

**Fachbereich 4
Informatik, Kommunikation und Wirtschaft**

Independent Coursework I

**Umsetzung einer iOS Applikation basierend auf dem
Masterprojekt Needo.com mit Swift**

Autor: Christian Neubauer
Matr.Nr. 547617

Prüfer: Prof. Dr. Jung

Abgabedatum: 24.03.2016

II Inhaltsverzeichnis

II Abbildungsverzeichnis

III Abkürzungsverzeichnis

1 Einleitung

1.1 Ausgangslage

Im Wintersemester 2014/15 und Sommersemester '15 entstand in Zusammenarbeit mit der Firma Commercetools das Masterprojekt „neeedo.com“. Die Idee dieses Projektes wurde als next-generation e-Commerce tituliert und sollte, alternative Ideen und moderne Technologien in das e-Commerce Umfeld bringen.

1.1.1 Die Firma Commercetools

Die Firma Commercetools entwickelt und vertreibt die e-Commerce-Plattform SSphe-re.io“, heute ”commerceTools platform“. Dies ist eine Commerce-as-a-Service Platform, die es dem Anwender erlaubt auf einfache Weise einen (Online-) Shop zu erstellen und zu verwalten. Für diese Plattform steht ebenfalls eine Entwickler-API zur Verfügung, auf der dieses Projekt aufbaut.

1.1.2 Das Ergebnis

Das Ergebnis des Projektes „neeedo.com“ war eine Verkaufsplattform, in der die Idee der Suche/Biete Karten, bekannt vom klassischen „Schwarzen Brett“, aufgegriffen und in einem modernen Gewand präsentiert wird. Es wurden dabei neue Ansätze für das Suchen und Anbieten von Produkten umgesetzt. Ein intelligentes Matching-System hilft den Nutzern dabei das zu finden was sie suchen.

Umgesetzt wurde das Projekt mithilfe einer selbst entwickelten Scala/Play-API, die die Verbindung zum Commercetools-Service herstellt, der die Datenhaltung und weitere interne Funktionen bereitstellt. In dieser API finden zudem alle Operationen zum Suchen und Erstellen von Artikeln statt, sowie das Matching und andere Funktionen. Welche Funktionen von der API genau erfüllt werden wird in der Umsetzung ersichtlich.

Auf dieser API aufbauend wurden eine WebApplikation und eine native Android Applikation umgesetzt, die als Schnittstelle zum Benutzer dienen.

1.2 Idee

Während des Projekts stand immer wieder die Entwicklung einer zusätzlichen iOS Applikation im Raum. Diese wurde aber schlussendlich nicht umgesetzt.

Dies soll nun im Rahmen dieses „Independent Courseworks“ nachgeholt werden.

Da, wie die Analyse dieser zeigen wird, markante Schwächen in der Usability der Android Applikation existieren, soll ein Schwerpunkt dieser Arbeit sein diese zu verbessern bzw.

ein neues Konzept zu entwickeln. Dies ist auch notwendig, da die aktuellen iOS-Geräte abweichende Verhalten im Vergleich zu Android Geräten aufweisen.

2 Usability Analyse

Zuerst soll eine Analyse der IST-Situation, also der Android - Applikation, Aufschluss darüber geben, was Positiv ist und wo Verbesserungen an der Usability angebracht sind.

2.1 IST - Stand

Der Aktuelle Stand ist eine Android Applikation, die vom Verhalten und von der Optik her, an die zusätzlich entwickelte Webapplikation angelehnt ist, und Elemente anderer bekannter mobiler Applikationen aufgreift um die geplanten Funktionen umzusetzen.

Anhand verschiedener Screenshots soll im folgenden dargestellt werden was positiv/ negativ ist und welche Lösungen als Verbesserungen umgesetzt werden könnten.

