

Entwicklung interaktiver Systeme

–

Aquaparadise

Moritz Mueller, Johannes Kimmeyer

3. Dezember 2016

Inhaltsverzeichnis

1	User Profiles	3
1.1	Benutzer - Kind/Jugendlicher	3
1.2	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Neuling	5
1.3	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Fortgeschritten	6
1.4	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Experte	7
1.5	Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling	8
1.6	Benutzer – Rentner - Aquarium Fortgeschritten	10
1.7	Benutzer – Rentner - Aquarium Experte	11
1.8	Benutzer – Fachhändler	13
2	Kontextbezogene Aufgaben-Analyse	15
2.1	Task-Szenarios	16
2.1.1	Task: Dokumentation der Wasserwerte	16
2.1.2	Task: Problembehandlung	16
2.1.3	Task: Wasserwechsel durchführen	18
2.1.4	Task: Empfehlen von Fischen und Pflanzen	18
2.2	List of User Tasks for Aquariumusers	19
2.3	List of User Tasks for Fachhandel-Mitarbeiter	20
3	Plattform Capabilities und Constraints	21
4	Work Re-Engineering	23
5	Gestaltungsprinzipien	24
5.1	Android - Mobile Anwendung	24
5.1.1	Delight me in surprising ways	24
5.1.2	Real objects are more fun than buttons and menus	24
5.1.3	Only show what I need when I need it	24
5.1.4	Do the heavy lifting for me	25
5.2	Windows - Desktopanwendung	25
5.2.1	Consistency and standards	25
5.2.2	Error prevention	25
5.2.3	Flexibility and efficiency of use	25
5.2.4	Aesthetic and minimalist design	26
6	Usability Goals	27

1 User Profiles

Um die allgemeinen Anforderungen einer Kategorie von Benutzern in Bezug auf das User Interface ermitteln zu können, haben wir nachfolgend zunächst User Profiles für die verschiedenen Benutzer unseres Systems aufgestellt. Wir unterscheiden unsere Benutzer erst nach dem Alter und dann nach Erfahrung im Themengebiet, wobei wir die Erfahrung bei Kindern und Jugendlichen außen vor lassen, da diese in der Regel nicht so viel Erfahrung in diesem Bereich haben. Zusätzlich zu den normalen Benutzern gibt es dann noch ein User Profile für die Fachhändler. Bevor es mit den User Profiles losgeht, ist hier eine Übersicht der Unterteilungen:

- Kind/Jugendlicher
- Erwachsener - Aquarium Neuling
- Erwachsener - Aquarium Fortgeschritten
- Erwachsener - Aquarium Experte
- Rentner - Aquarium Neuling
- Rentner - Aquarium Fortgeschritten
- Rentner - Aquarium Experte
- Fachhändler

1.1 Benutzer - Kind/Jugendlicher

Tabelle 1.1: Benutzer - Kind/Jugendlicher

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demographisch	
Alter	8 - 18
Geschlecht	Männlich / Weiblich
Wohnort	Deutschland
Sozial-ökonomischer Status	- Grundschule - Weiterführende Schule - Ausbildung

Tabelle 1.1: Benutzer - Kind/Jugendlicher- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
	<ul style="list-style-type: none"> - Wohnhaft bei den Eltern - i. d. R. kein Einkommen (außer bei Ausbildung)
2. Berufserfahrung	Mögliche (geringe) Berufserfahrung durch Ferienjobs (ab 16 Jahren) oder Ausbildung (auch ca. ab 16 Jahren), ansonsten i. d. R. keine Berufserfahrung
3. Smartphone-Kenntnisse und -Erfahrung	Ein hoher Anteil in dieser Altersgruppe nutzt ein Smartphone und kennt sich dementsprechend gut aus
4. Fachwissen	Benutzer in dieser Altersklasse haben in der Regel wenig Fachwissen über Aquaristik
5. Spezielle Produkterfahrung	Möglicherweise hat der Benutzer bereits ein ähnliches System genutzt, welches Teilfunktionalitäten von unserer Anwendung besitzt
6. Motivation	Benutzer in dieser Altersklasse sind vermutlich diejenigen, die sich ein Aquarium im Haushalt am meisten gewünscht haben. Allerdings haben sie in der Regel nicht so viel Verantwortung, außer wahrscheinlich das Füttern der Fische oder Ähnliches. Die Motivation zur Benutzung unseres Systems hängt dann davon ab, inwiefern sich der Benutzer auch noch um weitere Tätigkeiten rund um das Aquarium kümmern möchte, zum Beispiel, wenn es um die Wasserqualität geht
7. Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> - Fische füttern - (Wasserwechsel) - (Düngen)
8. Auswirkung von Fehlern	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserverschmutzung - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen
9. Verfügbare Technologien	- Tröpfchen Tests

