

KÖNIG_AUDIT_1_ITERATIONSS19

EUROPAWAHL

**„EUROPA MUSS GESCHAFFEN
WERDEN“**

Konrad Adenauer

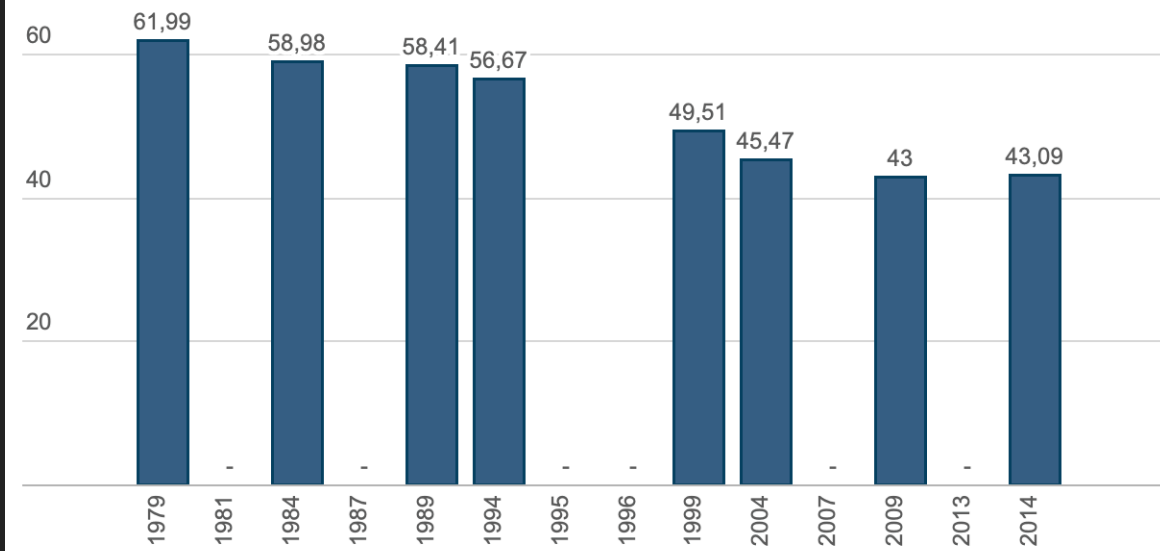
VISION

- ▶ Exposé
- ▶ Domäne
- ▶ Marktrecherech
- ▶ Alleinstellungsmerkmal
- ▶ Zielhierarchie
- ▶ Methodischer Rahmen
- ▶ Stakeholder analyse
- ▶ Anforderungsermittlung
- ▶ Kommunikationsmodell
- ▶ Architektur
- ▶ Risiken
- ▶ Proof of Concept

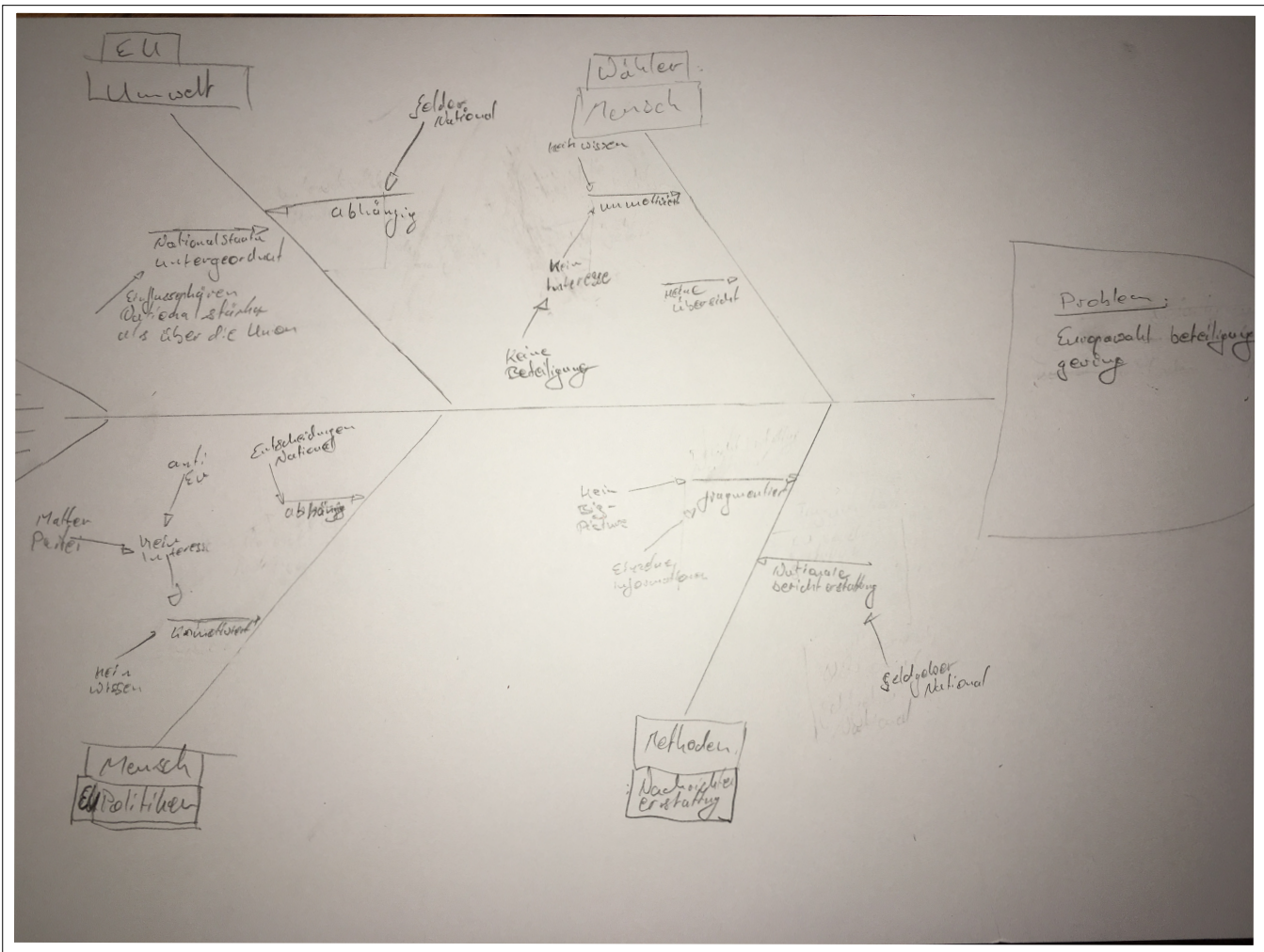
Wahlbeteiligung bei Europawahlen seit 1979 nach Staaten