2.1.1 Login

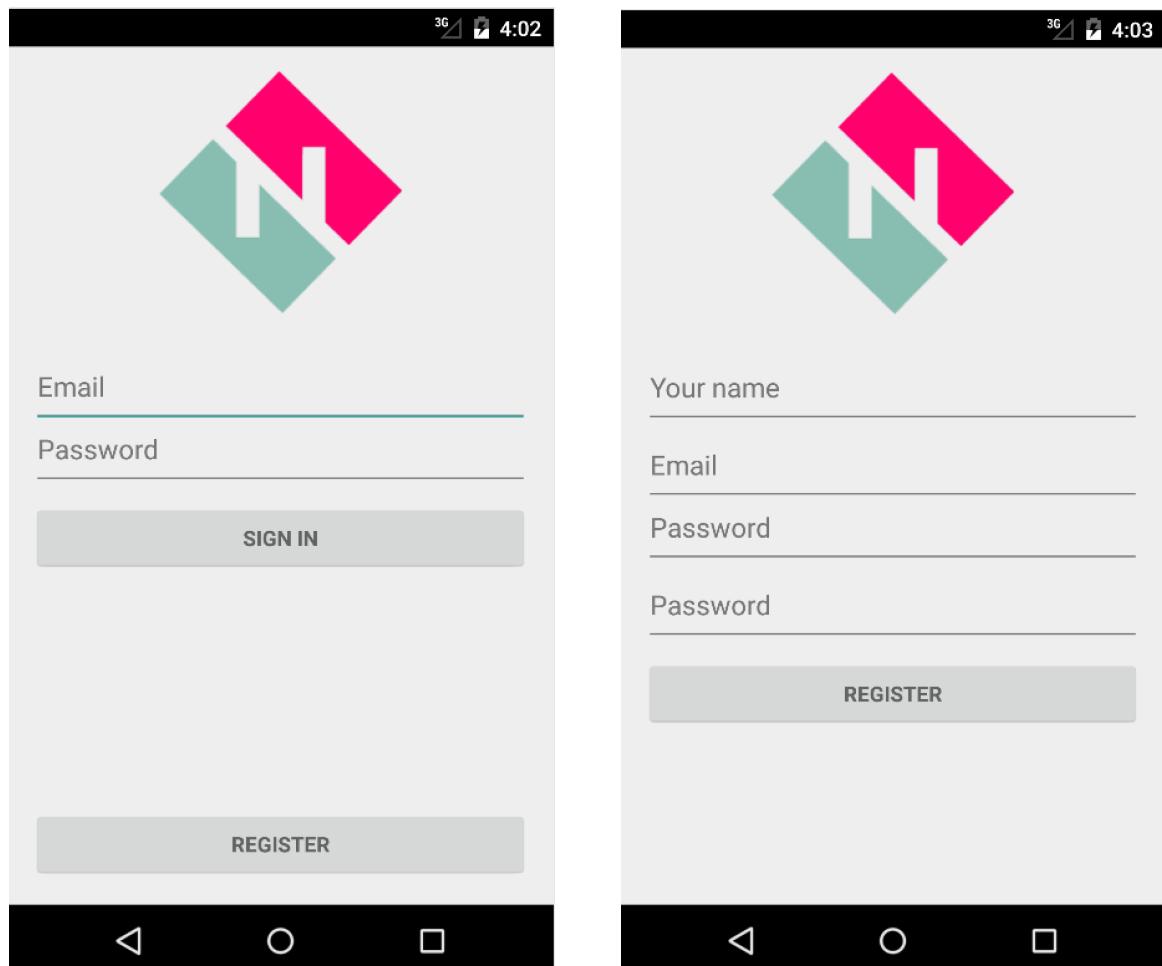


Abbildung 1

Startet man die ab findet man sich zuerst auf einem LogIn/SignUp - Screen wieder. Hier kann durch die Eingabe einer gültigen Email-adresse und eines Passworts ein Account erstellt, oder sich in einen bestehenden Account eingeloggt werden. Die Umsetzung ist schlicht und funktional gehalten. Dies kann so übernommen werden.

Was erst im Vergleich mit den folgenden Seiten auffällt, ist dass das Design dieser Seite nicht in das Schema der restlichen App passt. Aus Gründen der Konsistenz wird das angepasst