1.2 Benutzer – Erwachsener - Aquarium Neuling

Tabelle 1.2: Benutzer – Erwachsener - Aquarium Neuling

Merkmalsausprägung	Merkmal
1. Demographisch	Alter Geschlecht Wohnort Sozial-ökonomischer Status
2. Berufserfahrung	
3. Smartphone-Kenntnisse und -Erfahrung	
4. Fachwissen	
5. Spezielle Produkterfahrung	
6. Motivation	
7. Aufgaben	
8. Auswirkung von Fehlern	

Tabelle 1.2: Benutzer – Erwachsener - Aquarium Neuling- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
	<ul style="list-style-type: none"> - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen
9. Verfügbare Technologien	<ul style="list-style-type: none"> - Tröpfchen Tests - (Technisches Gerät zur Wasseranalyse)

1.3 Benutzer – Erwachsener - Aquarium Fortgeschritten

Tabelle 1.3: Benutzer – Erwachsener - Aquarium Fortgeschritten

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demographisch	
Alter	18 - 67
Geschlecht	Männlich / Weiblich
Wohnort	Deutschland
Sozial-ökonomischer Status	<ul style="list-style-type: none"> - Möglicherweise Beruf / Ausbildung / Studium im aquaristischen oder zoologischen Bereich - Variables Einkommen
2. Berufserfahrung	Kurze bis lange Berufserfahrung, möglicherweise im aquaristischen oder zoologischen Bereich
3. Smartphone-Kenntnisse und -Erfahrung	Ein hoher Anteil in dieser Altersgruppe nutzt ein Smartphone und kennt sich dementsprechend gut aus
4. Fachwissen	Der Benutzer ist möglicherweise bereits durch seinen Beruf / Ausbildung / Studium oder auch durch sein Hobby fortgeschritten, was die Erfahrung mit Aquarien angeht.
5. Spezielle Produkterfahrung	Möglicherweise hat der Benutzer bereits ein ähnliches System genutzt, welches Teilfunktionalitäten von unserer Anwendung besitzt

Tabelle 1.3: Benutzer – Erwachsener - Aquarium Fortgeschritten- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
6. Motivation	Benutzer in dieser Altersklasse und Erfahrungsstufe haben vermutlich schon etwas länger ein Aquarium und wollen nun ihre Abläufe optimieren. Dabei ist unser System eine hilfreiche Anwendung
7. Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> - Fische füttern - Wasserwechsel - Düngen - (Wasseranalyse durchführen)
8. Auswirkung von Fehlern	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserverschmutzung - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen
9. Verfügbare Technologien	<ul style="list-style-type: none"> - Tröpfchen Tests - (Technisches Gerät zur Wasseranalyse)

1.4 Benutzer – Erwachsener - Aquarium Experte

Tabelle 1.4: Benutzer – Erwachsener - Aquarium Experte

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demographisch	
Alter	18 - 67
Geschlecht	Männlich / Weiblich
Wohnort	Deutschland
Sozial-ökonomischer Status	<ul style="list-style-type: none"> - Vermutlich Beruf im aquaristischen oder zoologischen Bereich - Variables Einkommen
2. Berufserfahrung	Vermutlich Berufserfahrung im aquaristischen oder zoologischen Bereich
3. Smartphone-Kenntnisse und -Erfahrung	Ein hoher Anteil in dieser Altersgruppe nutzt ein Smartphone und kennt sich dementsprechend gut aus