Mit * gekennzeichnet sind Staaten mit bestehender Wahlpflicht.

Europäische Union



Als Problemraum möchte ich mich auf die Wahlbeteiligung in der Europäischen Union beziehen und nicht auf die Wahlbeteiligung in denn einzelnen Mitgliedstaaten.



Nutzungsproblem:

Laut der Bundeszentrale für politische Bildung, sinkt kontinuierlich die Zahl der Wahlbeteiligung für die Europawahlen. Die nächsten Wahlen sind vom 23. bis zum 26. Mai 2019, diese finden in allen Mitgliedsstaaten der Europäischen Union statt. Jedoch kennen die meisten EU Bürger weder Parteien noch Abgeordnete des Parlaments und welche Themen und Argumente die Abgeordneten behandeln. Das widerspiegelt die geringe Zahl der Wahlbeteiligung. Das bedeutet, dass sich die EU Bürger gering mit den Europawahlen auseinandersetzen. Die EU Bürger haben meist keinen direkten Kontakt mit den Abgeordneten und können damit Gesetzesentscheidungen nicht nachvollziehen oder mitbeeinflussen. Ein weiterer Grund stellen die Massenmedien dar, die meist nur von den etablierten nationalen Parteien berichten und lediglich die finalen Entscheidungen der Politiker im EU Parlament ausstrahlen.

Ziel:

Ziel ist es, eine Meinungsbildende Plattform zu entwickeln, die eine Diskussionskultur auf europäischer Basis zentral zur Verfügung stellt und sich Bürger und Politiker aktiv mit heutigen Problemen auseinandersetzen. Um eine aktive Meinung zur Wahl von Politikern des EU Parlaments sich bilden zu können. Dabei sollen Parteien die Möglichkeit gegeben werden, ihre Parteipunkte zur Bewertung zu veröffentlichen und Meinungen bzw. Verbesserungsvorschläge von den Wählern entgegenzunehmen. Dabei wird der Beteiligungsgrad an den Wahlen erhöht, da die Mitbürger im Entscheidungsprozess mitwirken können.

Verteilte Anwendungslogik:

Der Benutzer soll mit der Plattform ein Netzwerk zur Kommunikation mit den Politikern zur Verfügung gestellt bekommen, in denen er in verschiedenen Themen forumartig diskutieren kann. Zudem soll der Benutzer Wahlprogramme bewertet können.

Wirtschaftliche und gesellschaftliche Relevanz:

Durch solch ein System können Entscheidungen von Politikern verbessert werden, um für mehr Menschen, Europa weit, einen Meinungsbildenden Diskurs anzubieten. Zudem wird durch den mitentscheidungsprozess der Bürger das politische „WIR“ Gefühl positiv beeinflusst. Dies kann einen politischen Diskurs gegen rechte Strömungen von Vorteil sein. Zudem wird eine bildende Schnittstelle für die Gesellschaft bereitgestellt.

DOMÄNE EUROPAWAHL

- ▶ Was ist die Europawahl?
- ▶ Welche Informationsquellen stehen zur verfügung?
- ▶ Resümee

Alle fünf Jahre wird das Europäische Parlament von denn Bürgern der EU gewählt. Dabei schließen sich Nationale Parteien zu Europa Fraktionen zusammen. Wie zum Beispiel die Fraktion der Europäischen Volkspartei, die in Deutschland von der CDU/CSU präsentiert werden, sowie die Progressiven Allianz der Sozialisten und Demokraten im Europäischen Parlament, die hierzulande von der SPD dargestellt wird.

Dabei bietet die Website der Europäischen Union eine Aufklärung an welche Parteien man wählen kann sowie eine Erklärung wie die wählen ablaufen. Zudem kann man sich nach einer Registrierung auf der Seite diesmalwähleich.eu, einen link erhalten mit dem man anderen teilen kann um weitere Menschen für die EU Wahl zu motivieren. Eine aktive Beteiligung der Bürger für die Wahlprogramme oder Politikern, der Parteien gibt es nicht.

Daher ergibt sich die frage, wie sich Bürger qualitative über die Parteien informieren können. Zunächst bieten die Nationalen Parteien einen überblick über ihr Wahlprogramm. Meist über die eigenen Websites der jeweiligen Partei. Des Weiteren bietet die Europäische Union einen überblick über Parteien und deren Wahlprogramme. Eine weitere Informationsquelle stellen Klassische Medien wie Fernsehen und Radio dar sowie Nachrichten Zeitung analog und digital.

Aufgrund der fragmentierten Nachrichten Erstattung dieser Nachrichten Anstalten, muss der Bürger einen höheren aufwand betreiben um alle Themen bzw. Parteien mit samt ihrer Programme in Erfahrung zu bringen.

