# Vorgehensmodell und Designprinzipien

In Mayhews Vorgehensmodell werden einige Techniken für die jeweiligen Prozessstufen dargestellt, welche in Hinsicht auf eine optimale Lösung durchgeführt werden sollten, aber nach Größe des Projekts angepasst werden können. Aufgrund der kurzen Projektdauer ist es notwendig das Modell im Umfang anzupassen und teilweise Artefakte auszulassen.

Die Möglichkeiten und Einschränkungen der Plattform werden weitgehend ausgelassen, da dies die Abkürzung nach Mayhew vorsieht (vgl. Mayhew, 1999, S. 155) und das Projekt mit einem kleinen Team durchgeführt wird.

Die Abkürzung der generellen Designprinzipien sieht vor die Anzahl der Literaturhinweise zu limitieren, um den Aufwand gering zu halten.

Die eigentlich vorgesehenen drei Design Level werden in einen einzelnen iterativen Prozess zusammengefasst.

# Task-Analysis

Laut Mayhew sollte sich eine „Contextual Task Analysis“ bei einer Webanwendung mehr auf die Bedürfnisse und Wünsche der Benutzer konzentrieren, anstatt wie sie derzeit Aufgaben erledigen, da die zu erledigenden Aufgaben so noch nicht von den geplanten Benutzern ausgeführt werden (vgl. Mayhew, 1999, S. 104). Derzeit ist es für die Wähler nicht möglich Monate vor der Wahl zu wissen, welche Kandidaten in seinem Wahlkreis zur Wahl antreten möchten, aber um die Kommunikation zwischen Wählern und Kandidaten zu verbessern, sollte dem Wähler diese Informationen zur Verfügung stehen. Eine detaillierte, deskriptive Aufgaben-Analyse kann bei diesem Projekt nicht durchgeführt werden, da in der Domäne eine Vielfalt an Möglichkeiten besteht seine Meinung über einen Kandidaten zu bilden oder mit ihnen zu kommunizieren. Die verschiedenen Möglichkeiten der Kommunikation sind im deskriptiven Kommunikationsmodell beschrieben. Die Bedürfnisse der Benutzer sind in der Stakeholder Analyse verfasst.

# Usability Goals

Trotz der kurzen Projektdauert sollten Usability Goals definiert werden, um den Designvorgang und das Testen zu vereinfachen. Die Abkürzung der Usability Goals laut Mayhew sieht vor, eine weniger umfangreiche Recherche zur Bestimmung von Zielen durchzuführen und die Ziele weniger formal zu dokumentieren. Außerdem empfiehlt Mayhew für Webanwendungen den Fokus auf „Ease-of-Learning“ statt auf „Ease-of-Use“ zu setzen, da viele Benutzer möglicherweise die Anwendung nicht täglich oder nur einmal benutzen (vgl. Mayhew, 1999, S. 139).

## Qualitative Usability Goals

1. Das Design soll minimalistisch gestaltet werden, so dass der Benutzer sich mit geringen Aufwand zurecht finden kann.
2. Das Design soll auf mögliche Fehler des Benutzers bei der Interaktion mit dem System hinweisen und eine Lösung anbieten.
3. Das Design soll die Zufriedenheit des Benutzers bei der Interaktion mit dem System fördern.

Quantitative Usability Goals

1. Novizen (werden definiert als Erstbenutzer) sollen innerhalb einer Minute wissen, wie sie eine These veröffentlichen können.
2. Novizen sollen innerhalb einer Minute wissen, wie man sich zu einer These positionieren kann.
3. Novizen sollen innerhalb einer Minute wissen, wie man eine Begründung zu einer These hinzufügen kann.
4. Novizen sollen innerhalb einer Minute wissen, wie man Begründungen und Thesen bewerten und kommentieren kann.
5. Novizen sollen innerhalb einer Minute wissen, wie sie die Berechnung der Übereinstimmung starten können.