Tabelle 1.4: Benutzer – Erwachsener - Aquarium Experte- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
4. Fachwissen	Der Benutzer arbeitet durch seinen Beruf intensiv im Themengebiet oder hat sich in seiner Freizeit intensiv mit dem Thema beschäftigt und kann somit als Experte bezeichnet werden
5. Spezielle Produkterfahrung	Möglicherweise hat der Benutzer bereits ein ähnliches System genutzt, welches Teilfunktionalitäten von unserer Anwendung besitzt
6. Motivation	Benutzer in dieser Altersklasse und Erfahrungsstufe haben neben ihrem Beruf möglicherweise auch ein privates Interesse an Aquarien. Um ihre Abläufe zu optimieren, bietet sich unser System sehr gut an
7. Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> - Fische füttern - Wasserwechsel - Düngen - (Wasseranalyse durchführen)
8. Auswirkung von Fehlern	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserverschmutzung - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen
9. Verfügbare Technologien	<ul style="list-style-type: none"> - Tröpfchen Tests - (Technisches Gerät zur Wasseranalyse)

1.5 Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling

Tabelle 1.5: Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demographisch	
Alter	67+
Geschlecht	Männlich / Weiblich
Wohnort	Deutschland
Sozial-ökonomischer Status	- Rentner

Tabelle 1.5: Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
	- Renten Einkommen
2. Berufserfahrung	Sehr lange Berufserfahrung, aber nicht im aquaristischen oder zoologischen Bereich
3. Smartphone-Kenntnisse und -Erfahrung	Ein eher geringer Anteil in dieser Altersgruppe benutzt Smartphones
4. Fachwissen	Der Benutzer ist ein Aquarium Neuling und hat dementsprechend noch kein oder wenig Fachwissen
5. Spezielle Produkterfahrung	Möglicherweise hat der Benutzer bereits ein ähnliches System genutzt, welches Teilfunktionalitäten von unserer Anwendung besitzt
6. Motivation	Benutzer in dieser Altersklasse und Erfahrungsstufe haben sich vermutlich vor kurzer Zeit ein Aquarium angeschafft oder überlegen noch, ob ein Aquarium angeschafft werden sollte. Da sie (in der Regel) keinen Beruf mehr ausüben, haben sie sehr viel Zeit und da bietet sich ein Aquarium gut an und da man natürlich das Beste aus seinem Aquarium rausholen möchte, besteht das Interesse an der Nutzung unseres Systems
7. Einschränkungen	Aufgrund des Alters haben die Benutzer möglicherweise Einschränkungen was das Sehen betrifft oder andere körperliche Einschränkungen
8. Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> - Fische füttern - Wasserwechsel - Düngen - (Wasseranalyse durchführen)
9. Auswirkung von Fehlern	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserverschmutzung - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen
10. Verfügbare Technologien	- Tröpfchen Tests

Tabelle 1.5: Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
	- (Technisches Gerät zur Wasseranalyse)

1.6 Benutzer – Rentner - Aquarium Fortgeschritten

Tabelle 1.6: Benutzer – Rentner - Aquarium Fortgeschritten

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demographisch	
Alter	67+
Geschlecht	Männlich / Weiblich
Wohnort	Deutschland
Sozial-ökonomischer Status	- Rentner - Renten Einkommen
2. Berufserfahrung	Sehr lange Berufserfahrung; möglicherweise im aquaristischen oder zoologischen Bereich
3. Smartphone-Kenntnisse und -Erfahrung	Ein eher geringer Anteil in dieser Altersgruppe benutzt Smartphones
4. Fachwissen	Der Benutzer ist möglicherweise bereits durch seinen ehemaligen Beruf / Ausbildung / Studium oder auch durch sein Hobby fortgeschritten, was die Erfahrung mit Aquarien angeht
5. Spezielle Produkterfahrung	Möglicherweise hat der Benutzer bereits ein ähnliches System genutzt, welches Teilfunktionalitäten von unserer Anwendung besitzt

Tabelle 1.6: Benutzer – Rentner - Aquarium Fortgeschritten- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
6. Motivation	Benutzer in dieser Altersklasse und Erfahrungsstufe haben vermutlich schon etwas länger ein Aquarium und wollen nun ihre Abläufe optimieren. Da sie (in der Regel) keinen Beruf mehr ausüben, haben sie sehr viel Zeit und da bietet sich ein Aquarium gut an und da man natürlich das Beste aus seinem Aquarium rausholen möchte, besteht das Interesse an der Nutzung unseres Systems
7. Einschränkungen	Aufgrund des Alters haben die Benutzer möglicherweise Einschränkungen was das Sehen betrifft oder andere körperliche Einschränkungen
8. Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> - Fische füttern - Wasserwechsel - Düngen - (Wasseranalyse durchführen)
9. Auswirkung von Fehlern	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserverschmutzung - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen
10. Verfügbare Technologien	<ul style="list-style-type: none"> - Tröpfchen Tests - (Technisches Gerät zur Wasseranalyse)