Abschließend lässt sich sagen das der Wähler einer großen aufwand betreiben muss um Informationen von Programmen der Europaparteien zu erlangen. Zudem gibt es keine Möglichkeit diese Parteien direkt zu beeinflussen oder in einen Politischen Diskurs zu verwickeln.

Jedoch ist aufzupassen, dass die breite masse der Gesellschaft nicht unkontrolliert Politischer Meinung verfassen sollte. Das bedeutet, dass die Partien und Regierungen immer noch mehr Fachwissen mitbringen und somit „mit diskutieren“ müssen, anstatt über sie zu diskutieren.

MARKTRECHERCHE WAHL-O-MAT

- ▶ **Vorteil:**
- ▶ Schneller Vergleich der eigenen Meinung mit etablierten Parteien
- ▶ **Nachteil:**
- ▶ Von Benutzer definierte Themen können nicht abgebildet werden
- ▶ Limitierte Anzahl von Fragen
- ▶ Wird kurz vor der Wahl online gestellt



Marktrecherche: Wahl-O-mat

Bei dem Wahl-o-Mat handelt es sich um eine Frage-Und-Antwort-Tool, welche durch eine Auswahl Möglichkeit mit „stimme zu“, „neutral“, „Stimme nicht zu“ oder „These überspringen“ zur Ermittlung der Übereinstimmung mit den eigenen Antworten vergleicht. Dies hat zur Folge, dass der Grad der Übereinstimmung errechnet wird und dem Nutzer zur Wahlhilfe visuell präsentiert werden. Die Nutzung ist zudem anonym.

MARKTRECHERCHE PARTEIENAVI

- ▶ **Vorteil:**
- ▶ Keine angepassten Thesen von Parteien sondern von Politikwissenschaftlern gestellte fragen.
- ▶ Detaillierte Antwort möglichkeiten
- ▶ **Nachteil:**
- ▶ Keine Möglichkeit eigne vorschläge einzubringen.
- ▶ Keine Möglichkeit Themen zu bewerten.

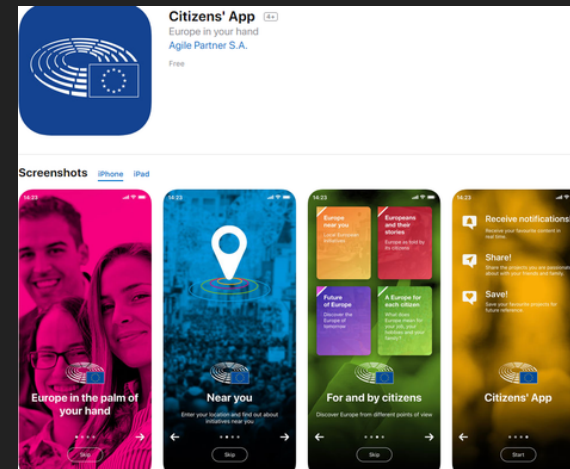
The screenshot shows the ParteNavi web application. At the top, there is a navigation bar with a logo and the text 'ParteNavi'. Below this is a search bar with a red circle containing the number '1'. The main content area has a heading 'SCHULE/ERZIEHUNG/BILDUNG' in red. Below the heading is a text box containing the statement: 'Eltern, die für ihre Kinder keinen Krippenplatz in Anspruch nehmen, sollen ein Betreuungsgeld erhalten.' Below the text box are five buttons for voting: 'Stimme voll und ganz zu', 'Stimme eher zu', 'teils/teils', 'Stimme eher nicht zu', and 'Stimme überhaupt nicht zu'. There is also a button labeled 'Keine Meinung'. At the bottom right, there is a button labeled 'Mehr Info'.

Marktrecherche Parteienavi:

Ähnlich wie der Wahl-o-Mat jedoch wurde dieses tool von Politikwissenschaftlern entworfen und nicht wie bei dem Wahl-o-Mat vorgefertigte Programm vorschläge zugeschickt die von denn Parteien beantwortet wurden und dann in dem Wahl-O-Mat implementiert worden sind. Als Ausgabe wird die Übereinstimmung der Auswahl mit denn möglichen Parteien verglichen. Dabei wird die Partei mit der höchsten Übereinstimmung, dem Wähler vorgeschlagen. Die Nutzung von ParteNavi erfolgt anonym, die Angabe von personenbezogenen Daten (Alter, Geschlecht) ist freiwillig. Zudem sieht sich ParteNavi al Ergänzung für denn Wahl-o-Mat.

MARKTRECHERCHE CITIZENS' APP

- ▶ **Vorteil:**
- ▶ Information über aktuelle Politische vorgehen in allen Bereichen und Regionen der EU.
- ▶ Bewertungsmöglichkeit von aktuellen Themen der EU Politik.
- ▶ **Nachteil:**
- ▶ Reine Informationsquelle.
- ▶ Keine Benutzerdefinierter eingriff möglich.
- ▶ Keine aktive Beteiligung an Politischen Themen.



Marktrecherche: EU Citizens'APP

Mobile Anwendung zur aktuelle Information für Bürger über die Europäische Politik in allen Regionen der Europäischen Union, sowie Informationen über Veranstaltungen und Vereinen in der Nähe des Benutzers.
Dient also zur reinen Informationsquelle im Hosentaschenformat.

Marktrecherche Fazit:

Wie aus der Marktrecherche zu sehen ist, gibt es momentan keine Anwendung auf dem markt das dem Benutzter und damit dem Wähler erlaubt direkte Vorschläge zu machen und diese Bewerten zu lassen oder direkt mit den Parteien einen diskurs über ein Thema zu führen und damit einer Partei ein Thema vorschlägt. und dieses dann von anderen Nutzern Bewerten zu lassen.

