TH Köln

Studiengang Medieninformatik

EIS Projekt

Sommersemester 2017

**Konzept des Projekts BlaBla**

Studierende:

Franziska Gonschor

Sergej Atamantschuk

Betreuer:

Robert Gabriel

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Inhaltsverzeichnis

[1. Einleitung 1](#_Toc481937127)

[1.1. Nutzungsproblem 1](#_Toc481937128)

[1.2. Ziel des Projekts 1](#_Toc481937129)

[2. Domänenrecherche 1](#_Toc481937130)

[3. Marktrecherche 1](#_Toc481937131)

[3.1. Konkurrenzprodukte – icow 1](#_Toc481937132)

[3.2. Konkurrenzprodukte – e-Soko 1](#_Toc481937133)

[3.3. Fazit 1](#_Toc481937134)

[4. Alleinstellungsmerkmale 1](#_Toc481937135)

[5. Stakeholderanalyse 1](#_Toc481937136)

[6. Zielhierarchie 1](#_Toc481937137)

[6.1. Operative Ziele 1](#_Toc481937138)

[6.2. Taktische Ziele 1](#_Toc481937139)

[6.3. Strategische Ziele 1](#_Toc481937140)

[7. Risiken 1](#_Toc481937141)

[8. POCs 1](#_Toc481937142)

[9. Methodischer Rahmen 1](#_Toc481937143)

[9.1. Auswahl des Rahmens 1](#_Toc481937144)

[9.2. Auswahl des Vorgehensmodells 1](#_Toc481937145)

[10. Kommunikaionsmodell 1](#_Toc481937146)

[10.1. Deskriptives Modell 1](#_Toc481937147)

[10.2. Präskriptives Modell 1](#_Toc481937148)

[11. Architektur 1](#_Toc481937149)

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

# Einleitung

## Nutzungsproblem

## Ziel des Projekts

# Domänenrecherche

# Marktrecherche

## Konkurrenzprodukte – icow

## Konkurrenzprodukte – e-Soko

## Fazit

# Alleinstellungsmerkmale

# Stakeholderanalyse

# Zielhierarchie

## Operative Ziele

## Taktische Ziele

## Strategische Ziele

# Risiken

# POCs

# Methodischer Rahmen

Im Folgenden werden die Vorgehensmodelle analysiert, im Rahmen derer der Entwicklungsprozess des Systems abgewickelt wird.

## Auswahl des methodischen Rahmens

Da das System sich mit einer komplexen Domäne beschäftigt, ist wichtig die Aufgaben der Benutzer detailliert zu analysieren und den Verwendungszweck zu verstehen. In diesem Sinne eignet sich optimal  **Usage centered design** als methodischer Rahmen. Beim Usage centered design wird Funktionalität des Systems in den Vordergrund gestellt. Damit ein hoher Grad der Usability eines interaktiven Systems erreicht wird, werden bei diesem Ansatz die Aufgaben der User und Ziele dieser Aufgaben im gegebenen Nutzungskontext analysiert und spezifiziert. Dies erleichtert vor allem das Verständnis vom Verwendungsweck des Systems für Entwickler und verbessert die Kommunikation mit den Benutzern.

Anderseits liegt der Fokus des Systems zum größten Teil auf Wissensvermittlung für die bestimmte Stakeholder-Gruppe. Aus dieser Perspektive ist das Vorgehen nach Usage centered design nicht geeignet, da es sich mehr auf die Benutzung des Systems konzentriert. Das geplante System wird von den Benutzern mit extrem unterschiedlichen Merkmalen (Helfer und Ackerbauer in den Entwicklungsländern) benutzt. Daher ist es wichtig die Benutzermerkmalle(Aufgaben, Ziele, Wissenstand, Fähigkeiten…) der verschieden Stakeholder zu berücksichtigen. Der **User centered design** – Ansatz, bei dem die Benutzermerkmalle im Fokus der Konzeption der Entwicklung stehen, sorgt dafür, dass die Anforderung der verschiedenen User erfüllt werden und dadurch die Gebrauchstauglichkeit des System erhöht wird.

Aus der Analyse folgt, dass im Rahmen des Projekts eine geeignete Kombination aus **Usage centered design** und **User centered design** zur Entwicklung eines gebrauchstauglichen Systems verwendet wird. Auf diese Weise wird erreicht, dass sowohl der Verwendungszweck des Systems detailliert verstanden wird, als auch die unterschiedlichen Anforderung und Merkmale der User berücksichtigt werden.

## Auswahl des Vorgehensmodells

# Kommunikaionsmodell

## Deskriptives Modell

## Präskriptives Modell

# Architektur