1.7 Benutzer – Rentner - Aquarium Experte

Tabelle 1.7: Benutzer – Rentner - Aquarium Experte

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demographisch	
Alter	67+
Geschlecht	Männlich / Weiblich
Wohnort	Deutschland
Sozial-ökonomischer Status	- Rentner

Tabelle 1.7: Benutzer – Rentner - Aquarium Experte- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
	- Renten Einkommen
2. Berufserfahrung	Vermutlich lange Berufserfahrung im aquaristischen oder zoologischen Bereich
3. Smartphone-Kenntnisse und -Erfahrung	Ein eher geringer Anteil in dieser Altersgruppe benutzt Smartphones
4. Fachwissen	Der Benutzer hat in seinem ehemaligen Beruf intensiv im Themengebiet gearbeitet oder hat sich in seiner Freizeit intensiv mit dem Thema beschäftigt und kann somit als Experte bezeichnet werden
5. Spezielle Produkterfahrung	Möglicherweise hat der Benutzer bereits ein ähnliches System genutzt, welches Teilfunktionalitäten von unserer Anwendung besitzt
6. Motivation	Benutzer in dieser Altersklasse und Erfahrungsstufe haben vermutlich schon länger ein Aquarium und wollen nun ihre Abläufe optimieren. Da sie (in der Regel) keinen Beruf mehr ausüben, haben sie sehr viel Zeit und da bietet sich ein Aquarium gut an und da man natürlich das Beste aus seinem Aquarium rausholen möchte, besteht das Interesse an der Nutzung unseres Systems
7. Einschränkungen	Aufgrund des Alters haben die Benutzer möglicherweise Einschränkungen was das Sehen betrifft oder andere körperliche Einschränkungen
8. Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> - Fische füttern - Wasserwechsel - Düngen - (Wasseranalyse durchführen)
9. Auswirkung von Fehlern	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserverschmutzung - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen

Tabelle 1.7: Benutzer – Rentner - Aquarium Experte- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
10. Verfügbare Technologien	- Tröpfchen Tests - (Technisches Gerät zur Wasseranalyse)

1.8 Benutzer – Fachhändler

Tabelle 1.8: Benutzer – Fachhändler

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demographisch	
Alter	18 - 67
Geschlecht	Männlich / Weiblich
Wohnort	Deutschland
Sozial-ökonomischer Status	- Beruf im aquaristischen oder zoologischen Bereich - Variables Einkommen
2. Berufserfahrung	Kurze bis lange Berufserfahrung im aquaristischen oder zoologischen Bereich
3. Computer-Kenntnisse und -Erfahrung	Ein hoher Anteil in dieser Altersgruppe nutzt Computer und kennt sich dementsprechend gut aus
4. Fachwissen	Der Benutzer arbeitet durch seinen Beruf im Themengebiet und kann somit als Fortgeschritten oder auch als Experte bezeichnet werden
5. Spezielle Produkterfahrung	Möglicherweise hat der Benutzer bereits ein ähnliches System genutzt, welches Teilfunktionalitäten von unserer Anwendung besitzt
6. Motivation	Fachhändler haben ein Interesse an der Zufriedenheit ihrer Kunden. Sie möchten ihnen helfen, ihre Aquarien optimal zu pflegen. Dabei helfen die Berechnungen der Wasserwerte sowie die Kommunikation, die über das System stattfinden

Tabelle 1.8: Benutzer – Fachhändler- Fortsetzung

Merkmal	Merkmalsausprägung
7. Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> - Kunden beraten - Probleme der Kunden lösen - Wasseranalyse durchführen
8. Auswirkung von Fehlern	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserverschmutzung - Algenbildung - Sterben von Fischen und Pflanzen
9. Verfügbare Technologien	<ul style="list-style-type: none"> - Tröpfchen Tests - Technisches Gerät zur Wasseranalyse

2 Kontextbezogene Aufgaben-Analyse

Die "Contextual Task Analysis" hat das Ziel ein deskriptives Modell der aktuellen Aufgaben zu modellieren. Dazu müssen laut Mayhew zum Einen Hintergrundinformationen der zu automatisierenden Arbeit recherchiert werden. Zum anderen empfiehlt Mayhew Personen, welche in diesem Fall im Bereich der Aquaristik arbeiten oder Besitzer von Aquarien sind, zu interviewen und dadurch Informationen zum Arbeitsbereich und der Aufgabenbewältigung zu erhalten. Mit diesen Informationen als Grundlage soll anschließend ein deskriptives Aufgabenmodell erstellt werden.

