

Übungsblatt 1: „Interaction Design“

Vorbereitung:

1. In dieser Übung sollten Sie das Werkzeug draw.io <https://www.draw.io> verwenden. Ist dies nicht möglich, können Sie auf ein alternatives Zeichenprogramm ausweichen.
2. Stellen Sie sicher, dass auf ihrem Rechner das Werkzeug Pencil installiert ist.
<http://pencil.evolus.vn/Downloads.html>

Übungsinhalt:

In dieser Übung werden Sie abhängig von Ihrem Studienprojekt folgende Punkte aus dem Interaction Design bearbeiten.

1. Durchführen einer Nutzeranalyse
2. Anfertigen einer Bedürfnisanalyse
3. Entwicklung eines Taskmodells mit dem Werkzeug draw.io
4. Realisierung eines Low-Fidelity Prototyps mit dem Werkzeug Pencil.

Vorgeschichte zu den Aufgaben:

Stellen Sie sich vor, Josef von der Firma JavaRockstars beauftragt Sie, mit besten Wissen und Gewissen, dass Sie die beste Software liefern, die am Markt verfügbar ist. Alles was Sie haben, ist die Schilderung in der Vorgeschichte und das Infoblatt!



Aufgaben:

1. Formulieren Sie im Team ein Produkt-Statement

Das Produkt-Statement beschreibt aus Ihrer Sicht was das Produkt ist. Definieren Sie insbesondere welches Ziel Ihr Produkt verfolgt und was dabei neu gegenüber bereits bestehenden Produkten ist. Beschreiben Sie aber auch, was Ihr Produkt nicht ist, um es fest abgrenzen zu können. Abschließend definieren Sie die Funktionalen und Geschäftlichen Ziele aus Sicht Ihres Auftraggebers.

2. Führen Sie eine Nutzeranalyse durch

Führen Sie auf Basis der Vorgeschichte eine Nutzeranalyse durch. Das heißt, versuchen Sie die Personas zu identifizieren, die mit Ihrem Produkt in Berührung kommen. Analysieren Sie sich hierzu die fiktive Firma JavaRockstars und ihre Mitarbeiter aus der Vorgeschichte.

Folgende Punkte treffen außerdem auf die Firma JavaRockstars zu:

- Die Firma hat heute 50 Mitarbeiter und wurde vor 10 Jahren gegründet.
- Alle Mitarbeiter im Kerngeschäft haben Informatik/Mathematik studieren und sind auf dem neusten Stand.
- Die Mitarbeiter teilen sich in Software-Ingenieure, Projektleiter und Projektmanager sowie die Geschäftsführung auf.
- Der Altersdurchschnitt liegt bei 31 Jahren.
- In der Firma arbeiten 2 Damen, die beide in der Geschäftsassistenten tätig sind und nicht Informatik studiert haben.

Beschreiben Sie die identifizierten Personas mit ihren wichtigsten Eigenschaften. Vergessen Sie nicht die menschliche Komponente, welche die Benutzung des Produkts beeinflussen könnte (Smartphone vs. Old-School, Hobbys, usw.). Geben Sie ihren Personas ein Gesicht und einen Namen, um sich besser in sie hineinversetzen zu können.

Hinweis: Sie können ein oder mehrere Personas für Ihr Studienprojekt identifizieren. Es gibt keine fest vorgegebene Anzahl.

3. Fertigen Sie eine Bedürfnisanalyse an

Erarbeiten Sie in einer Bedürfnisanalyse die finalen Personas und deren Tasks. Führen Sie hierzu Interviews innerhalb ihrer Gruppe durch. Nehmen Sie die Rollen der Personas ein, um das Produkt aus unterschiedlichen Sichtweisen zu sehen. Wenn Sie nur eine Persona identifiziert haben, nehmen Sie im Team jeweils diese Rolle ein. Stellen Sie sich vor das Produkt gäbe es schon, was würde sich Ihre Persona von dem Produkt wünschen bzw. was würde die Persona erwarten.

Halten Sie die Bedürfnisse der finalen Personas in Form von einzelnen Tasks fest. Priorisieren Sie anschließend die einzelnen Tasks pro Persona mit Eigenschaften wie beispielsweise: *Wichtig*, *Häufigkeit* und *Priorität*. Bestimmen Sie die primäre Persona für Ihr Studienprojekt.

Tabelle 1: Beispiels Prio-Tabelle – Persona Felix

Task	Wichtig	Häufigkeit	Priorität
Dokumente Suchen	Sehr	Hoch	Sehr hoch
Alerts verwalten	Mittel	Niedrig	Eher niedrig

4. Erstellen Sie ein Task-Modell für Ihr Studienprojekt

Verwenden Sie die UML-Activity-Elemente in draw.io, um ein Task-Modell für Ihr Studienprojekt zu erstellen. Bringen Sie die vorher ermittelten Tasks miteinander in Verbindung. Entwickeln Sie im Team jeweils voneinander unabhängig ein Task-Modell. So kann sich jeder im Team vollkommen entfalten. Sie können am Ende die Task-Modelle abstimmen und zusammenführen

Hinweis: Entwickeln Sie das Task-Modell hauptsächlich für Ihre primäre Persona. Berücksichtigen Sie aber auch die Bedürfnisse der weiteren Personas, sodass diese mit dem Produkt auch zufrieden wären. In Abbildung 1 ist das Task-Modell von QAsearch als Beispiel dargestellt.

