

Nutzungskontextanalyse

Nutzer

- **Alter:** 18 bis 24 Jahre
- **Einkommen:** Das Einkommen der Nutzer ist irrelevant aber das Budget für Sport Aktivitäten sollte da sein.
- **Wohnsituation:** Wohnen entweder bei den Eltern, in einer WG, Studentenwohnheim oder allein.
- **Beschäftigungen:** Schüler, Studenten, Azubis, Festangestellte, Aushilfen
- **Hobbys:** Serien Schauen, Video spiele spielen, mit Freunden ausgehen, Sport schauen.
- **Verfügbarkeit:** Zeitpunkt zum Erreichen der Personen ist mittags/abends da morgens die User Schul/berufstätig sind.
- **Bildungsniveau:** Schreib und Lesefähig
- **Einkaufsverhalten:** Nach preis Sensibilität ausgerichtet, vergleichen Preise online, Schauen sich Bewertungen viel an, Empfehlungen von Freunden, Kaufen lieber online ein
- **Ziele:** Sportlich aktiver sein, abnehmen, Trainingspartner finden, Leistung Verfolgung durch Statistik.
- **Herausforderung:** haben andere Prioritäten mit viel Zeitaufwand
- **Technische_Affinität:** Technisch sehr affin

Umgebung

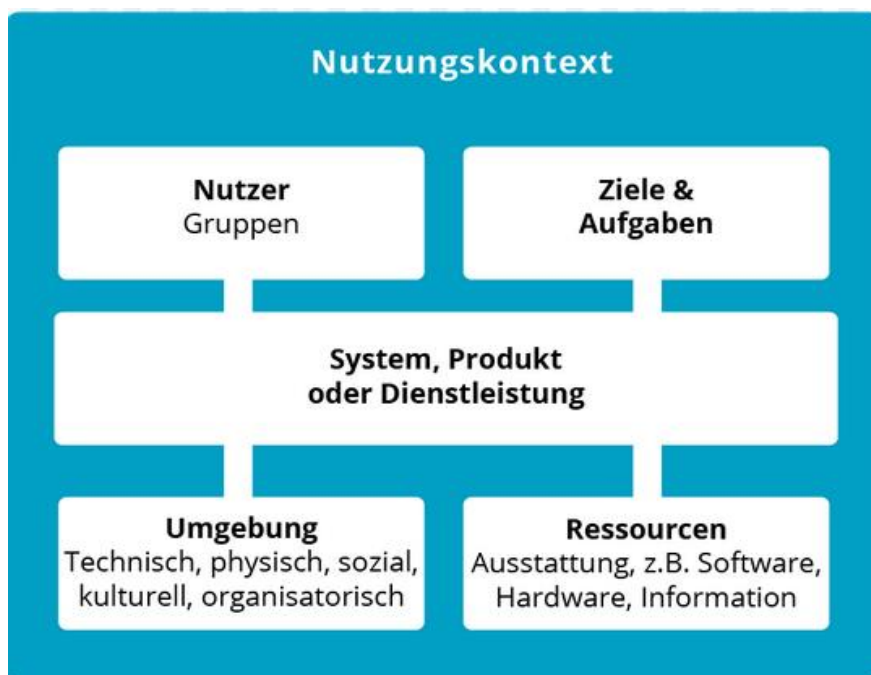
- **Technische Umgebung:** Internetzugriff, Smartphone
- **Physische Umgebung:** Der Nutzer benötigt kein Licht, benötigt auch keine wärme zur Anwendung der App. Aber für Sportliche Aktivitäten um die App zu Nutzen benötigt der Nutzer Licht, Platz und normale Temperaturen.
- **Soziale Umgebung:** Nutzer können die App allein oder unteranderen Menschen nutzen.
- **Organisatorische Umgebung:** Mit und Ohne Unterbrechungen ist die App anwendbar, Der User kann die App auch zwischen durch verwenden und oder wenn er genügend Zeit hat.
- **Kulturelle Umgebung:** Der Nutzer sollte die Freiheit haben die App zu verwenden. Dies wäre aber nicht möglich z.B. während der Arbeitszeit/Schulzeit

Ziele und Aufgaben

- Die App verstehen wie sie genutzt wird
- Downloaden der App
- Registrierung mittels der App
- Profil erstellen mittels der App
- Nach einem Trainingspartner suchen
- Sich selbst als Trainingspartner anbieten
- Statistiken anschauen von anderen/freunden
- Kommunikation mit anderen Usern
- Wettbewerbsfunktion benutzen
- Überwachung eigener Statistik
- Einloggen/Ausloggen
- Konto Löschen
- Datenschutzerklärung zu stimmen

Ressourcen

- Smartphone
- OS Software /Android Software
- Speicherplatz zwischen 35 bis 50 mb
- Internet



¹ <https://userfriend.de/usability-ux/was-ist-usability-was-ist-user-experience-ux-design-cro/>