In unserem Fall haben wir aufgrund von vorhandenen Erfahrungen im Aquaristikbereich und begrenzter Zeit auf die Sammlung von Informationen durch Interviews verzichtet.

Die Aufgaben- Analyse wurde also mit einer Wiederbetrachtung der Anforderungen begonnen, um die Grenzen bzw. den Rahmen des Systems zu erkennen.

Anschließend wurden auf der vorhergegangenen Formulierung der User-Profiles, in Kombination mit den Stakeholdern, die wichtigsten Rollen im System festgelegt. Dies waren für uns eindeutig die Aquariumbesitzer und die Mitarbeiter im Fachhandel. Zunächst wollten wir eine Spezifikation im Bereich der Aquarienbesitzer vornehmen, was wir aber für überflüssig gehalten haben, da die Unterschiede im Arbeitsumfeld bereits im Nutzungskontext dokumentiert wurde und der Fokus auf der Aufgaben erledigung liegt. Weil die Komplexität unseres Projektes keine unübersichtlichen Größen erreicht hat, war es für uns möglich, die meisten als Brief-Use-Cases¹ zu formulieren. Besondere Beachtung wurde neben der Beschreibung auf die Trigger und Probleme gelegt, welche zusätzlich zu den üblichen Kriterien hinzugefügt wurden.

Die Szenarios wurden auf Grundlage der gemachten Erfahrungen verfasst und betrachten dabei ein oder mehrere Use-Cases und beziehen ebenso die Nutzungskontextanalyse mit ??in.

Nachdem dann letztendlich die grundlegenden Benutzeraufgaben formuliert wurden, widmeten wir uns dem Entwurf des aktuellen "User Task Organization Model".[Mayhew:UEL]

¹T

2.1 Task-Szenarios

2.1.1 Task: Dokumentation der Wasserwerte

User: Aquarienbesitzer

Definition: Der Aquarienbesitzer ist zu Hause und interessiert sich für die Wasserwerte in seinem Aquarium, da er sich für eine bestimmte neue Fischart interessiert. Um diese Fischart halten zu können, sind bestimmte Nährwerte im Wasser benötigt, damit diese Fische überleben.

Task Flow:

1. Toni, der Aquarienbesitzer, geht zum Fachhandel mit seiner Wasserprobe und lässt diese analysieren.
2. Der Fachhandel analysiert diese Wasserwerte, während Toni wieder nach Hause fährt und auf die Ergebnisse wartet.
3. Nach ein paar Tagen erhält Toni eine Antwort vom Fachhandel, wie denn seine Wasserwerte momentan aussehen. Dazu fährt Toni wieder zum Fachhandel und lässt sich hier auch noch die tägliche Änderungsrate dank einer alten Analyse berechnen.
4. Toni kennt nun seine Wasserwerte und weiß, dass seine Wasserwerte für den neuen Fisch optimal sind und legt sich daraufhin diesen neuen Fisch zu.
5. Der neue Fisch lebt ohne Probleme im neuen Aquarium und passt zum Gesamtbild sehr gut dazu.

Task Closure: Dieses Szenarios nahm 3 Tage in Anspruch, am ersten Tag bringt Toni die Wasserwerte zur Fachhandlung, am 2. Tag findet die Analyse statt und am 3. Tag holt Toni sich die Wasserwerte ab und kauft sich den neuen Fisch.

Um diese Aufgabe zu unterstützen, sollte das User Interface...