2.1.2 Start

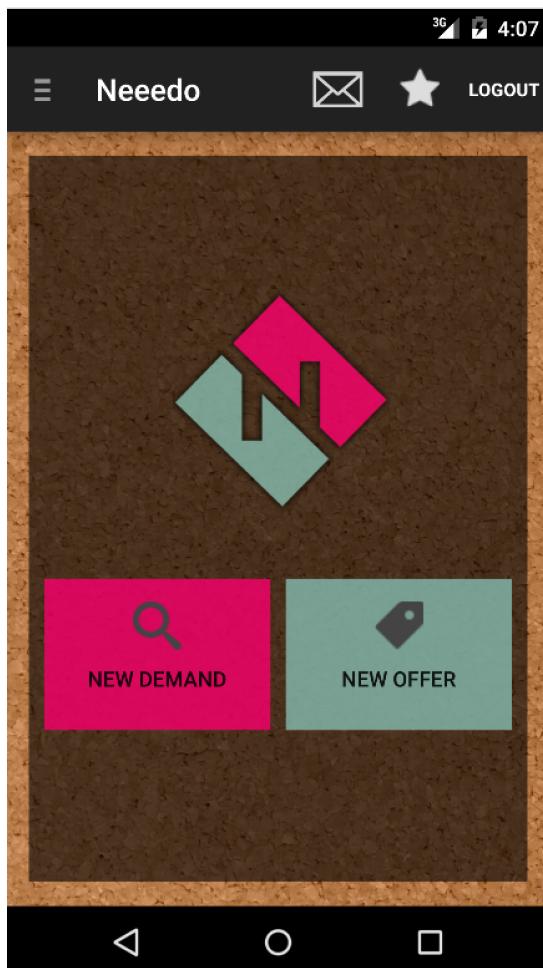


Abbildung 2: LandingScreen

Loggt man sich ein landet man auf der hier abgebildeten LandingPage. Diese ist schlicht gehalten, jedoch ist nicht sofort ersichtlich was man hier tun soll. Auf dem halbtransparenten Hintergrund finden sich zwei Button, „New Demand“ und „New Offer“, die einen wohl zu den Formularen führen mit denen man diese erstellen kann. Man sieht am oberen Rand des Screens eine Menüleiste, die einen „BurgerButton als Menü, den Schriftzug „Needo“,

ein Briefsymbol als Hinweis auf Nachrichten und einen Logout-Button beinhaltet. Dies ist eine (Android-) typische Positionierung für diese Elemente.

Der Menü Button ist dabei der am wenigsten markante, obwohl man wohl davon ausgehen kann, dass er der wichtigste ist. Dieser müsste markanter sein.

2.1.3 Menü

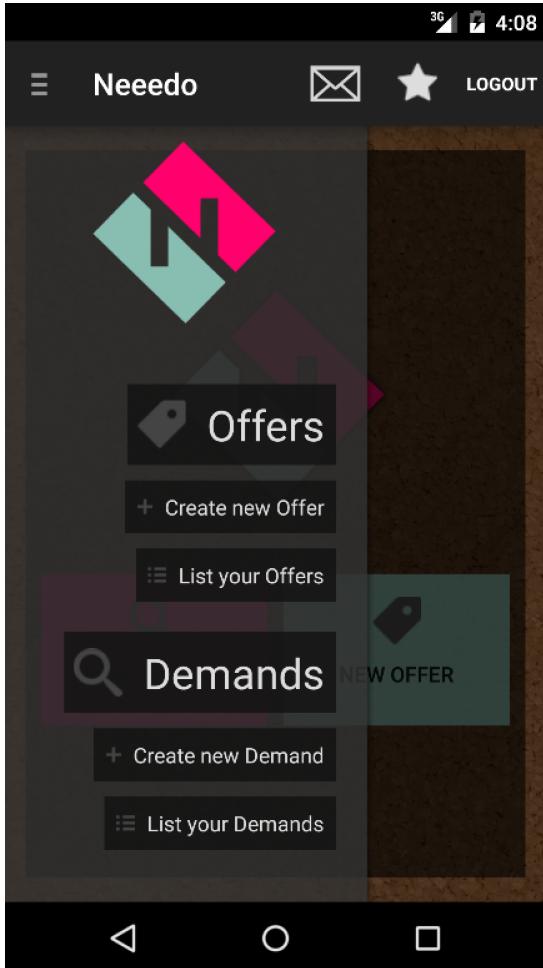


Abbildung 3: Menü offen

Benutzt man den „Menü-Button“ öffnet sich das hier abgebildete Menü. Diese bietet, vier Funktionen an: „Neues Gesuch erstellen“, „Neues Angebot erstellen“, „Eigene Angebote auflisten“, „Eigene Gesuche auflisten“.

