



Meilenstein 5

ENTWICKLUNGSPROJEKT INTERAKTIVE SYSTEME

ausgearbeitet von

Burcu Özata und Selin Öztürk

vorgelegt an der

TECHNISCHE HOCHSCHULE KÖLN
CAMPUS GUMMERSBACH
FAKULTÄT FÜR INFORMATIK UND
INGENIEURWISSENSCHAFTEN

im Studiengang

MEDIENINFORMATIK

Prof. Dr. Kristian Fischer
Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Betreut von: David Bellingroth
Franz-L. Jaspers
Daniela Reschke

Gummersbach, 14.12.2015

Inhaltsverzeichnis

1	Evaluationsergebnisse UI	2
1.1	Think Aloud	2
1.1.1	Aufwärmphase	2
1.1.2	Durchführung	2
1.1.3	Ergebnis	2
1.2	Fazit zu der Evaluation	5
2	Kommunikationsziele	9
2.1	Stakeholder	9
2.2	Kernaussage des Films	9
2.3	Ziele	9
2.4	Umsetzung	9
2.5	Handlung	9

1 Evaluationsergebnisse UI

1.1 Think Aloud

Um ein best mögliches Ergebnis zu erhalten wurde die Methodik "Think Aloud" angewendet. Um die Anwendung zu testen, wurden Testpersonen befragt. Diese können auf unserer Github-Profil angeschaut werden.

1.1.1 Aufwärmphase

Den Testpersonen wurden erstmal die geteilten/verschiedenen Aufgaben und der Ablauf des Testes erklärt. Dabei wurde auch ihnen mitgeteilt, dass sie während des Testes laut denken sollen.

1.1.2 Durchführung

Zum Testen des Prototyps wurden zwei Testpersonen eingeladen. Erstens wurde der Prototyp den Testpersonen vorgelegt, dann die Aufgabe erklärt. Wie vorhin erwähnt, wurden die Testpersonen zum laut Denken aufgefordert. Das heißt, zu dem Tätigkeit die sie machen, was dazu sagen. Daraufhin werden die Aufgaben und die Ergebnisse schriftlich festgehalten. Für das Endergebnis werden von den einzelnen Testpersonen die positiven und negativen Aspekte in einer Tabelle dargestellt.

1.1.3 Ergebnis

Die im Bild dargestellten papierbasierte Prototypen wurden von den Testpersonen getestet.

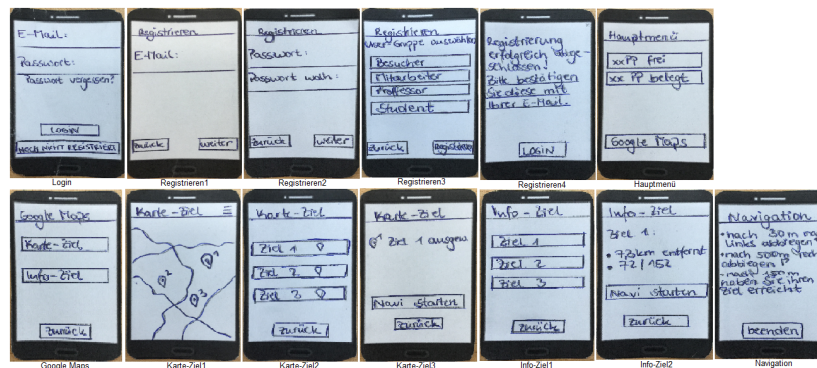


Abbildung 1: Papierbasierte Prototypen aus Meilenstein 4

1. Testperson: Melek Kilic

Die Aufgabe der Testperson war, einen Ziel von festgelegten Zielen auszuwählen und sich dann zu navigieren. Doch damit dies geschieht, muss der Benutzer sich erst registrieren danach einloggen, auf der Karte einen Ziel auswählen und dann die Navigation starten.

Positive Aspekte	Negative Aspekte
Login-Seite übersichtlich und simpel	Karte und Ziel grob und weit auseinander dargestellt
Registrierung übersichtlich, simpel und anschaulich	

2. Testperson: Merve Özkan

Die Aufgabe der Testperson war, sich als erstes über den ausgewählten Ziel zu informieren und dann navigieren zu lassen. Doch damit dies geschieht, muss der Benutzer sich erst registrieren danach einloggen, die Informationen zu dem Ziel auswählen und dann die Navigation starten.