ALLEINSTELLUNGSMERKMAL

BENUTZTER HABEN DIE MÖGLICHKEIT MEINUNGEN IN VERSCHIEDENEN THEMEN ZU VERÖFFENTLICHEN UND DIESE VON ANDEREN BENUTZERN BEWERTEN ZU LASSEN. AUF DIESER BASIS WERDEN DIE MEINUNGEN MIT DER HÖCHSTEN BEWERTUNG DENN PARTEIEN ALS GRUNDLAGE FÜR IHR WAHLPROGRAMM VORGESCHLAGEN UND AUS DER BEWERTUNG DIE ÜBEREINSTIMMUNG ZWISCHEN PARTEIEN UND WÄHLER ZU ERRECHNEN. ZUDEM SOLLEN DIE USER IN EINER KOMMENTAR FUNKTION DIE ARGUMENTE UND MEINUNGEN DISKUTIERT WERDEN.

Alleinstellungsmerkmal:

Nachdem die Recherche durchgeführt wurde, kristallisiert sich das Alleinstellungsmerkmal heraus. Dabei werden die Erkenntnisse aus der Domäne und der Marktrecherche mit einfließen.

Benutzer haben die Möglichkeit Meinungen in verschiedenen Themen zu Veröffentlichen und diese von anderen Benutzern Bewerten zu lassen. Auf dieser Basis werden die Meinungen mit der Höchsten Bewertung denn Parteien als Grundlage für ihr Wahlprogramm vorgeschlagen und aus der Bewertung die Übereinstimmung zwischen Parteien und Wähler zu errechnen. Zudem Sollen die User in einer Kommentar Funktion die Argumente und Meinungen diskutiert werden.

Denn das Potential dass das Internet und App Anwendung zur Mobilisierung von Wähler schichten haben, besitzen die digitalen Kommunikationskanäle. Laut Bundes Agentur für Politische Bildung wurden allein durch den Wahl-O-Mat das Interesse für die Politik um die Hälfte der befragten gestiegen ist.

ZIELE

- ▶ Strategische Ziele
- ▶ Operative Ziele
- ▶ Taktische Ziele

Zielhierarchie

In diesem Abschnitt werden die langfristigen (strategischen), mittelfristigen (taktischen) und kurzfristigen (operativen) Ziele des Projekts dargestellt.

Strategisches Ziel

Wähler und Parteien sollen direkter und damit besser miteinander Meinungen/Meinungen zu Themen austauschen.

Taktisches Ziel

1.1 Bürger müssen die möglichst haben Meinungen für das

Operatives Ziel

1.1.1 Meinungen sind in Themen unterteilt und Kategorisiert.

1.2 Die Bürger und Parteien sollen die Vorschläge gemeinsam diskutieren und

1.2.1 Die Meinungen müssen öffentlich zugänglich sein

1.2.2 Die Bürger und Parteien sollen die Meinungen diskutieren können

1.2.3 Zudem sollen sie alle Meinungen Bewerten können.

Wahlprogramm in einem Zentralsystem zu veröffentlichen.

Bewerten können.

2. Die Wähler sollen meinungsbildend am Politischen geschehen der EU Teilnehmen und

denn Parteien Vorschläge für ihre neuen Wahlprogramme vorschlagen.

2.1 Dabei muss denn Parteien die Meinung mit denn besten Bewertungen

vorgeschlagen werden.

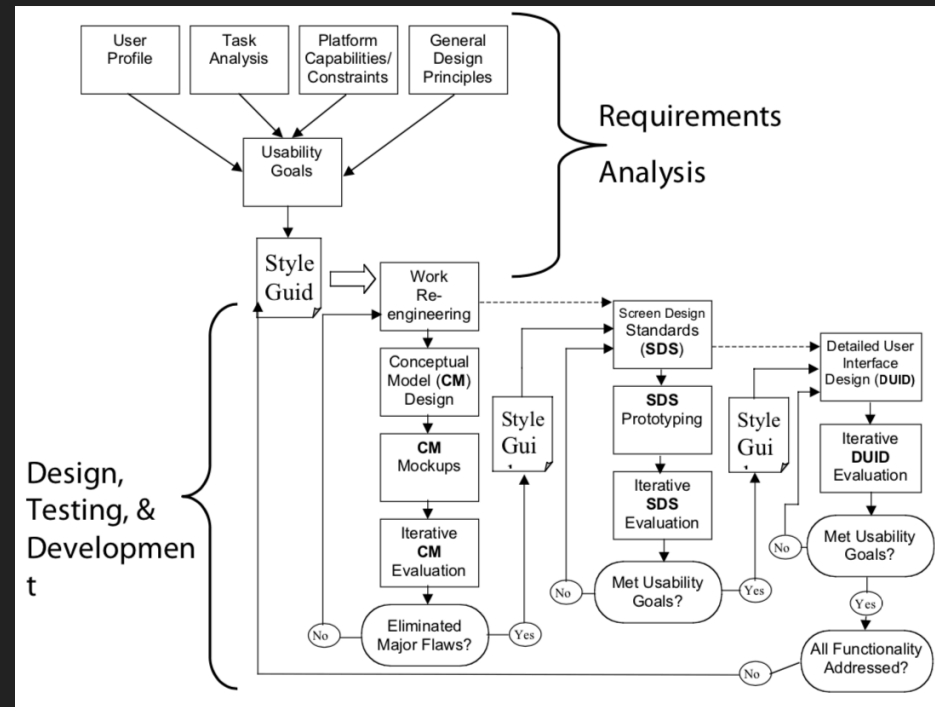
2.2 Anhand der Bewertungen der Meinungen von Parteien und Wählern wird eine

Übereinstimmung Berechnet

3. Die privaten Daten des Wählers müssen geschützt werden.

3.1. Die privaten Daten des Wählers müssen sicher übertragen werden.

METHODISCHER RAHMEN



Methodischer Rahmen:
Design-Prinzipien:

Bei denn Prinzipien muss zwischen „User centred design“ und „Usage centred design“ entschieden werden.

