1.0 Benutzer-Modelle

Für die Benutzermodellierung soll eine Stakeholder Analyse erstellt werden. Daraus werden die 3 wichtigsten User Profiles/ Personae erstellt.

„Bei der Entscheidung darüber, welche Tätigkeiten von den Benutzern ausgeführt und welche Funktionen durch die Technik übernommen werden, sollten die Stärken, Einschränkungen, Vorlieben und Erwartungen der Benutzer berücksichtigt werden“ [[1]](#footnote-1)

1.1 Stakeholderanalyse

Primäre Nutzer:

Primäre Nutzer sind Schwimmer. Bei den Schwimmern muss man 3 Gruppen unterscheiden:

1. Hobbyschwimmer sehen Schwimmen als Alltagsausgleich. Sie haben Interesse an dem System, weil sie den Schwimmsport gezielt und gesund nachgehen wollen und Interesse an Anleitung haben.
2. Schwimmsportler haben das Interesse sich sportlich zu steigern. Ihr Interesse an dem System ist der Anspruch die eigene Leistung im Schwimmsport zu dokumentieren und durch Trainingspläne zu verbessern.
3. Profischwimmer haben das Interesse Leistung zu verbessern und gezielte Wettbewerbsvorbereitung zu betreiben. Der Anspruch an das System ist das Training zu dokumentieren und durch Trainingspläne gezielte Wettbewerbs Vorbereitung zu betreiben bzw. zusätzliche Trainingseinheiten zu generieren.

Die Interessen aller Primärnutzer überschneiden sich, müssen jedoch getrennt betrachtet werden, weil die Beweggründe unterschiedlich sind und die Grundvorraussetzungen.

Im Schwimmsport wird Grundsätzlich zwischen 3 Schwimmstärken unterschieden: Im Kurs 1 müssen Techniken erlernt werden. (Hobbyschwimmer). Im Kurs 2 befinden sich zum Beispiel Triathleten o ä., die Ihre Technik verbessern wollen. (Schwimmsportler) Im Kurs 3 suchen Trainierende ein geregeltes Training für realistische Abgangszeiten und Wettkampfvorbereitung. (Profischwimmer)

tertiäre Nutzer:

Schwimmtrainer werden als teritäre Nutzer angesehen weil sie eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung des Systems spielen jedoch nicht die Hauptanwender sind. Das Interesse an dem System ist die Entlastung der Schwimmtrainer, die normalerweise manuell Trainingspläne entwickeln und den Trainingsstand der Schwimmer festhalten und auswerten. Das Wissen und Vorgehensschema der Trainer ist die Quelle für die Daten bzw. Ressourcen im System, wie zum Beispiel Module im Trainingsplan. Zudem besteht das Interesse eines Schwimmtrainers darin den Schwimmer bestmöglich zu unterstützen. Weil jedoch ein Trainer nur begrenzt Zeit hat sich einzelnen Schwimmern zu widmen ist das System eine große Hilfe für einen Trainer. Die Trainer können durch die Dokumentation vom Trainingsstand der Schwimmer profitieren.

User Profiles

Nach der Stakeholderanalyse werden für die Benutzergruppen User Profiles erstellt. Diese beinhalten folgende, für das System entscheidene Merkmale:

demografische Charakteristiken, Fachwissen, Computer Kenntnisse Erfahrungen, Aufgaben, verfügbare Technologien, spezielle Produkterfahrungen, Motivation Motive, Einstellungen und Werte. Die Daten wurden erhalten durch persönliche Gespräche mit Schwimmern und Informationen von einem Trainer, der selbst Profischwimmer war und Jahrelange Erfahrungen mit allen 3 Primären Nutzergruppen hat.

Zusätzliche wurde eine Onlineumfrage gemacht um noch mehr potentielle Benutzer ab zu decken, die gegebenenfalls aktuell noch keine regelmäßigen Schwimmer sind. Von den 182 Teilnehmern sahen sich 18 % als Anfänger, 65 % als Fortgeschrittener und 17 % als Profis. 87 % der befragten befanden sich in der Altersgruppe 18-35. Diese soll die Zielaltersgruppe der App sein, weil die App im Campussport eingesetzt werden soll welche Hauptsächlich Studenten anspricht. Trotzdem wird davon ausgegenagen, dass auch andere Altersgruppen die App nutzen können. Es wird jedoch Vorausgesetzt, dass diese mit dem Umgang von Smartphones vertraut sind und keine Einschränkungen in diesem Punkt aufweisen. In den User Profils werden Schwimmer betrachtet unterteilt in 3 Gruppen.