- Die tägliche Änderungsrate der Nährwerte automatisch berechnen
- Die Dokumentation der Wasserwerte zu digitalisieren

2.1.2 Task: Problembehandlung

User: Aquarienbesitzer

Description: Der Aquarienbesitzer Mike hat Probleme mit seinem Aquarium. Des öfteren sterben seine Fische, es haben sich viele Algen gebildet und die Pflanzen sehen nicht so gut aus, wie er es sich damals beim Kauf des Aquariums erhofft hatte. Er benötigt Hilfe von den Experten.

Task Flow:

1. Mike ruft bei der Fachhandlung Fressnapf an und fragt nach Hilfe bezüglich der Probleme mit seinem Aquarium.
2. Fressnapf teilt ihm mit, dass sie gerne eine Wasserprobe aus seinem Aquarium analysieren würden, um zu erkennen, wo das Problem denn liegen würde.
3. Mike bringt die Probe zu Fressnapf, wo sie die Wasserprobe zum Analysieren an die Wissenschaftler weitergeben.
4. Die Wissenschaftler analysieren einen Tag später diese Wasserprobe und geben die Ergebnisse an die Fachhandlung weiter.
5. Fressnapf vereinbart einen neuen Termin mit Mike, dieser kommt vorbei und ihm wird anschließend mitgeteilt, dass in seinem Wasser eine Mangelversorgung durch Eisen vorliegt.
6. Mike kauft einen Eisendünger, welcher die Mangelversorgung ausgleicht und ein besseres Klima für die Wasserpflanzen gibt.
7. Als eine Woche später immer noch Fische sterben, ruft Mike erneut in der Fachhandlung an. Da seine Wasserwerte aber optimal sind, können sie Mike so nicht weiterhelfen und schicken einen Mitarbeiter zu ihm nach Hause.
8. Der Mitarbeiter betrachtet die Umstände des Aquariums, die Anzahl der Fische und weitere mögliche Problemquellen und kommt zum Resultat, dass die Anzahl und Art der Fische für die Größe des Beckens ein Problem ist und diese sich aufgrund dessen gegenseitig auffressen. Des Weiteren konnte der Mitarbeiter die verstärkte Algenbildung auf den Standpunkt in der direkten Sonne zurückführen.
9. Mike stellt sein Aquarium um und verschenkt die Hälfte seiner Fische, damit ein optimales Verhältnis für seine Fische und Wasserpflanzen besteht.

Task Closure: Dieses Szenario benötigt zwei Wochen bis zur Auffindung aller Probleme. Die Analyse des ersten Problems dauert bereits 3 Tage. Die Feststellung, dass noch mehr Probleme vorliegen wurde aufgrund mangelnder Informationen nicht direkt erkannt und die Vollendung des Szenarios verlängert sich um mehr als eine weitere Woche.

Um diese Aufgabe zu unterstützen, sollte das User Interface...

- Eine Möglichkeit geben, dass Aquarium anzuschauen, ohne dass der Mitarbeiter vorbeifahren muss
- Die Übersicht der alten Wasserwerte bereits im Vorhinein dokumentieren und dem Fachhandel bei Bedarf anschauen
- Die Fische, Pflanzen und Lampen im Aquarium dem Fachhandel präsentieren, damit der Mitarbeiter des Fachhandels direkt eine Übersicht über alle Problemquellen hat

2.1.3 Task: Wasserwechsel durchführen

User: Aquarienbesitzer

Description: Zur guten Aquarienpflege gehört ein wöchentlicher Wasserwechsel. Da das Grundwasser an manchen Wohnorten abweichende Werte zu den Zielwerten des Aquariumwassers besitzt, ist eine gezielte Dosierung von Osmose- und Grundwasser selten zu vermeiden.

Task Flow:

1. Mia wohnt in der Nähe eines Kanals, wo das Grundwasser aus dem Kanal abgepumpt wird, dadurch weichen die Wasserwerte des Grundwassers stark von den optimalen Werten für ihr Aquarium ab. Da ihr die Pflege ihres Aquariums aber trotzdem sehr wichtig ist, führt sie einen Wasserwechsel mit Berücksichtigung der Zielwerte durch
2. Zunächst analysiert Mia die Werte ihres aktuellen Aquariumwassers und erhält Gesamt- und Karbonathärte sowie den pH-Wert.
3. Mit Hilfe der Grundwasserwerte vom Versorger kann sie anschließend das benötigte Verhältnis des Osmose- und des Grundwasser unter Berücksichtigung der Menge des Wasserwechsels per Hand berechnen.
4. Mia mischt das Grund- und Osmosewasser und führt den Wasserwechsel in ihrem Aquarium durch.
5. Da Mia die Werte ihres Aquariums sorgfältig dokumentiert, ist das Eintragen des neuen Wasserwertes sehr einfach.