Dabei habe ich mich für das Design-Prinzip „User centred design“ entschieden, da es vor allem um die Stakeholder mit ihren Eigenschaften und definierte Anforderungen an das System stellen. Das heißt, umgemünzt auf dieses Projekt, soll der Benutzer bei dem Gebrauch des Systems sofort wissen wie er seine Meinungen zu bestimmten Themen veröffentlichen kann und diese von Mitbürger der EU und denn Parteien Bewerten lassen kann. Sowie andere Meinungen zu Themen Bewerten kann. Daraus entsteht die Möglichkeit die Meinungen mit der Besten Bewertung denn Partei als Wahlprogramm Grundlage vorzuschlagen und aus der Bewertung die Übereinstimmung zwischen Parteien und Wähler zu errechnen. Dabei können die Parteien einen Diskurs in der Kommentaren der Meinungen durchführen.

Vorgehensmodell:
Im nächsten Schritt werde ich die Vorgehensmodelle im „User centred design“ darlegen und meine Auswahl begründen.

Mit dem „Discount Usability-Engineering“ von Nielsen, wird dargelegt das kostengünstig und mit wenigen Techniken eine sichtbare Verbesserung der Gebrauchstauglichkeit erreicht wird. Das Evaluieren besteht aus Paper-based Szenarios in dem Laut Nachgedacht wird und die zehn Heuristiken nach Nielsen auf die besonders wert gelegt wird. Nachteil des Modells, stellt die Anforderungsanalyse dar, die nicht berücksichtigt wird. Diese ist jedoch wichtig für das Projekt da man die Anforderungen der Stakeholder umsetzen möchte.

„Scenario Based Usability Engineering“ nach Rosson und Carrol fokussiert sich auf dem Verstehen, Beschreiben und Modellieren menschlichen Handels anhand der Nutzung von Szenarien. Da dieses Projekt sich aus Zeitgründen nur auf den mobilen Nutzungskontext beschränkt, ist dieses Modell nicht geeignet da es sich auf das Verstehen mehrerer Nutzungskontexte bezieht und nicht skalierbar ist.

Das Vorgehensmodell „Usability Engineering Lifecycle“ von Deborah Mayhew, beschreibt vor allem die Benutzer und deren Anforderungen an das System, welche in meinem Projekt von besonderer Bedeutung sind.
Die Interaktiven Prozesse sind ebenso gut skalierbar für einen limitierten Zeitraum und die Lösungen die sich vor allem an die Benutzer richten werden.

Mit Hilfe des Modells sollen die Anforderungen erstellt werden:

Anforderungen analysiert und Stakeholder ermittelt und festgelegt werden.
Diese werden in „user profiles“ festgehalten.
Ein deskriptives Modell wird erstellt damit Hardware und Software Potentiale ermittelt werden können.
Daraus werden Systemanforderungen erstellt.

Aus der Anforderungsanalyse wird:

Ein Zukünftiges Modell erstellt.
Ein erster Prototyp wird entworfen und durch die „screen design“ Standards Evaluiert.
Dabei werden die „interface“ Schnittstellen erfasst und in interaktiven durchlaufen angepasst, bis alle Gestaltungsziele erreicht wurden.
Danach werden die Anforderungen noch einmal Iteriert und ggf. eine neue Anforderungsanalyse durchgeführt.
Zu letzt wird das System Implementiert und Feedback eingeholt um das System fortlaufend zu verbessern und optimieren.

STAKEHOLDER WÄHLER

Rolle des Stakeholders:	Stakeholder Wähler
Beschreibung:	Die Wähler möchten ihre Meinungen teilen und von anderen bewerten lassen. Um ihre Politische Meinung kollektiv in Wahlprogramme einfließen zu lassen. Daher muss auch auf den Datenschutz für die Benutzer geachtet werden.
Wissen:	Durchwachsen
Begründung:	Da die Wähler Anwender des Systems sind, muss auf ihre Bedürfnisse eingegangen werden.
Grad der Beteiligung an dem Projekt:	Hoch
Entscheidungsbefugnis:	Hoch

STAKEHOLDER PARTEIEN

Rolle des Stakeholders:	Stakeholder Parteien
Beschreibung:	Die Parteien möchten die best bewerteten Meinungen einsehen können und diese präsentiert bekommen. Damit diese in ihre Auswahl für ein Wahlprogramm mit einfließen.
Wissen:	Durchwachsen
Begründung:	Da die Parteien Anwender des Systems sind muss auf ihre Bedürfnisse eingegangen werden.
Grad der Beteiligung an dem Projekt:	Hoch
Entscheidungsbefugnis:	Hoch

STAKEHOLDER RELEVANZ MIT DEM SYSTEM

Stakeholder	Beziehung zum System	Objektbereich	Erfordernis	Erwartung
Parteien	Anspruch	Merkmale des Systems	Best bewertete Meinungen anzeigen.	Die besten Meinungen müssen richtig und stetig angezeigt werden.
Parteien & Wähler	Anspruch	Merkmale des Systems	Kommunikation zwischen Partei und Wähler.	Meinungen von Wählern Bewerten und Kommentieren können.
Wähler	Anspruch	Merkmale	eigene Meinungen veröffentlichen	Diese müssen öffentlich dargestellt werden.
Parteien & Wähler	Anspruch	Gesamtsystem	Benutzung des Systems	Das System muss allgemein nach der Architektur funktionieren.
Parteien & Wähler	Anspruch	Gesamtsystem	Benutzung des Systems	Informationen müssen korrekt sein.
Parteien & Wähler	Interesse	Gesamtsystem	Benutzung des Systems	Kein Missbrauch des Systems durch Nutzer.
Parteien & Wähler	Anspruch	Merkmale	Übereinstimmung durch Bewertung	Denn Parteien und Wählern soll die Übereinstimmung einer Meinung durch Bewertung angezeigt werden.

