

Entwicklungsprojekt interaktiver Systeme

Sommersemester 2019

Konzept

Fitness with Friends

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Betreuer

Ngoc-Anh Gabriel

Markus Alterauge

Team

Danyal Rafiei Samany

Methodischer Rahmen der MCI

Human Centered Design

Beim Human-Centered Design werden viele unterschiedliche Ideen und Anforderungen von Unterschiedlichen Arten von Usern in den Fokus gelegt. An den Fundamentalen Anforderungen oder Problemen versucht man ein Produkt zu entwickeln. Der Fokus liegt immer auf verschiedene User.

User Centered Design

Die Anforderungen der Zielgruppe sind meistens bekannt und klar definiert. Das entwickelte System passt sich auf die sich auf die Anforderungen der User an. Es werden regelmäßige Anpassungen benötigt, um die Anforderungen des Users zu erfüllen.

Usage Centered Design

Der primäre Entwicklungsfokus liegt hier auf die Funktionalitäten eines Systems.

Was muss das System liefern und was will der Nutzer ausführen.

Iterative Verbesserungen am System können auch ohne Tester vorgenommen werden.

Usability Engineering

Eine Systematische iterative Methode mit den folgenden 3 Phasen

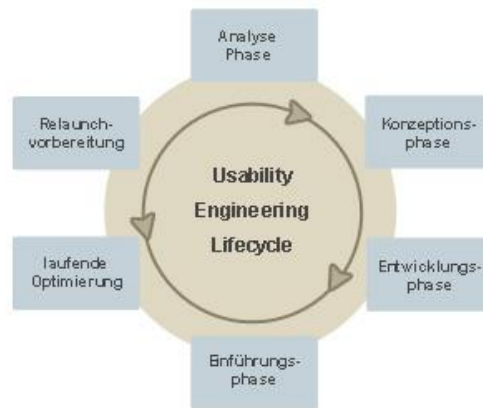
1. Man legt die Benutzereigenschaften, die Ziele des Projektes und das Design fest
2. Daraus implementiert man ein Produkt und holt sich das gesamte Feedback vom Produktionsteam
3. In der Phase wird Feedback während der Entwicklung eines Produkts und nach der Entwicklung eines Produktes geholt, um mit dem Projektteam zu schauen ob es benötigte Verbesserungen gibt.
4. Man achtet auf die Rahmenbedingungen (Zeitmanagement, Budget und eine gewisse Erwartung an Profitabilität).

Auswahl der Vorgehensweise:

Dadurch, dass ich eine feste Zielgruppe betrachte und deren Interessen mit bekannt sind, schließe ich die Methode Human Centered Design aus.

Da mir die Hürden und Probleme meiner Konkurrenten durch die Marktanalyse bekannt sind, werde ich mit meinem System nicht dieselben Fehler machen. Indem ich den Fokus des Projektes auf die Funktionalitäten und Zuverlässigkeit des Systems lege und somit ein Profitables Produkt am Markt bringe.

Da ich laut meines Projektplanes die Anforderungen und Ziele meiner Zielgruppe in der ersten Phase definiert habe und mich danach auf Design und Entwicklung fokussieren werde, ist die ausgewählte Design Methode Usability Engineering die richtige Methode für das Projekt, da ich mir zu jeder Phase ein Feedback von Usern holen kann, um Fehler und Verbesserungen auszuwerten.



Quellen:

- Vorlesung Prof. Dr. Hartmann: Mensch Computer Interaktion
- Constantine & Lockwood: Software for use
- <http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=726420&seqNum=6>
- <https://onlinedegrees.kent.edu/ischool/user-experience-design/community/human-centered-vs-user-centered-design>
- <https://www.usability-in-germany.de/definition/user-centered-design-ucd>
- <https://zeix.com/durchdacht/2011/04/01/user-centered-design-in-sieben-punkten-kurz-erklart/>
- [https://de.ryte.com/wiki/User_Centered_Design#Bedeutung f.C3.BCr SEO](https://de.ryte.com/wiki/User_Centered_Design#Bedeutung_f.C3.BCr_SEO)
- <http://www.handbuch-usability.de/usability-engineering.html>
- <https://www.din.de/de/meta/suche/62730!search?query=Mensch-System-Interaktion>