Task Closure: Die Durchführung der Aufgabe dauert nur 40 Minuten. 10 Minuten für die Berechnung, 10 Minuten für die Analyse und noch 15 Minuten für die Durchführung der Wasserprobe und 5 weitere Minuten für das Eintragen der Dokumentation

Um diese Aufgabe zu unterstützen, sollte das User Interface...

- Die Berechnung des Aquarienbesitzer durchführen
- An die Durchführung des Wasserwechsels erinnern
- Die Dokumentation der Wasserwerte übernehmen und die Durchführung eines Wasserwechsels bereits vor der Durchführung anzuzeigen

2.1.4 Task: Empfehlen von Fischen und Pflanzen

User: Mitarbeiter des Fachhandels

Description: Laura arbeitet schon seit längerem als Mitarbeiterin für Fressnapf im Bereich der Aquaristik. Sie berät die Kunden vor allem beim Kauf von Fischen und Pflanzen und berücksichtigt dabei immer die Wasserwerte und andere Umstände der Kunden.

Task Flow:

1. Die Meiers sind nach Ankunft der Ergebnisse ihrer Wasserprobe wieder zu Laura in den Laden gekommen. Laura soll ihnen nun Empfehlungen zu möglichen neuen Fischen und Pflanzen geben.
2. Laura schaut sich die Wasserwerte an und erkennt schnell, dass für das Wasser der Meiers sehr pflegeleichte und unanfällige Pflanzen gewählt werden müssen.
3. Laura zeigt den Meiers daraufhin, die ihrer Meinung nach schönsten Wasserpflanzen in dieser Kategorie.
4. Die Meiers interessieren sich nicht so sehr für die Wahl der Pflanzen und stimmen einem Kauf direkt zu, doch im Aquarium nebenan haben sie Fische gefunden, welche ihnen sehr gut gefallen.
5. Da Laura aber direkt erkennt, dass diese Fische für die Menge der Fische, welche die Meiers im Aquarium haben, nicht geeignet sind, rät sie die Meiers vom Kauf dieser Fische ab. Diese schauen sich kurz weiter um.
6. Laura wird währenddessen von einem anderen Kunden angesprochen, der Hilfe bei seinen Wasserpflanzen braucht. Da Laura ihm kurz hilft, muss Laura anschließend die Wasserwerte der Meiers erneut aufsuchen, damit sie wieder ihre Situation in Erinnerung hat.
7. Die Meiers wollen aber trotzdem gerne Fische haben, welche in diese Richtung gehen, da Fressnapf aber nur eine ähnliche Fischart besitzt, welche aber etwas andere Wasserwerte benötigt, rät Laura zur Zugabe von Natriumhydrogencarbonat um die Karbonathärte anzuheben, da so alle Fischarten und Pflanzen gehalten werden können.
8. Die Meiers kaufen sich neue Fische, Pflanzen und ein Düngemittel mit Natriumhydrogencarbonat dank der individuellen und qualitativ hochwertigen Beratung von Laura.

Task Closure: Die Beratung der Meiers dauert 1,5 Stunden. Die Wasseranalyse hat bereits im Vorhinein ein paar Tage in Anspruch genommen. Die Beratung ist sehr umfassend und nimmt daher eine große Menge an Zeit in Anspruch.

Um diese Aufgaben zu unterstützen, sollte das User Interface...

- Der Fachhandlung alle Informationen(Wasserwerte, Fische, Pflanzen) zum Aquarium bereitstellen für eine optimale Beratung

2.2 List of User Tasks for Aquariumusers

- Wasserprobe entnehmen
- Wasserprobe an die Fachhandlung bringen
- Wasserwechsel durchführen
- Wasserwechselverhältnis berechnen

- Probleme finden
- Aquaristische Berechnungen durchführen
- Aquarium düngen
- Fische kaufen
- Pflanzen kaufen
- Dokumentation der Wasserwerte
- Aquarium sauber halten