Um Risiken abzuleiten und die Anforderungen, muss die Relevanz der Stakeholder mit dem System geklärt werden. Dabei werden die zuvor ermittelten Stakeholder herangezogen.

BENUTZERMODELLIERUNG

User Profile Wähler Nr.1

Merkmal	Ausprägung
Demographische Eigenschaften	32, Männlich, Köln, Single Haushalt, Berufstätig
Qualifikationen	Studium in der Informatik
Wissen	Politisches wissen und Interesse in Politik
Einschränkungen / Fähigkeiten	keine Einschränkungen
Technologien	Computer, Samrtphone, TV
Computerkenntnisse	Gutes wissen über Umgang mit Computer Geräten
Motivation	Will mehr über EU Politik wissen und teilnehmen
Aufgaben	Sucht nach EU Parteien und informiert sich über diese
Folgen von Fehlern	Schädigt ansehen vom Gesamtsystem

User Profile Wähler Nr.2

Merkmal	Ausprägung
Demographische Eigenschaften	24, Männlich, München, Single Haushalt, Studierender
Qualifikationen	Studium in der Politikwissenschaften
Wissen	Fachwissen über Politik und Interesse in Politik
Einschränkungen / Fähigkeiten	keine Einschränkungen
Technologien	Computer, Samrtphone, TV
Computerkenntnisse	Wissen über Umgang mit Computer Geräten
Motivation	Hat viel eigene Argumente und Ideen.
Aufgaben	Weiß über die EU Parteien schon bescheid.
Folgen von Fehlern	Schädigt ansehen vom Gesamtsystem

User Profile Wähler Nr.3

Merkmal	Ausprägung
Demographische Eigenschaften	65,Weiblich, Bonn,Verheiratet, Pensionist
Qualifikationen	Ausbildung zu Bürokauffrau
Wissen	Allgemeines Politisches wissen und Interesse in Politik
Einschränkungen / Fähigkeiten	Sehstärke lässt nach
Technologien	Computer, Samrtphone, TV
Computerkenntnisse	Wenig Erfahrung im Umgang mit Computern
Motivation	Will mehr über EU Politik wissen und teilnehmen
Aufgaben	Schaut und liest täglich Nachrichten.
Folgen von Fehlern	Schädigt ansehen vom Gesamtsystem

User Profile Partei

Merkmal	Ausprägung
Demographische Eigenschaften	65,Weiblich, Bonn,Verheiratet, Pensionist
Qualifikationen	Ausbildung zu Bürokauffrau
Wissen	Allgemeines Politisches wissen und Interesse in Politik
Einschränkungen / Fähigkeiten	Sehstärke lässt nach
Technologien	Computer, Samrtphone, TV
Computerkenntnisse	Wenig Erfahrung im Umgang mit Computern
Motivation	Will mehr über EU Politik wissen und teilnehmen
Aufgaben	Schaut und liest täglich Nachrichten.
Folgen von Fehlern	Schädigt ansehen vom Gesamtsystem

Benutzermodellierung:

Aus Erkenntnissen der Domänenrecherche und Zielsetzung des Systems, sollen in denn User Profiles die Merkmale der Stakeholder ermittelt werden.

ANFORDERUNGEN

- ▶ Funktionale Anforderungen
- ▶ Organisatorische Anforderungen
- ▶ Qualitative Anforderungen
- ▶ Anforderungen der Benutzerschnittstelle
- ▶ Technische Anforderungen

Anforderungen

Gewonnen aus Erkenntnissen der Marktrecherche, Domänenrecherche sowie Benutzermodellierung. Dabei werde ich besonders auf die funktionalen Anforderungen, qualitativen Anforderungen sowie Benutzerschnittstellen Anforderungen und technischen Anforderungen, eingehen.

Funktionale Anforderungen:

Die Benutzer müssen die Möglichkeit haben sich auf dem System zu registrieren.
Das System muss denn Benutzern die Möglichkeit bieten, Meinungen einzusehen und in Kategorien zu veröffentlichen. (Dafür müssen sie angemeldet sein.)
Die Benutzer sollen die Möglichkeit haben veröffentlichte Meinungen zu Bewerten. (Dafür müssen sie angemeldet sein.)
Benutzer sollen die Möglichkeit haben die veröffentlichten Meinungen zu Kommentieren. (Dafür müssen sie angemeldet sein.)
Die Benutzer müssen die Möglichkeit haben gemeinsam über Meinungen zu diskutieren. (Dafür müssen sie angemeldet sein.)
Das System muss dem Benutzer die Einsicht in alle Kategorien und Meinungen gestatten.
Das System muss denn Stakeholder die Meinungen mit denn besten Bewertungen als erstes an oberste stelle präsentieren.
Alle Informationen müssen vom System richtig dargestellt werden.

Organisatorische Anforderungen:

Nach jetzigem stand soll das System nach dem Modell „Usability Engineering Lifecycle“ von Deborah Mayhew umgesetzt werden.
Ein Projektpaln wurde dafür erstellt.
Das Projekt soll Iterativ sein und anhand von passenden Evaluation Methoden Evaluiert werden.

Qualitative Anforderungen:

Das System muss denn Erfordernissen der Stakeholder gerecht werden.
Daten müssen fehlerfrei verarbeitet werden.
Alle Funktionen sollen für die Benutzer nutzbar sein.

