

Entwicklungsprojekt Interaktive Systeme

Wintersemester 2016/17

Thuy Trang Nguyen und Duc Giang Le

3. November 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Zielhierarchie	3
2	Domänenrecherche	4
2.1	Beschreibung der Domäne	4
2.2	Identifizierung der Stakeholder	5
3	Marktrecherche	6
4	Alleinstellungsmerkmale	6
5	Methodischer Rahmen	6
5.1	User-centered Design oder Usage-centered Design	6
5.2	MCI-Vorgehensmodelle	6
5.3	Auswahl der MCI-Methoden	7
6	Kommunikationsmodell	8
7	Architekturdiagramm	9
8	Risiken	9
9	Spezifikation der Proof-of-Concepts	9
10	Literaturverzeichnis	9

1 Zielhierarchie

Die Zielhierarchie dient zur Definition der strategischen (langfristigen), taktischen (mittelfristigen) und kurzfristigen (operativen) Ziele, die unser Projekt bzw. das zu entwickelnde System verfolgt. Die Zielpriorisierung erfolgt durch die verwendeten Verben (muss, soll, kann) und soll zeigen, welche Ziele welche Wichtigkeit für unser Projekt haben.

Strategische Ziele:

- Eine teilflächenspezifische Düngung muss für den Landwirt aus kleineren bis mittleren Betrieben erleichtert werden.
- Es soll für eine bedarfsgerechte Düngung gesorgt werden, so dass Ressourcen gespart werden und die Umwelt weiter geschont wird.

Taktische Ziele:

- Das System soll dem Landwirt alle für die Düngung wichtigen Informationen zusammenstellen.
- Das System muss dem Landwirt bei der teilflächenspezifischen Düngung unterstützen.
- Wichtige Informationen, wie Bodenzustand oder Nährstoffbedarf von Pflanzen, sollen erfasst werden können.

Operative Ziele:

- Der Nutzungskontext soll detailliert untersucht und analysiert werden, damit die Anforderungen der Nutzer identifiziert werden können.
- Es sollen Risiken identifiziert werden, die den Projekterfolg und das System gefährden können. Mögliche Gegenmaßnahmen sollen überlegt werden.
- Es muss ein geeignetes Vorgehensmodell der MCI abgewägt und für den weiteren Prozess ausgewählt werden.
- Es sollen technische Anforderungen in Form von einem detaillierten Architekturdiagramm festgelegt und erläutert werden.
- Es soll ein Prototyp entwickelt werden, der das zu entwickelnde System mit den Funktionalitäten repräsentieren soll.
- Es soll untersucht werden, wie Informationen wie Bodenzustand oder Nährstoffbedarf von Pflanzen vom System erfasst werden.

2 Domänenrecherche

2.1 Beschreibung der Domäne

Im Folgenden wird beschrieben, in welcher Domäne das zu entwickelnde System zum Einsatz kommen soll. Dabei sollen auf wichtige domänenspezifische Prozesse und Eigenschaften eingegangen werden.

Die Umgebung, in dem das zu entwickelnde System eingesetzt werden soll, befindet sich in der Agrarwirtschaft. Ziel der Agrarwirtschaft ist die Herstellung von pflanzlichen und tierischen Produkten. Die Beschäftigten der Agrarwirtschaft werden meist als Landwirte oder landwirtschaftliche Fachkräfte bezeichnet.

Für eine erfolgreichen Ernte müssen die Landwirte viele Faktoren beachten. Unter anderem spielen Umweltfaktoren, wie Feuchtigkeit bzw. Niederschläge, Temperatur oder Lichteinstrahlung eine wichtige Rolle. Aber auch Faktoren, wie Bodenzustand, vorhandene Bodennährstoffe oder Nährstoffbedarf von Pflanzen sind von großer Bedeutung. Wenn bspw. durch voriger Ernte nicht genügend Nährstoffe im Boden vorhanden sind und der Nährstoffbedarf der Pflanzen nicht gedeckt werden kann, müssen die Landwirte dem Boden eigenständig Nährstoffe geben. Dieser Prozess wird als Düngung bezeichnet.

Unter Dünger oder Düngemittel versteht man Stoffgemische, die in der Landwirtschaft dazu benutzt werden, die Nährstoffe im Boden zu ergänzen, so dass die angebauten Pflanzen für ihren Wachstum genügend Nährstoffe aufnehmen können. In der Agrarwirtschaft werden zwei Düngerarten als wichtig erachtet: organischer Dünger und mineralischer Dünger. Der organische Dünger besteht aus organischen Substanzen, die als Abfallstoffe in der Landwirtschaft entstehen. Tierische Abfallstoffe sind bspw. Gülle, Jauche und Mist, während Stroh oder Pflanzenrückstände zu den pflanzlichen Abfallstoffen gehören. Der mineralische Dünger hingegen beinhaltet die Nährstoffe in Salzform. Diese Salze lösen sich im Bodenwasser, so dass die Pflanze mit ihren Wurzeln die Nährstoffe aufnehmen kann. Dadurch, dass die mineralischen Dünger künstlich produziert werden, können unterschiedliche Dünger hergestellt werden, die verschiedene Konzentrationen von Nährstoffen aufweisen. Dabei lassen sie sich zwischen Einzel- und Mehrnährstoffdünger unterscheiden. Während der Einzelnährstoffdünger ausschließlich nur einen Nährstoff aufweist, können bei mineralischen Mehrnährstoffdüngern mehrere Nährstoffe, wie Stickstoff (N), Phosphor (P) oder Kalium (K) vorhanden sein.

Obwohl das Düngen einige Vorteile bietet, birgt sie auch negative Auswirkungen, die die Menschen, Tiere und Umwelt bei einer Überdüngung schädigen können. Eine Überdüngung führt zur Übersättigung des Bodens, was eine Verunreinigung des Grundwassers verursachen kann, weil die übriggebliebenen Stoffe durch Nichtaufnahme der Pflanzen ins Grundwasser geraten können. Deshalb sind Landwirte dazu verpflichtet zu kontrollieren, dass auf ihren Feldern keine Überdüngung vorliegt. Außerdem soll durch die Düngeverordnung, die am 7. Februar 1996 in Kraft getreten ist, die Anwendung von Düngemittel nach den Grundsätzen der guten fachlichen Praxis beim Düngen geschehen. Ziel der

Düngeverordnung ist es durch einen schonenden Einsatz von Düngemitteln und eine Verminderung von Nährstoffverlusten langfristig die Nährstoffeinträge in die Gewässer und andere Ökosysteme zu verringern.

Bei vielen heutigen kleineren landwirtschaftlichen Betrieben verläuft die Düngerverteilung meistens ohne genauere Betrachtung des heterogenen Boden. Die verschiedenen Bodennährstoffe, die innerhalb eines Feldes unterschiedlich hoch vorhanden sind, werden nicht exakt untersucht und in die Düngerdosierung miteinbezogen. Das hat zur Folge, dass an manchen Stellen des Feldes zu viele Nährstoffe hinzugefügt werden und an anderen Stellen wiederum weniger. Dies ist auch einer der Gründe, weshalb in der Landwirtschaft Überdüngung auftreten kann. Um diesem Problem entgegenzuwirken, wurde ein landwirtschaftliches Verfahren entwickelt, dass den heterogenen Boden genauer betrachtet.

Bei der Teilflächenbewirtschaftung (auch genannt als precision farming) handelt es sich um eine landwirtschaftliche Bearbeitungstechnik, bei der mithilfe von GPS, Karten und Ackerschlagdateien eine teilflächenspezifische Aussaat sowie bedarfsorientierte Pestizidanwendung und Düngung punktgenau ermöglicht ist. Das Ziel dieses Verfahren ist es, die Unterschiede des Bodens und der Ertragsfähigkeit innerhalb eines Feldes zu berücksichtigen. Für das Projekt soll der Fokus jedoch nur auf die teilflächenspezifische Düngung gelegt werden. Sie ist ein wichtiger Bestandteil der Teilflächenbewirtschaftung. Es werden gezielt Informationen über den Boden und den Nährstoffbedarf von Pflanzen gesammelt, damit eine bedarfsgerechte Düngung erfolgen kann.

2.2 Identifizierung der Stakeholder

Landwirte von kleinen bis mittleren Betrieben

Landwirte sind als Menschen zu beschreiben, die in der Landwirtschaft beschäftigt sind. Sie nutzen Nutzflächen, um tierische und pflanzliche Produkte zu erzeugen, die meist als Nahrungsmittel verwendet werden. Für das Projekt haben Landwirte in kleineren bis mittleren Betrieben eine hohe Priorität, weil sie sich keine großen Investitionsmöglichkeiten leisten können und sie die Haupt-Zielgruppe des Projekts sind. Sie sollen direkt mit dem System arbeiten, das ihnen bei ihren Arbeitsprozessen unterstützt.

Familie der Landwirte

Die Familien der Landwirte profitieren indirekt durch das System, denn langfristig gesehen würden durch die gezielte Düngung, Ressourcen gespart und der Ertrag gefördert werden, was eine Erhöhung des Gewinns nach sich zieht.

Lohnunternehmer

Lohnunternehmer sind Menschen, die gegen Rechnung eine gewerbliche Dienstleistung für ein anderes Unternehmen ausführen. Meistens beschränken sich ihre Dienstleistungen auf verschiedenste Arbeiten in der Landwirtschaft (zum Beispiel Ernte, Düngung und Bodenbearbeitung). Sie haben wie die Landwirte den-

selben Anspruch am System, da es ihnen ebenfalls bei ihren Arbeitsprozessen unterstützen soll.

Staat/Land

Der Staat bzw. das Land würden indirekt vom System profitieren, weil durch die Nutzung des Systems Dünger eingespart werden und eine Überdüngung verhindert werden soll, so dass die Umwelt geschont wird.

3 Marktrecherche

4 Alleinstellungsmerkmale

5 Methodischer Rahmen

Im Folgenden soll eine Abwägung und Entscheidung eines Vorgehensmodell aus der Mensch-Computer-Interaktion stattfinden, die als Grundlage für den weiteren Bearbeitungsprozess im Projekt dient.

5.1 User-centered Design oder Usage-centered Design

Als Erstes ist es wichtig, zwischen den zwei Gestaltungsprinzipien “User-centered Design” (Nutzerorientierte Gestaltung) und “Usage-centered Design” (Nutzungsorientierte Gestaltung) abzuwägen. Während sich das Usage-centered Design auf die Nutzung des Systems konzentriert, werden die Aufgaben, Ziele, Bedürfnisse und Eigenschaften des Nutzers bei der Entwicklung in den Mittelpunkt gestellt, um eine hohe Gebrauchstauglichkeit zu erreichen. Aufgrund der homogenen Zielgruppe “Landwirte” erweist sich der Entwicklungsprozess mit Hilfe des User-centered Design als eine sinnvolle Herangehensweise, um den Erfordernissen und den Anforderungen der Nutzer gerecht zu werden. Dabei werden die Nutzer schon früh aktiv an der Entwicklung und Gestaltung miteingebunden.

5.2 MCI-Vorgehensmodelle

Im nächsten Schritt sollen die einzelnen Vorgehensmodelle miteinander betrachtet, projektspezifisch abgewägt und abschließend für eins entschieden werden, denn auf deren Methodik basieren die weiteren Entwicklungsprozesse im Projekt.

Das Vorgehensmodell “Scenario based usability engineering” von Rosson und Carrol stellt das Schreiben und Arbeiten mit Szenarien in den Mittelpunkt der Entwicklung. Dieses Vorgehen bringt durch die Vielzahl der zu erstellenden Szenarien einen intensiven Zeitaufwand mit sich, der im Rahmen des Projekts unseren Erachtens zu viel wäre. Außerdem werden die Szenarien aus der kognitiven Sicht der Entwickler erstellt. Jedoch ist unser Wissen in Bezug auf die Domäne

begrenzt, wodurch das Arbeiten mit Szenarien nicht in den Mittelpunkt der Entwicklung gestellt werden soll. Dennoch könnte die Anwendung von Szenarien als eine Methode Berücksichtigung finden.

Das Modell “Discount Usability Engineering” von Nielsen ist wegen des kostengünstigen, schnellen und einfachen Entwicklungsprozesses bekannt. Es würde im Zeitrahmen des Projekts sicherlich eine gute Anbindung an das Projekt finden. Jedoch werden die Nutzer nicht so aktiv in die Entwicklung eingebunden wie bei anderen Vorgehensmodellen. Außerdem wird die Maximierung der Gebrauchstauglichkeit durch eine unzureichende Anforderungsanalyse gefährdet, was unserer Meinung nach ein Ausschlusskriterium ist. Dieses Modell wird für das Projekt nicht in Betracht gezogen.

Das “Usability Engineering Lifecycle” von Mayhew bietet ein genaues und exaktes Vorgehen für ein User-centered Design. Vorteile dieses Modells wären zum einen die Skalierbarkeit, die durch die sogenannten “shortcuts” gewährleistet wird und zum anderen werden Artefakte angegeben, die erstellt werden müssen. Dadurch wird ein klares Vorgehen geboten. Ein Nachteil jedoch ist, dass die tatsächlichen Nutzer erst in der Installation-Phase, also in der letzten Phase des Modells zum Einsatz kommen. Aufgrund der Tatsache, dass unser Wissen in der Domäne begrenzt ist, ist es sinnvoller so früh wie möglich mit potentiellen Nutzern zu arbeiten. Deshalb kommt dieses Modell ebenfalls nicht in Frage.

Die Wahl fällt somit auf das Rahmenwerk “Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme” aus der DIN EN ISO 9241, 210. Es gibt ein iteratives Vorgehen vor, in dem die Nutzer aktiv an der Gestaltung und Entwicklung miteinbezogen werden. Hier werden keine konkreten Vorschläge über Methoden oder Artefakte gemacht, sondern Aktivitäten, die im Entwicklungsprozess ausgeführt werden müssen. Deshalb ist es nötig, für diese Aktivitäten konkrete Methoden der Mensch-Computer-Interaktion auszuwählen. Diese sollen im Folgenden genannt und begründet werden.

5.3 Auswahl der MCI-Methoden

Für das Verstehen und Beschreiben des Nutzungskontexts müssen die Nutzer und deren Aufgaben analysiert werden. Dies soll durch die Benutzer- und Aufgabenmodellierung erfolgen. Dafür müssen in der Benutzermodellierung als Erstes die Stakeholder analysiert werden, was anschließend die Grundlage für die Erstellung der User Profiles ist. Anhand der Merkmale der User Profiles sollen Real User gefunden werden, die sich an der Entwicklung beteiligen wollen. Werden jedoch keine Real User gefunden, müssen Personas geschrieben werden, die diese Real User repräsentieren. In der Aufgabenmodellierung sollen die einzelnen Aufgaben der Landwirte untersucht und analysiert werden. Hier bietet es sich an mit Szenarien oder Use Cases, die Aufgaben zu untersuchen und auszuwerten. Um die Aufgaben der Landwirte noch feingranularer zu analysieren, lässt sich die HTA anwenden.

Auf Grundlage der Analyse des Nutzungskontexts sollen in einer Anforderungsermittlung funktionale, non-funktionale und organisationale Nutzungsan-

forderungen identifiziert und spezifiziert werden. Sie werden im Laufe des Projekts iterativ überarbeitet und weiterentwickelt.

Im nächsten Schritt müssen Gestaltungslösungen entwickelt werden, die diese Nutzungsanforderungen erfüllen. Sie dienen als Grundlage von Evaluationen mit Testpersonen. Im Rahmen des Projekts sollen paper-based prototypes ihren Einsatz finden, weil sie im Vergleich zu digitalen Mock-ups weniger zeitaufwendig sind. Dadurch kann im Falle einer Nicht-Erfüllung der Nutzungsanforderungen mithilfe von weiteren Iterationen des Prototypen zur Erfüllung der Nutzungsanforderungen beigetragen werden. Mit der Erstellung eines Prototypen wird die Grundlage für eine Evaluation mit Testpersonen geschaffen. Hier sollte versucht werden, mit potentiellen Nutzern die Evaluation durchzuführen. Mit der Think-Aloud Methode können alle Gedankenprozesse der Nutzer, also welche Interaktionsschritte sie mit dem Prototypen ausführen würden, aufgenommen werden. Sollte es jedoch nicht möglich sein mit echten potentiellen Nutzern zu testen, müssten mit Usability-Experten mithilfe eines Cognitive Walkthroughs evaluiert werden.

6 Kommunikationsmodell

7 Architekturdiagramm

Das Architekturdiagramm soll die Verteiltheit der Anwendungslogik und die einzelnen Komponenten des System mit ihren Kommunikationsabläufen darstellen. Es handelt sich um eine Client-Server Architektur, bei der die Anwendungslogik auf beiden Komponenten verteilt läuft.

Das zu entwickelnde System soll voraussichtlich als eine mobile Anwendung realisiert werden, denn aus dem Problemraum heraus ergibt sich, dass die Landwirte viel auf ihren Felder unterwegs sind und so nicht wirklich Zeit haben, eine Desktopanwendung zu nutzen, die ihnen bei der Düngung unterstützen soll. Außerdem besitzen heutzutage viele Landwirte ein eigenes Smartphone, weshalb eine mobile Anwendung sinnvoll wäre. Auch werden durch das Smartphone wichtige Daten wie GPS-Standort gesammelt, die in der Domäne eine wichtige Rolle spielen. Für die Realisierung einer mobilen Anwendung stehen viele Möglichkeiten wie iOS, Android oder Windows Phone zur Verfügung. Jedoch wird im Rahmen des Moduls auf die Entwicklung von Android in Java beschränkt, weshalb diese Möglichkeit für die Realisierung des Clients genutzt wird.

Für die Implementierung des Servers könnten hingegen verschiedene Programmiersprachen (z.B. Java, PHP oder Javascript) genutzt werden. Im Rahmen des Projekts wurde entschieden, den Server mittels Javascript mit dem Framework node.js zu realisieren, da zum einen fundierte Vorkenntnisse in dieser Sprache vorliegen und zum anderen node.js eine hohe Skalierbarkeit aufweist, wodurch Anpassungen einfach und ohne Probleme durchgeführt werden können. Die Datenhaltung soll ebenfalls auf dem Server ablaufen mithilfe einer Anbindung zu einer Datenbank. Zur Wahl stehen die Key-Value-Datenbank Redis und die dokumentenorientierte Datenbank MongoDB, da dort fundiertes Wissen vorliegt und die Einarbeitung in neue Datenbanken wegfallen würde.

Über das Transportprotokoll http soll die Datenübertragung zwischen den einzelnen Komponenten stattfinden. Die Daten, die als Kommunikationsmittel dienen, sollen in Form von JSON repräsentiert werden, da Daten im JSON-Format einfach zu handhaben und zu implementieren sind.

8 Risiken

9 Spezifikation der Proof-of-Concepts

10 Literaturverzeichnis