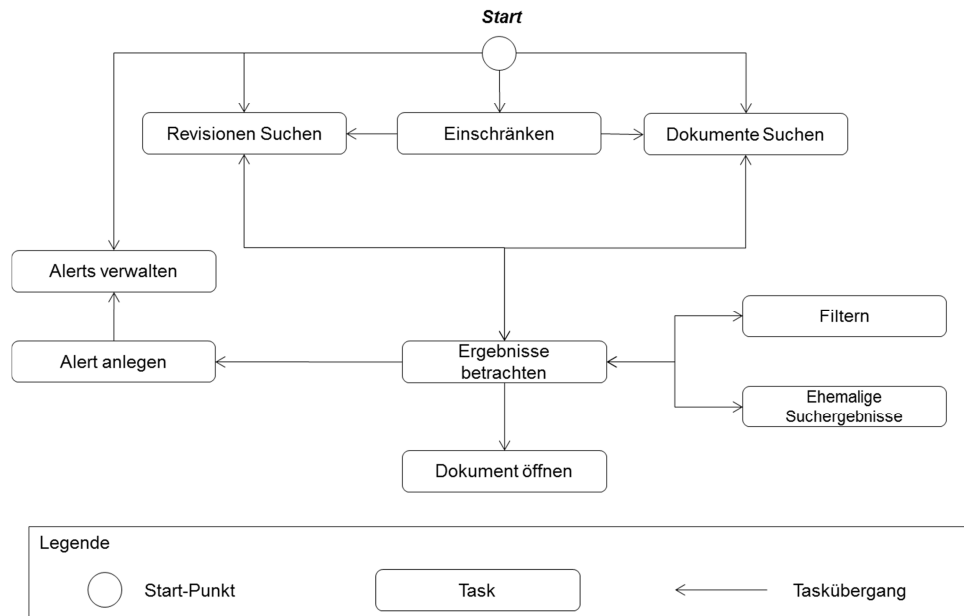


Abbildung 1: Task-Modell QAsearch

5. Entwickeln Sie einen Low-Fidelity Prototyp

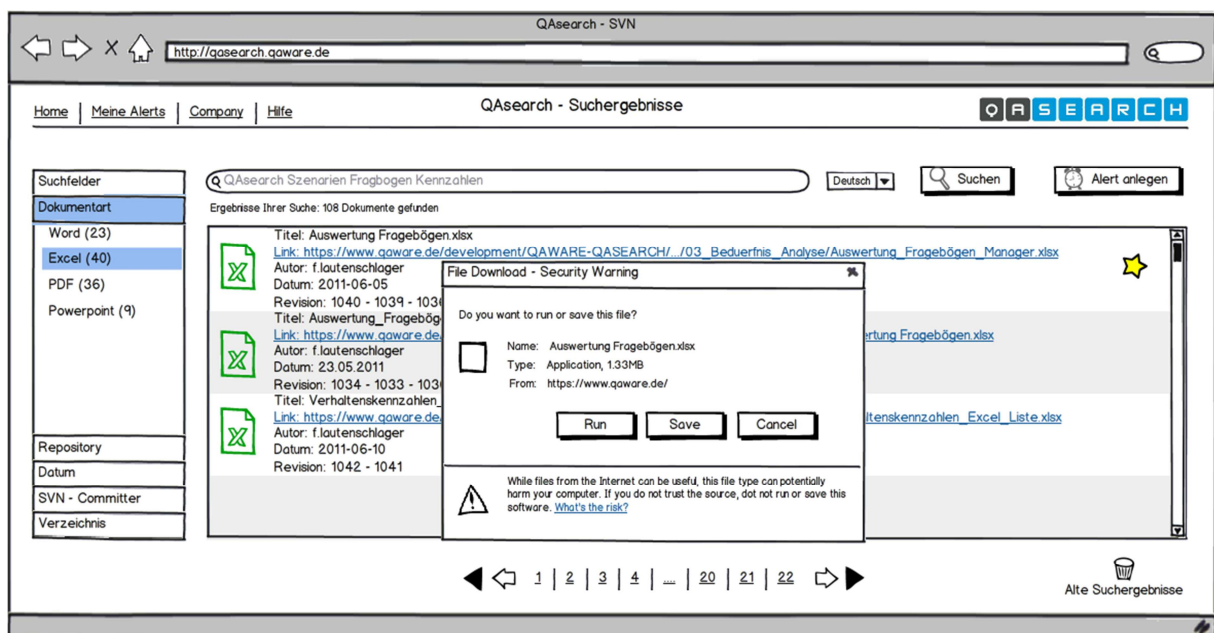


Abbildung 2: Low-Fidelity UI-Prototyp QAsearch

Entwickeln Sie mit Hilfe von Pencil einen UI-Prototyp, der optimal auf Ihr Task-Modell und Ihre primäre Persona zugeschnitten ist. Beachten Sie die Priorisierung der einzelnen Tasks, die Sie in der vorherigen Aufgabe festgelegt haben. Je wichtiger der Task, desto mehr Aufmerksamkeit sollte er innerhalb des UI-Prototyps bekommen.

Hinweise:

- Ihr UI-Prototyp sollte jede relevante Maske umfassen. Erstellen Sie nicht nur eine, sondern erstellen Sie mehrere, sodass man später einen Ablauf durchspielen kann.
- Beachten Sie die Priorisierung der Tasks innerhalb ihres Prototyps.
- Überlegen Sie welches Design Ihre Anwendung hat. Es muss nicht immer eine Web-Anwendung sein und bei manchen Studienprojekten kann es keine sein.
- Sie müssen **nicht** in der Übung fertig werden. Denken Sie an die Erfolge, die Produkte aufgrund ihres Designs und der Bedienung haben und hatten! Lassen Sie sich damit Zeit. Gutes Design braucht Zeit.

Viel Spaß und lassen Sie ihrer Kreativität freien Lauf!