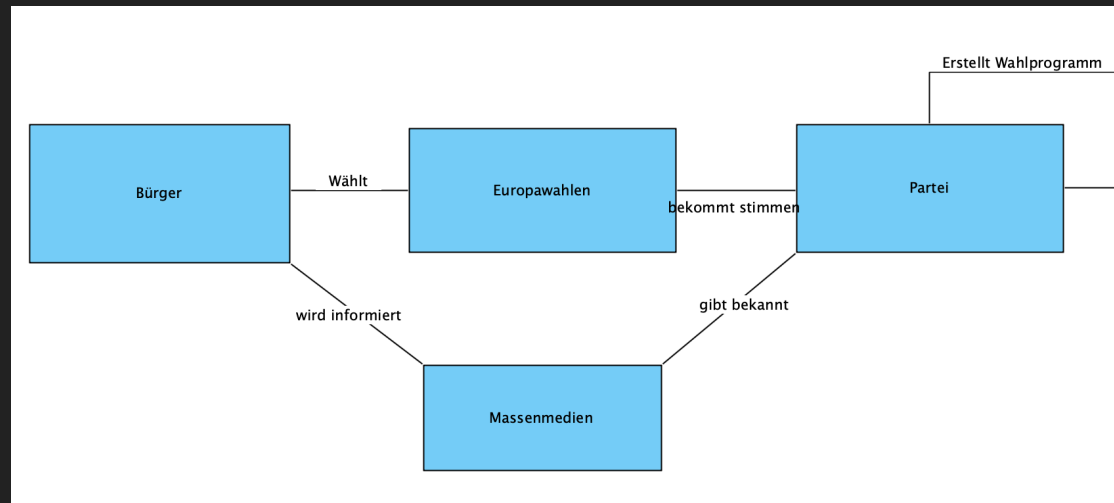
Anforderungen der Benutzerschnittstelle:

Soll einfach und übersichtliche Darstellung bereitstellen.
Die Benutzerschnittstelle soll nicht kompliziert aufgebaut sein.
Die Benutzerschnittstelle soll gebrauchstauglich für die Zielgruppe sein.

Technische Anforderungen:

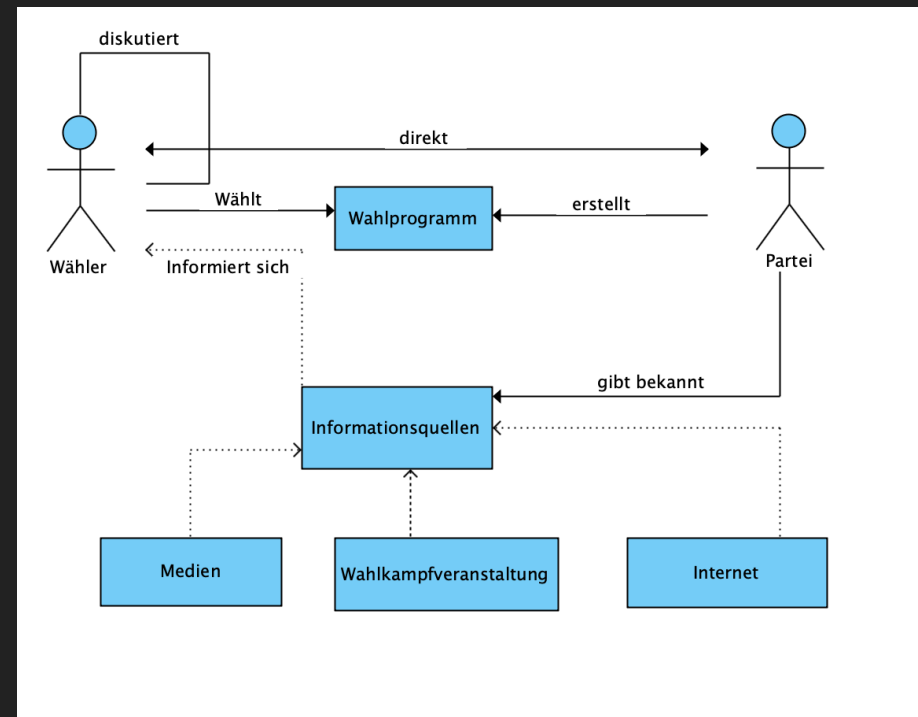
Soll nach denn vorgaben der Architektur entwickelt werden.
Es soll das Datenformat JSON verwendet werden.

DOMÄNENMODELL



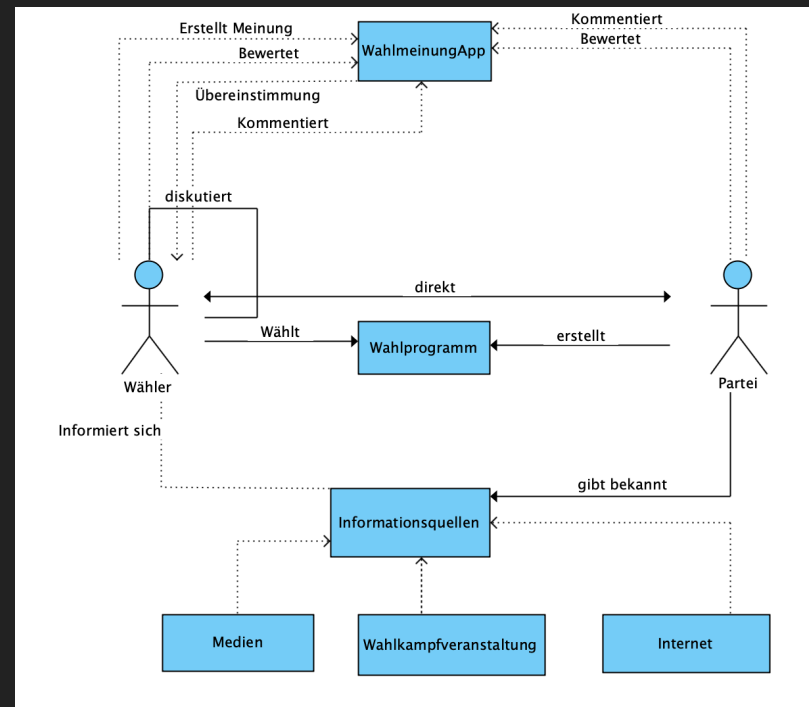
Als erster Überblick über den Problemraum.