Die Umrandung um die Worte, hier, „Offers“ und „Demands“ lässt vermuten, dass es sich hierbei um Buttons handelt. Dies ist nicht der Fall. Es handelt sich hierbei nur um Trenner, die das Menü in drei Sektionen unterteilt.

Betrachtet man sich das Menü als ganzes fällt auf, dass es viel zu viel Platz einnimmt und

unnötig scheint. Um ein solches Menü zu rechtfertigen müßten mehr Funktionen angeboten werden.

2.1.4 Angebote und Gesuche erstellen

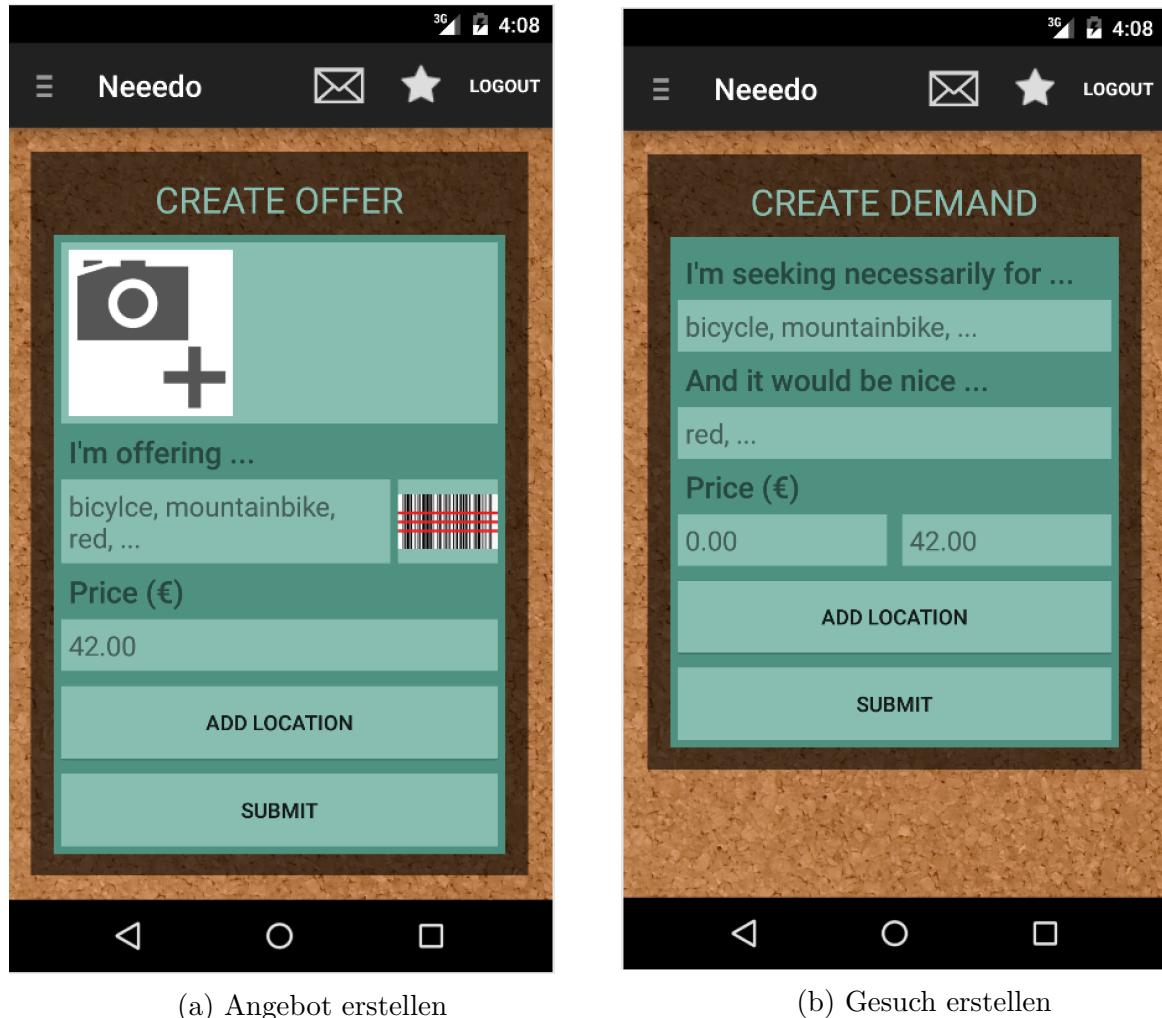


Abbildung 4

Wählt man entweder im Menü oder auf dem StartScreen eine der Erstellfunktionen aus, landet man auf einer dieser Seiten entsprechend der Auswahl. Hier wird jeweils ein Formular angezeigt, in dem man eintragen kann was man sucht oder was man anbieten möchte.