Positive Aspekte	Negative Aspekte
Login-Seite übersichtlich und simpel	Nach dem Erhalt des Bestätigungs E-Mail für das Registrieren, muss man sich einloggen
Registrierung übersichtlich, simpel und anschaulich	Information und Ziel grob und weit auseinander dargestellt

1.2 Fazit zu der Evaluation

Nachdem Testen der Anwendung (Prototypen) hat sich ergeben, dass die Gestaltungslösung gut zusammengesetzt worden ist, doch trotzdem noch einige Kleinigkeiten gibt, die verbessert werden müssen. Mit den Anregungen der Testpersonen wurden die Kritikpunkte beachtet und hinterher die Prototypen überarbeitet.

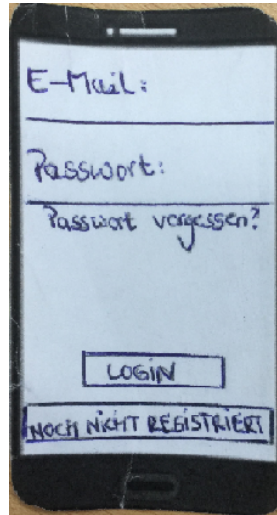


Abbildung 2: Paperbased Prototyp - Login

Da das Login ein positives Feedback bekam, wurde es nicht geändert

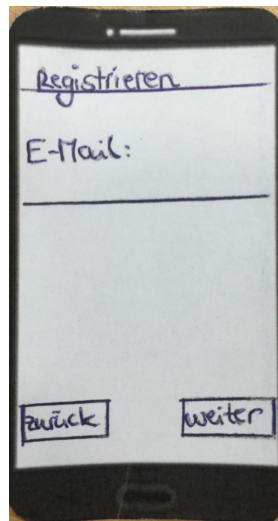


Abbildung 3: Paperbased Prototyp - Registrierung/E-Mail eingabe

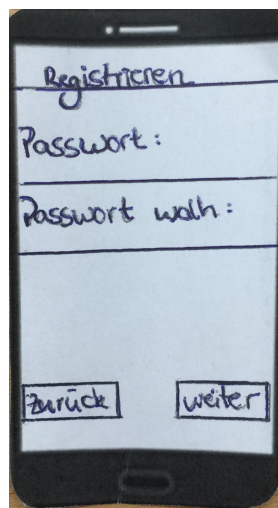


Abbildung 4: Paperbased Prototyp - Registrierung/Passwort eingabe

Die Registrierung wurde genauso nicht geändert, weil es verständlich und leicht zu bedienen ist. Also bekam es auch einen positiven Feedback. Nur was geändert wurde ist, das man sich nach dem Bestätigungs E-Mail der Registrierung, nicht mehr neu anmeldet, sonder durch das Klicken auf dem Link in der E-Mail, sich auf der Hauptseite befindet.

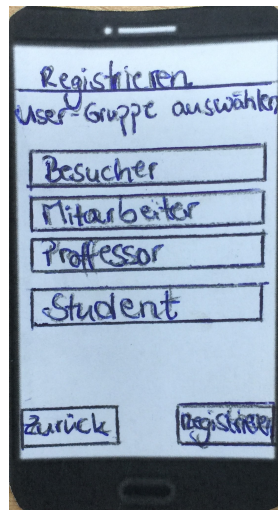


Abbildung 5: Paperbased Prototyp - Registrierung/User-Gruppe auswählen

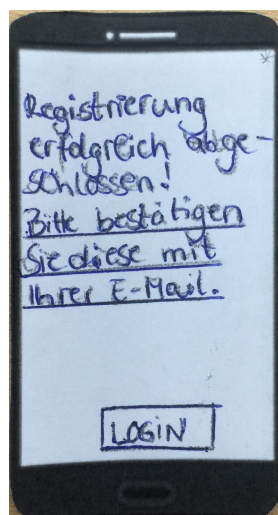



Abbildung 6: Paperbased Prototyp - Registrierung/Bestätigung

Negatives Feedback von den Testpersonen zur Karte-Ziel und Info-Ziel war, dass es zu umständlich ist hin und her zu klicken, vorallem auch zeitaufwendig. Dadurch wurde eine Veränderung vorgenommen, erstens indem auf die Hauptseite alle "Parkplatz" Möglichkeiten aufgelistet wurden. Zweitens eine erleichterung für den Benutzern, zusätzlich wurden zwei Buttons hinzugefügt. Das eine Button mit dem umkreisten bildert die Information zu dem Ziel und das zweite Button mit dem Pfeil ist die Navigation. Indem man auf den Pfeil klickt, wird

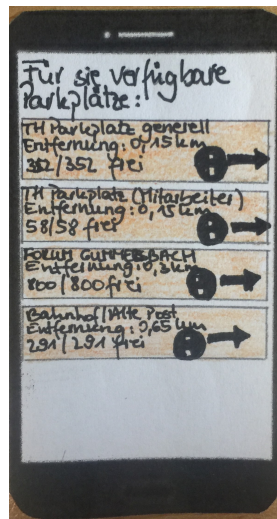


Abbildung 7: Paperbased Prototyp - Hauptmenü

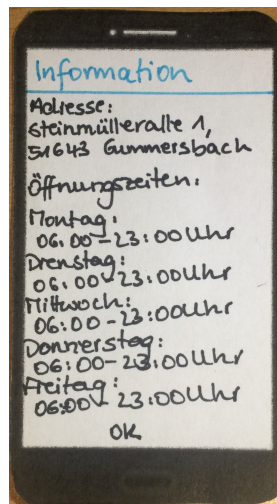


Abbildung 8: Paperbased Prototyp - Information zum Parkplatz

die Navigation gestartet.

Während dessen, wurde auch auf das Android Design Styleguide geachtet, dass das auch eingehalten wurde und nach diesem entsprach.

2 Kommunikationsziele

Damit das Projekt gut verständlich dargestellt wird, ist eine filmische Repräsentation die bestmögliche Lösung. Die Repräsentation sollte die bedeutungsvollen Fakten beinhalten, die dem Publikum das entwickelte System vorstellt.

2.1 Stakeholder

Die Repräsentation sollte sich an die Informatiker und potentielle Finanzierer fixieren. Die potentiellen Finanzierer sind die, die bei einer erfolgreich geplant und umgesetzten Idee Beihilfe leisten. Die Fachkenntnisse der Informatiker helfen ihnen diese besser nachvollziehen. Die benutzte Technik ist ihnen nicht fremd und können deshalb besser beurteilen.

2.2 Kernaussage des Films

Die im Film repräsentierte Kernaussage ist für die TH-Nutzer gerichtet. Dieser Film soll den Nutzern das Suchen von Parkplätzen erleichtern. Die Nutzer, die außerhalb Gummersbach wohnen und sich nicht in Gummersbach auskennen, haben mit der Anwendung die Erleichterung einen sicheren und näheren Parkplatz aufzusuchen. Diese Funktion richtet sich nicht nur nach "Gummersbach-fremden", sondern an alle Nutzer dieser Anwendung. Die Anwendung gibt außerdem Informationen über die zugehörigen Parkplätze. Außerdem gibt es Informationen über die Entfernung und Verfügbarkeit von Parkplätzen. Durch anklicken des Information-Buttons kann der Nutzer die Öffnungszeiten, die Verfügbarkeit von Frauen- und Behindertenparkplätzen entnehmen.

2.3 Ziele

Das Ziel des Filmes ist es, die potenziellen Finanzierer über die Anwendung zu überzeugen. Die Funktionen der Anwendung sollte verständlich dargestellt und dem entsprechend präsentiert werden. Die Anwendung die das Abschleppen, Verspäten und das Falschparken der TH-Nutzer verhindert, wird dem Publikum in dieser Anwendung deutlich gemacht.

2.4 Umsetzung

Die Umsetzung wird durch eine Animation realisiert. Für die Erstellung der Animation wird mit dem Programm "After Effects" gearbeitet. Dabei werden die gesetzten Ziele beachtet.

2.5 Handlung

In der Animation werden alle Eigenschaften der Anwendung vorgeführt. Alle Funktionen werden hierbei erklärt.