# Aktivitätsszenario: Norbert Rothstein

Norbert befindet sich gerade in der vorlesungsfreien Zeit, in der er mehr Zeit für Freizeitaktivitäten hat. Da er schon länger den Wunsch verspürt hatte, mit seinen Freunden oder neue Leute eine Radtour zu unternehmen, bietet die vorlesungsfreie Zeit die passende Gelegenheit dafür.

Über das System kann er ein Gesuch aufgeben, worin er beschreibt, dass er gerne eine Radtour in Köln und Umgebung unternehmen will und sucht weitere Teilnehmer.

Er überlässt das System das Erstellen der Fahrroute. Das System erfordert jedoch einige Startparameter: Welche Region; die Zeiträume, in denen er verfügbar ist und dass es sich bei dieser Veranstaltung, um einer Radtour handelt.

Andere Radfahrer, die ähnliche Angaben im System hinterlassen haben, werden über diese Veranstaltung informiert. Außerdem wird ein gemeinsamer Termin ermittelt, wobei die Wettervorhersagen für den Tag berücksichtigt wird.

Die vom System vorgeschlagene Tour führt von Köln nach Bonn mit einem Zwischenstopp in der Schloßstadt Brühl, ein für die ortsunkundigen Teilnehmer eines der Highlights der Tages.

Am Ausflugstag stellte sich das Wetter nicht in den Weg.

## Claims Analysis

### Vorher: Auf gute Wetterbedingungen hoffen Jetzt: Das System ruft aktuelle Wetterdaten auf

* Diese Aufgabe wird automatisch ausgeführt
* Die Tour findet nicht bei schlechten Wetterbedingungen statt
* Wettervorhersagen sind zeitlich begrenzt
* Was, wenn das Wetter für eine längere Zeit schlecht ist?

### 

### Vorher: Spontane Zielfestlegung Jetzt: Vorschläge von Tourzielen/Zwischenetappen

* Praktisch für ortunkundige oder spontane Menschen
* Tourziel/etappe stellt sich als uninteressant oder langweilig heraus.

### Mit Metadaten versehende Gesuche veröffentlichen

* Hohe Entdeckbarkeit durch andere Benutzer

Warum beschränkt man sich im Activity Design auf die Funk­tio­na­li­tät?

In Activity Sze­na­rien beschränkt man sich zunächst dar­auf, zu beschrei­ben, wel­che Akti­vi­tä­ten die Akteure mit den Sys­tem aus­füh­ren — Aus­se­hen und Bedie­nung des neuen Sys­tems wer­den erst in den nächs­ten Pha­sen (Infor­ma­tion Design, Inter­ac­tion Design) ausgearbeitet.

Der Grund dafür: Man stellt die Bedürf­nisse der Nut­zer an erste Stelle. Ziel ist es die­sen Bedürf­nis­sen durch geeig­nete Funk­tio­na­li­tä­ten gerecht zu wer­den. Des­halb kon­zen­triert man sich in der Anfangs­phase der Ent­wick­lung eines Sys­tems auf das “was” und “warum”, ohne sich durch die Detail­fra­gen des “wie genau” ein­schrän­ken zu las­sen. Die­ses Vor­ge­hen führt auch dazu, dass schnel­ler For­schritte in der Ent­wick­lung sicht­bar werden.