Erstellt man ein Angebot/Offer ist es möglich Fotos zu hinzuzufügen. Dies geschieht durch Auswahl des Camera-Bildes. Dieses ist nicht auf den ersten Blick als Button erkennbar. Ebenfalls erhältt man die Möglichkeit Informationen über sein Produkt durch das Scannen eines Barcodes zu erhalten. Diese Funktionen sind sinnvoll und könnten in ähnlicher Weise übernommen werden.

Erstellt man ein Gesuch/Demand, hat man weniger Möglichkeiten zur Unterstützung. Hier muss schlicht das Formular ausgefüllt werden

Beide Formulare besitzen die Möglichkeit eine Adresse hinzuzufügen, dies geschieht auf einer weiteren Seite, auf der dies durch Auswahl einer Position auf einer Karte geschieht.

Es ist hier nicht klar erkennbar ob die Eingabe einer Position wirklich nötig ist, oder was der Standardwert wäre.

2.1.5 Matching

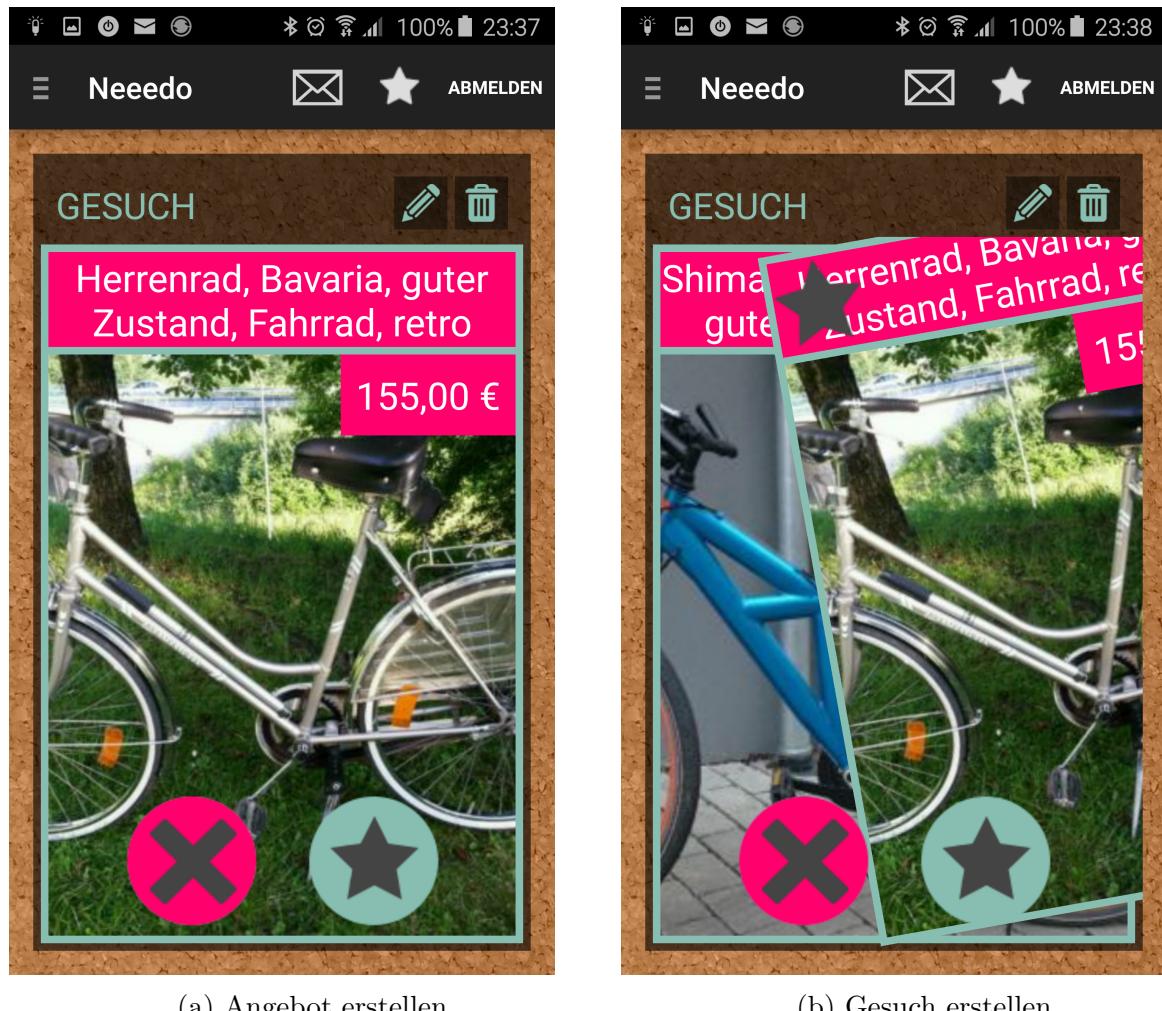


Abbildung 5

Sendet man das Gesuch erstellen Formular ab wird man auf diese „Matching-View“ weitergeleitet. Hier werden einem in einer, u.a. aus der App „Tinder“ bekannten Stapeldarstellung passende Angebote präsentiert. Diese können entweder durch die Buttons oder

durch eine Swipe-Geste nach rechts oder Links verworfen oder als Favorite gespeichert werden. Um die gespeicherten Favoriten aufzurufen muss man den Stern in der Menüleiste nutzen, im Screen selbst ist keine Weiterleitung möglich.

2.1.6 Eigene anzeigen

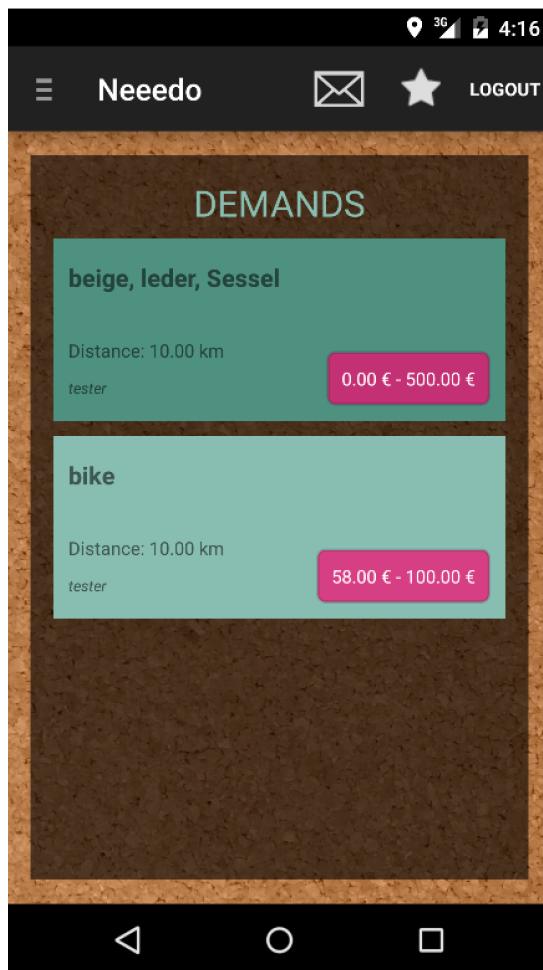


Abbildung 6: Eigene Demands anzeigen

Im Menü finden sich auch die Funktionen „eigene Angebote/Gesuche anzeigen“. Benutzt man einen dieser Buttons, wird eine Tabelle wie die hier abgebildet präsentiert. Klickt man hier auf eines der aufgeführten Elemente, wird man auf ein Formular ähnlich dem des Erstellens geleitet, auf dem Änderungen durchgeführt werden können.

2.2 Fazit

Dies sind die wichtigsten Funktionen dieser App, weitere wie der Versand von Nachrichten werden nicht näher betrachtet, da hier nur ein Standard Chat zum Einsatz kommt.

2.2.1 Positiv

- + Das Design ist einheitlich
- +

2.2.2 Negativ

- Nicht alle Buttons können als solche erkannt werden
- Elemente können irrtümlich für Buttons gehalten werden.
- Seitenmenü zu groß und unpraktisch
- Login nicht im selben Design

3 Umsetzung

3.1 Probleme

3.2 Lösungen

4 Fazit

5 Ausblick