DESKRIPTIVES KOMMUNIKATIONSMODELL



Das Deskriptive Kommunikationsmodell soll denn IST Zustand des Sachverhaltes wieder spiegeln.

PRÄSKRIPTIVES KOMMUNIKATIONSMODELL



Das Präskriptive Kommunikationsmodell soll denn SOLL Zustand im rahmen des Projektes darstellen. Dabei soll veranschaulicht werden wie der Sachverhalt verbessert werden kann.

RISIKEN

- ▶ Benutzer können nicht mit dem System interagieren.
- ▶ Unbekannte missbrauchen das System durch die Profile.
- ▶ Anwendungslogik wird nicht richtig ausgeführt.
- ▶ Meinungen von Wählern sind gleich.
- ▶ Keine Sichere Verbindung mit HTTPS zwischen Server und Client.

In diesem Abschnitt sollen die Risiken aufgelistet werden die potentiell eintreten können.

Die Stakeholder können nicht mit dem System Interagieren.

Durch eine schlechte Umsetzung und Design können die Benutzer des Systems mit diesem nicht interagieren. Daher ist es essentiell alle Das System Gebrauchstauglich auszuarbeiten und so lange zu iterieren bis es für die Benutzergruppen nutzbar ist.

Berechnung wird nicht richtig ausgeführt.

Wenn die Berechnung der Anwendungslogik nicht richtig ausgeführt wird, kann der User die Kernfunktion nicht nutzen. Daher muss darauf geachtet werden, dass die Berechnung im System richtig implementiert wird.

Kein sichere HTTPS Verbindung zwischen Server und Client.

Um eine Sichere Verbind zu garantieren muss HTTPS Implementiert werden.

Unbekannte missbrauchen das System durch die Registrierten User.

Kriminelle Strukturen sollen nicht zugriff auf die Profile und deren Daten bekommen. Um sie im System zu missbrauchen oder zu entwenden.

Meinungen von Wählern sind gleich.

Es muss darauf geachtet werden das die Meinungen abgeglichen werden um eine unnötige Verdoppelung dieser zu verhindern.

PROOF OF CONCEPT

Interaktion mit System

Beschreibung	Die Meinungen müssen so dargestellt werden das das der Benutzer diese Bewerten und Kommentieren kann
Exit	Die veröffentlichte Meinung wird korrekt angezeigt und gespeichert.
Fail	Die veröffentlichte Meinung wird nicht korrekt angezeigt und nicht gespeichert.
Fallback	Das System muss diese Verarbeitung richtig durchführen.

Sichere Verbindung

Beschreibung	Für eine Sichere Verbindung soll HTTPS verwendet werden.
Exit	Die Verbindung wird mit HTTPS realisiert
Fail	Die Verbindung wird nicht mit HTTPS realisiert
Fallback	Die Verbindung wird mit HTTP realisiert

Berechnung über Bewertung

Beschreibung	Anhand der Bewertung der Nutzer wir eine Übereinstimmung berechnet. Übereinstimmung der Bewertung von Wähler und Partei für eine Meinung.
Exit	Die Übereinstimmung wird richtig Berechnet
Fail	Die Übereinstimmung wird nicht richtig errechnet.
Fallback	Kernfunktion muss ausführbar sein.

Missbrauch

Beschreibung	Die Benutzer dürfen nicht mehrmals eine Meinung Bewerten.
Exit	Die Bewertung wurde von denn Nutzern richtig abgegeben.
Fail	Die Bewertung wurde nicht richtig abgeben so das mehrer Bewertungen von einem Nutzer auf eine Meinung abgebildet werden.
Fallback	Diese Funktion muss richtig funktionieren, da sie Basis für die Anwendungslogik ist.

doppelte Meinungen

Beschreibung	Es sollen nicht gleichende Meinungen geteilt werden.
Exit	Server vergleicht die Meinungen. So das gleiche Meinungen nicht gespeichert werden.
Fail	Doppelte Meinungen werden gespeichert.
Fallback	Support könnte diese doppelten Meinungen Löschen oder darauf hinweisen das es diese Meinung im System schon einmal gibt.

Die Proof of Concepts werden aus denn Risiken abgeleitet.

- Interaktion mit System: Meinungen beim Benutzer
- Berechnung über Bewertung
- Sichere Verbindung
- Missbrauch des Systems
- Keine doppelten Meinungen

QUELLEN

- ▶ Bildquellen: APPStore Apple, Bundes Agentur für politische Bildung, Universität Konstanz
- ▶ heise online (2013) „Wahl-O-Mat“ und "ParteiNavi" sind online Link: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Bundestagswahl-Wahl-O-Mat-und-ParteiNavi-sind-online-1945029.html>
- ▶ Universität Konstanz (2017) Das neue ParteiNavi für die Bundestagswahl 2017 ist bald da Link: <https://www.polver.uni-konstanz.de/cdm/events/news/meldungsdetails/Das-neue-ParteiNavi-fuer-die-Bundestagswahl-2017-ist-bald-da/>
- ▶ Bundes Agentur für politische Bildung:
 - ▶ www.wahl-o-mat.de -> Wie funktioniert der Wahl-o-Mat, Wie entsteht der Wahl-o-Mat
- ▶ Wahl-o-Mat Bürgerschaftswahlen Bremen 2019 Link: <https://www.wahl-o-mat.de>
- ▶ Mayhew, Deborah J. 1999 The Usability Engineering Lifecycle
- ▶ Europa Parlament: