

Persona:

Niels Müller, 15 Jahre alt, Männlich

Arbeit: Schüler in der 9. Klasse einer Realschule.

Niels besucht in der Regel von 8 bis 13 Uhr die Schule und verbringt seine meiste Freizeit damit mit Freunden raus zu gehen oder mit diesen zusammen Videospiele zu spielen. Bei gelegentlicher Langeweile benutzt er sein Handy um in Social Media zu scrollen aber Postet selbst nicht wirklich etwas. Allgemein interessiert er sich für Technik und Informatik und sein Plan ist es nach dem Abschluss eine Ausbildung zum Informatiker für Systemintegration zu machen, dadurch ist er durchaus geübt im Umgang mit Apps.

Er hat aber nicht viel Motivation für die Schule übrig und lernt kaum bis gar nicht bis Druck von Freunden oder einer Prüfung ausgeübt wird.

Interview:

->In welchen Situationen nutzen Sie Ihr Handy?

In Pausen um kurz zeit zu überbrücken, generell bei Langeweile

->Wie lange? Wofür? Wo?

Unterwegs und Zuhause, meistens für Social Media über den tag verteilt ein paar Stunden, Messenger

->Wie ist ihr Lernverhalten? (Lerntyp? Wann und wie lange? wo? wofür?)

Lerntyp: Visuell und akustisch

Wann: am Besten gar nicht, immer kurz vor Klausuren

Wo: Abends Zuhause und im Klassenzimmer

->Wie wichtig sind Ihnen Pausen während des Lernprozesses?

Schon sehr wichtig.

->Wie motivieren Sie sich, um regelmäßig zu lernen?

Prüfungen die anstehen meistens in der Gruppe dann zusammen

->Wie wichtig ist Ihnen, Feedback von anderen zu erhalten?

Nicht wirklich, muss halt bestehen

->Nutzen Sie bereits Karteikarten?

Nein

->Wie organisieren Sie Ihre Lernmaterialien?

Eigentlich gar nicht

->Was ist Ihnen bei einer App wichtig?

Muss gut funktionieren darf nicht abstürzen usw.

Schönes Aussehen ist auch immer gut und Darkmode ist wichtig.

->Was sind Merkmale einer App, die Ihnen positiv und negativ auffallen?

Pos: Wenn ich nicht viel Suchen muss um das zu machen was ich machen will.

Wenn es halt einfach „funktioniert“

->Haben Sie bereits Erfahrungen mit Lern Apps?

Nein

Anforderungen:

Funktional: Freunde Feature

Qualitativ: Stabilität, performance, das es selbsterklärend/intuitiv ist

Quantifizierung: Das Programm darf bei einer 1 Stündigen Testlaufzeit nicht abstürzen

Der Testnutzer darf nicht länger als 10 Minuten nach dem ersten Starten brauchen um eine Karteikarte hinzuzufügen

Anwendungsszenariobeschreibung:

Morgen ist ein Vokabeltest in der Schule und Niels muss noch 30 Vokabeln auswendig lernen. Dafür lädt er sich in der letzten Verzweiflung die App AnkiMate runter um digital per Karteikarten zu lernen.

Lernen fällt ihm normaler weise schwer aber die Spielerischen Elemente und das vergleichen mit Freunden bringen ihn dazu länger motiviert zu sein und zumindest genug Vokabeln gelernt zu haben das es für eine 4 reicht.