User Profile- Hobbyschwimmer

| Merkmal | Merkmalausprägung |
| --- | --- |
| demografische Charakteristiken | 14-70+ |
| Fachwissen | Mindest Schwimmfähigkeit: 50m ohne Randberührung |
| Computer Kenntnisse Erfahrungen | Routinierter Umgang mit Smartphone |
| verfügbare Technologien | Smartphone |
| spezielle Produkterfahrungen | keine |
| Motivation Motive | Spaß am Schwimmsport, Fitness und Gesundheit |
| Interesse am System | Gezieltes Training um Fitness und Gesundheit zu verbessern, Weiterentwicklung aus Interesse am Hobby |

User Profile-Schwimmsportler/Profischwimmer

| Merkmal | Merkmalausprägung |
| --- | --- |
| demografische Charakteristiken | 14-30 |
| Fachwissen | Sichere Beherrschung von Brust und Kraul; Schmetterling und Rücken in der Grobform |
| Computer Kenntnisse Erfahrungen | Routinierter Umgang mit Smartphones, Nutzer von Sportapps oder Sportanalyste Systemen |
| verfügbare Technologien | Smartphone, Pulsuhr |
| spezielle Produkterfahrungen | Sportapps, Trainingspläne, Pulsuhr, Trainingsanalysesysteme |
| Motivation Motive | Wettkampfvorbereitung, Verbesserung,  Training,  Triathlon Bestandteil |
| Interesse am System | Trainingsplanerstellung, Austausch mit Trainer und Schwimmern, Technikverbesserung,  Zeitverbesserung |

User Profile-Schwimmtrainer

| Merkmal | Merkmalausprägung |
| --- | --- |
| demografische Charakteristiken | ab 18 |
| Fachwissen | sportlichen Hintergrund. Trainerschein C Breitensport minimum,  Erfahrung 1 Jahr praxis Kinder Jugend Erwachsenenbereich |
| Aufgaben | Module eintragen bzw. Trainingspläne erstellen,  Fragen beantworten  Technik bereich pflegen |
| Computer Kenntnisse Erfahrungen | normaler Umgang mit PC und Smartphone |
| Aufgaben |  |
| verfügbare Technologien | PC, Smartphone |
| spezielle Produkterfahrungen | Umgang mit Sportapp, Pulsuhrerfahrung |
| Motivation Motive | Leute für den Schwimmsport zu begeistern, Lerninhalte zu vermitteln, Freude an Bewegung und dem Element Wasser zu vermitteln, Anspruch Schwimmschülern erweitern Kenntnisse zu vermitteln, Wettwebewerbe, Entwicklung und Trainingsfortschritt erzielen |
| Einstellungen und Werte |  |

1. Personae

Aus den User Profiles werden nun Personae erstellt. Diese user centered Design Methode „unterstütz die Fokussierung auf die Benutzer und ihre Aktivitäten“[[2]](#footnote-2). Der Entwickler kann somit sich besser in den Nutzer hinein versetzen.

4.1 Personae Hobbyschwimmer

Name:

Alter:

Beruf:

Ausbildung:

Wohnort:

Technik:

Familienstand:

Hobbies:

Ziele:

Fähigkeiten

Aufgaben

Benutzeranforderungen

ERwartungen

Entwicklungspotenziale

4.2 User Profile-Schwimmsportler/Profischwimmer

Name:

Alter:

Beruf:

Ausbildung:

Wohnort:

Technik:

Familienstand:

Hobbies:

Ziele:

Fähigkeiten

Aufgaben

Benutzeranforderungen

ERwartungen

Entwicklungspotenziale

4.3 User Profile-Schwimmtrainer

Name:

Alter:

Beruf:

Ausbildung:

Wohnort:

Technik:

Familienstand:

Hobbies:

Ziele:

Fähigkeiten

Aufgaben

Benutzeranforderungen

ERwartungen

Entwicklungspotenziale

1. Din EN ISO 9241, Teil 210 Part 22.2 [↑](#footnote-ref-1)
2. Gehart Hartmann “MCI\_draft”, S.380, web: 21. Mai 2014 https://www.medieninformatik.th-koeln.de/w/Mensch\_Computer\_Interaktion [↑](#footnote-ref-2)