit ich sie schnell und effektiv nutzen kann.

**Hören:**

* Ich höre oft von Kollegen oder Vorgesetzten, dass meine Rechtschreibung verbesserungswürdig ist.
* Ich höre gerne Tipps und Tricks von anderen, um meine Rechtschreibung zu verbessern.

**Sehen:**

* Ich sehe die App als ein Werkzeug, das mir hilft, meine Rechtschreibung zu verbessern.
* Ich sehe Verbesserungen in meiner Rechtschreibung als einen Vorteil für meine Karriereentwicklung.

**Sprechen:**

* Ich spreche oft mit Kollegen oder Vorgesetzten über meine Rechtschreibung und wie ich sie verbessern kann.
* Ich spreche gerne über die Fortschritte, die ich mit der App gemacht habe.

**Schmerzpunkte:**

* Schlechte Rechtschreibung kann dazu führen, dass ich im Beruf nicht professionell wirke oder dass meine Arbeit länger dauert als nötig.
* Wenn die App kompliziert oder schwer zu bedienen ist, frustriert mich das und ich verliere die Motivation, sie zu nutzen.

**Gewinne:**

* Eine verbesserte Rechtschreibung kann zu mehr Selbstvertrauen und einem professionelleren Image im Beruf führen.
* Wenn die App einfach zu bedienen und effektiv ist, kann ich meine Rechtschreibung schneller und effizienter verbessern, was mir Zeit und Mühe spart.

User Needs: Ich möchte meine Rechtschreibung verbessern, um meine Noten in der Schule zu verbessern

* Erwartungen:
  + Ich möchte eine Simple Grafische Darstellung
  + Ich möchte schnell und einfach in der App navigieren können.
  + Ich möchte das meine Tochter motiviert beim Lernen bleibt auch wenn sie Fehler macht.
  + Ich möchte Wissen, wo meine Tochter am meisten Fehler macht.
  + Ich möchte eine Analyse sehen, die mich über die Fortschritte meiner Tochter zeigt.
* Anforderungen:
  + Eine Benutzerfreundliche und leicht zu bedienende App.
  + Eine große Auswahl an Diktaten und Schwierigkeiten.
  + Schwierigkeiten passen sich dem Benutzer an.
  + Feedback-Mechanismen, die ihr helfen, ihre Fehler zu verstehen.
  + Lustige Spiele, die sie motiviert weiter Lernen lässt.
* Kontext:
  + Schüler möchte weniger Rechtschreibfehler machen.
  + Schüler wurde bereits mehrmals von Lehrern und Schülern auf seine Rechtschreibfehler aufmerksam gemacht.
  + Schüler messt sich gerne mit seinen Klassenkameraden.
  + Schüler will erster in der Rangliste sein.
  + Schüler wurde mehrmals von seinen Eltern auf seine Rechtschreibung hingewiesen und wie wichtig sie für seine Zukunft ist.

User Need: Ich möchte in meiner Arbeit Professioneller wirken und meine Rechtschreibung verbessern.

* Erwartung:
  + Ich möchte ein Simples Design.
  + Ich möchte schnell die Basics erlernen.
  + Ich möchte von der App ermutigt werden, weiter zu lernen.
  + Ich möchte Professionelle Tipps, um meine Fähigkeiten zu verbessern.
  + Ich möchte Feedback für meine Fehler bekommen.
* Anforderungen:
  + Komplizierteres und doch Simpleres Design
  + Alle wichtigen Informationen auf einem Blick
  + Die App erinnert dich regelmäßig weiter zu lernen
  + Schnelle und einfache Quizfragen, die man auch unterwegs machen kann
  + Lustige Spiele, die entspannend auf den Benutzer wirken.
* Kontext:
  + Marketing-Manager, schreibt regelmäßig E-Mails an seine Mitarbeiter oder Chefs.
  + Ich habe die App über einen Kollegen kennengelernt
  + Ich wurde bereits mehrmals auf seine Rechtschreibfehler angesprochen.
  + Ich will mich in meiner Rechtschreibung bessern.
  + Ich habe über mein Smartphone Zugang, um nebenbei was zu lernen.

User Needs: Ich möchte mich mit meinen Freunden und Klassenkameraden oder Kollegen in der Rechtschreibung messen.

* Erwartungen:
  + Ich möchte, dass die Rangliste simpel gestaltet ist.
  + Ich möchte schnell und einfach die Rangliste ansehen.
  + Ich möchte, dass ich eine private Rangliste nur mit meinen Freunden habe.
  + Ich möchte, dass die Rangliste täglich aktualisiert wird.
  + Ich möchte Feedback bekommen, um meine Rechtschreibfähigkeiten zu verbessern.
* Anforderung:
  + Interne Berechnung der Ranglistenpunkte.
  + Rangliste motiviert Benutzer, sich weiter mit App zu befassen.
  + App erinnert dich regelmäßig weiter zu lernen, um weiter oben bei der Rangliste zu bleiben.
  + Ganze Klassen messen sich in der App.
  + Einfacher Zugriff auf die Rangliste.
* Kontext:
  + Lehrer händigen Belohnungen aus, für denn der erster in der Rangliste ist.
  + Arbeitnehmer benutzen die App, damit seine Mitarbeiter, besser in der Rechtschreibung werden.
  + Schüler messen sich untereinander, um besser in der Rechtschreibung zu werden.
  + Alle wollen ihre Rechtschreibung verbessern.
  + Rangliste motiviert die die Leute weiter die App zu benutzen.

Persona Max Stark:

Max ist ein aufgeweckter, sportlicher und kreativer Jugendlicher im Alter von 14 Jahren. Er ist sehr aktiv und liebt es, draußen zu spielen und Sport zu treiben. Er spielt gerne Fußball und Basketball mit seinen Freunden, die er in der Schule kennengelernt hat. Max ist ein freundlicher und offener Mensch, der gerne neue Leute kennenlernt. Er hat eine positive Einstellung und ist immer bereit, anderen zu helfen. Er ist sehr loyal und vertrauenswürdig und hat viele enge Freunde, die er seit Jahren kennt. Max ist in Deutschland geboren und lebt mit seinen Eltern zusammen, diese haben aber ausländische Wurzeln. Seine Eltern können wenig Deutsch und haben Schwierigkeiten, sich in der neuen Umgebung zurechtzufinden. Dadurch können die Eltern ihn bei seinen Deutsch Hausaufgaben nicht wirklich helfen. Dazu kommt, dass zuhause kein Deutsch gesprochen wird. Max spricht überwiegend seine Muttersprache zuhause, um sich mit seinen Eltern zu kommunizieren. Max verwechselt oft Wörter mit seiner Muttersprache und kann schwer unterscheiden, wann man ein gewisses Wort groß oder klein schreibt oder wann man ein Komma setzt und wann nicht. Max ist ein Schüler im Gymnasium in XY und besucht zurzeit die 8.Klasse. Er ist ein guter Schüler, der sich für viele Themen interessiert und gerne lernt. Max hat keine Probleme in anderen Fächern, sondern er hat nur Schwierigkeiten mit seiner Rechtschreibung in Deutsch. Die Lehrer haben ihn schon oft darauf angesprochen, dass sich seine Rechtschreibung bessern soll. Der Deutschlehrer hat ihm auch gesagt, dass so viele Fehler im Aufsatz ihm die Note kosten kann. Max nimmt die Ratschläge sehr ernst und übt regelmäßig an seiner Rechtschreibung. Max findet, dass Deutsch ein sehr Langweiliges Fach ist und im fällt es schwer dementsprechend sich darauf zu fokussieren, wodurch das Lernen immer kurz ausfällt. Max ist sehr technisch versiert und nutzt gerne moderne Technologien. Er ist oft auf seinem Smartphone und nutzt Social Media, um mit seinen Freunden in Kontakt zu bleiben. Er mag es gerne sich Twitch Streams oder YouTube Videos anzuschauen. Er ist immer auf der Suche nach neuen interessanten Apps und Spielen, die er ausprobieren kann. Max ist durch seine Freunde auf die XY(Name der App) gestoßen. Er hofft, dass er mit Hilfe der App seine Rechtschreibung verbessern kann und dadurch weniger Fehler in den Hausaufgaben oder Schulaufgaben macht. Die App soll auch die Motivation durch Spiele aufrechterhalten und dadurch Spaß beim Lernen fördern. Mit dem Ranking-System, dass die App verfügt, duelliert Max sich gerne mit seinen Freunden. Das Antreten gegen seine Freunde motiviert ihn auch länger zu lernen und gegen seine Freunde zu gewinnen. Da er schon vor seinem Smartphone oder PC sitzt, ist die Ablenkung gering. Durch die Tipps und Tricks, die er beim Verwenden der App lernte und anschließend in der App praktisch anwenden konnte, haben sich die Fähigkeiten von Max verbessert.

**GOMS**

Benutzer gibt Benutzernamen ein:

- Durchschnittliche Zeit zwischen Tastendrücken: 0,2 Sekunden

- Durchschnittliche Anzahl der Tastendrücke: 6

- Fehlerhäufigkeit bei der Eingabe: 3%

Benutzer gibt Passwort ein:

- Durchschnittliche Zeit zwischen Tastendrücken: 0,3 Sekunden

- Durchschnittliche Anzahl der Tastendrücke: 8

- Fehlerhäufigkeit bei der Eingabe: 5%

Benutzer klickt auf "Anmelden"-Button:

- Durchschnittliche Reaktionszeit: 0,4 Sekunden

**Evaluation**

1. Auswahl der Methoden:
   * Strukturiertes Interview: Um qualitative Feedbacks zu den spezifischen Bedürfnissen der Benutzer zu erhalten und tiefergehende Einblicke in ihre Motivationen und Ziele zu gewinnen.
   * Fragebogen: Zur Erfassung quantitativer Daten über die Benutzerzufriedenheit, den Nutzen der App und ihre wahrgenommene Verbesserung der Rechtschreibung / Auch in der App möglich.
   * Zeitmessungen: Um die Leistung und Effizienz der Benutzer bei der Durchführung von Diktatübungen zu messen und ihre Fortschritte im Laufe der Zeit zu beobachten.
   * Heuristische Evaluation: Um potenzielle Usability-Probleme zu identifizieren und sicherzustellen, dass die App den spezifischen Bedürfnissen der Benutzer gerecht wird.
2. Anzahl der Probanden:
   * Um aussagekräftige Ergebnisse zu erhalten, könnten 10-15 Probanden eine angemessene Stichprobengröße sein. Es wäre ratsam, eine Mischung aus Schülern unterschiedlichen Alters, Berufstätigen und Personen, die sich mit Freunden messen möchten, einzubeziehen.
3. Überprüfung der Annahmen aus der Usability-Spezifikation:
   * Stelle sicher, dass die Evaluationsziele die in der Usability-Spezifikation aufgestellten Annahmen überprüfen und validieren, insbesondere in Bezug auf die Bedürfnisse der verschiedenen Benutzergruppen.
4. Vergleich mit den Ergebnissen aus GOMS:
   * Wenn GOMS-Analysen durchgeführt wurden, können die erhobenen Daten mit den Ergebnissen verglichen werden, um die Effizienz und Vorhersagbarkeit des Interaktionsmodells zu bewerten und gegebenenfalls Verbesserungen vorzunehmen.
5. Ablauf für die Probanden:
   * Gestalte die Evaluationsabläufe so, dass sie sich an den verschiedenen User Needs orientieren. Biete spezifische Diktatübungen an, die den Benutzern ermöglichen, ihre Rechtschreibung in schulischen, beruflichen oder wettbewerbsorientierten Kontexten zu verbessern.
6. Organisatorischer Ablauf:
   * Koordiniere die Evaluationsaktivitäten, lege Termine und Zeitpläne für die Durchführung der Evaluation fest, weise Ressourcen für das Evaluatorenteam und gegebenenfalls für die Aufzeichnung und Auswertung der Ergebnisse zu.
7. Logistik:
   * Definiere den Ort, an dem die Evaluation durchgeführt wird. Je nach Zielgruppe könnten Schulen, Arbeitsplätze oder andere geeignete Orte für die Evaluation genutzt werden.
8. Voraussetzungen für die Evaluation:
   * Stelle sicher, dass die Benutzer über die erforderlichen Geräte (z. B. Smartphones, Tablets oder Computer) verfügen und dass die App reibungslos auf ihren Geräten funktioniert. Bereite auch eventuelle Protokollbögen, Fragebögen oder andere Materialien vor, die für die Evaluationsaufgaben benötigt werden.
9. Unterlagen:
   * Erstelle und stelle alle erforderlichen Unterlagen für die Probanden

**Gulf of Execution**

Dieses Gulf of Execution-Modell gibt einen Überblick über die Aktivitäten, Herausforderungen und Lösungen, mit denen Benutzer beim Einsatz deiner Diktat-App konfrontiert sein könnten. Es hilft dabei, potenzielle Schwachstellen zu identifizieren und gezielte Verbesserungen vorzunehmen, um die Ausführungslücke zu minimieren und den Benutzern ein nahtloses und effektives Nutzungserlebnis zu bieten.

Benutzerziele:

Verbesserung der Rechtschreibung

Erhöhung der Schulleistung

Professionelleres Auftreten in der Arbeit

Aktivitäten des Benutzers:

Registrierung und Anmeldung in der App

Auswahl des Schwierigkeitsgrades oder des Lernmodus

Durchführung von Diktaten oder Übungen

Korrektur und Bewertung der Ergebnisse

Zugriff auf Lernressourcen, Tipps und Tricks

Teilnahme an Wettbewerben oder Vergleich mit anderen Benutzern

Ausführungslücke (Execution Gap):

Mangelndes Verständnis, wie die App funktioniert oder wie man die Übungen durchführt

Schwierigkeiten bei der Navigation und Bedienung der App

Unklarheit bei der Korrektur der eigenen Fehler

Unsicherheit über den Lernfortschritt und die erreichten Ziele

Problemlösungen:

Klare und intuitive Benutzeroberfläche und Navigation

Tutorials und Anleitungen zur Nutzung der App-Funktionen

Hilfreiche Rückmeldungen und Erklärungen bei Fehlern

Fortschrittsverfolgung und Belohnungssystem zur Motivation

Möglichkeit, Fragen zu stellen oder Unterstützung zu erhalten

Integration von Lernmaterialien und Ressourcen

Ausführungsergebnis:

Verbesserte Rechtschreibung und Schreibfähigkeiten

Erhöhte Motivation und Engagement beim Lernen

Erreichen der individuellen Lernziele

Bessere Leistung in der Schule oder im Beruf

Selbstvertrauen in Bezug auf die Rechtschreibung

Color.io

Frontpair.co