2.3 List of User Tasks for Fachhandel-Mitarbeiter

- Kunden beraten
- Wasserproben analysieren
- Probleme analysieren
- Probleme lösen
- Düngemittel empfehlen
- Aquarium des Kunden kennen
- Aquaristische Berechnungen durchführen

3 Plattform Capabilities und Constraints

Damit UI-Designer wissen können, welche Design-Möglichkeiten vorhanden sind und welche nicht, müssen die Plattform spezifischen Möglichkeiten und Einschränkungen aufgelistet werden. Die Umsetzung unseres Systems erfolgt als Android App für normale Benutzer und als Desktop Anwendung für Fachhandlungen. In den folgenden Tabellen werden wir jeweils für die Anwendungen die Möglichkeiten und Einschränkungen darstellen.

Tabelle 3.1: Plattform: Android App

Eigenschaft	Möglich	Möglich mit zus. Aufwand	Nicht möglich
Betriebssystem Version	4.0.3 und höher		Darunterliegende Versionen
Display Größe	4 Zoll und größer		Kleinere Größen
Eingabe-Geräte	Virtuelle Tastatur, Touchscreen	Physische Bluetooth Tastatur	
Internetverbindung	Verbindung über WLAN, mobile Verbindung		
Farben	Alle beliebigen Farben		
Spezial-Effekte	3D, Video, Audio		
GUI Werkzeuge	Siehe Android Komponenten [Android:Komponenten]		
Energieversorgung	Begrenzte Akkulaufzeit, Netzbetrieb		
Multitasking	x		
Bit-Mapped-Display	x		
Windowing			x

Tabelle 3.2: Plattform: Windows Desktop Anwendung

Eigenschaft	Möglich	Möglich mit zus. Aufwand	Nicht möglich
Betriebssystem Version	10	7, 8	Darunterliegende Versionen
Display Größe	12 Zoll und größer		Kleinere Größen
Eingabe-Geräte	Physische Tastatur, Bildschirmstatur, Maus		
Internetverbindung	Verbindung über LAN oder WLAN		
Farben	Alle beliebigen Farben		
Spezial-Effekte	3D, Video, Audio		
GUI Werkzeuge	Siehe Java GUI Komponenten [Java:Komponenten]		
Energieversorgung	Netzbetrieb, begrenzte Akkulaufzeit (Laptops)		
Multitasking	x		
Bit-Mapped-Display	x		
Windowing	x		

4 Work Re-Engineering

Das Ziel des Work Re-Engineering ist nicht die Nachahmung des aktuellen Modells oder die Revolutionierung der Aufgabenbearbeitung, sondern viel mehr die Kombination zwischen der möglichen Effizienzsteigerung durch die Automatisierung der Prozesse, dem effizienteren Erreichen der Ziele und einem einfacheren Wiedereinstieg in das neue System unter Betrachtung der Einflüsse der Mensch-Computer-Interaktion.

Möglichkeiten um die Arbeit zu reduzieren durchs Task Model oder Arbeitsprozesse rationalisieren (optimale Zieleerreichung durch neue Bedingungen) Changing work practice ist gerechtfertigt, wenn nicht nur automatisierung sondern auch Usability goals erreicht werden. Ein wenig Änderung ist benötigt

5 Gestaltungsprinzipien

Die Gestaltungsprinzipien sind eine weitere Grundlage für das Erstellen eines gebrauchstauglichen Designs. Es gibt eine äußerst hohe Zahl an Gestaltungsprinzipien, welche zum Beispiel auf der Plattform oder auch auf der Produktfamilie basieren. Ebenso kann Literatur, welche sich auf User-Interface Design-Prinzipien beziehen hinzugezogen werden.

Da uns im Rahmen des Projektes nicht so viel Zeit zur Verfügung steht, ist unsere Recherche etwas geringfügiger ausgefallen und wir haben uns an den plattformbasierten Gestaltungsprinzipien von Android und Windows orientiert. Wir konzentrieren uns hier auf die für unser System wichtigsten 10 Prinzipien, weitere sind im Anhang zu finden.

5.1 Android - Mobile Anwendung

5.1.1 Delight me in surprising ways

„A beautiful surface, a carefully-placed animation, or a well-timed sound effect is a joy to experience. Subtle effects contribute to a feeling of effortlessness and a sense that a powerful force is at hand.“

Dieser Punkt ist für unser System von besonderer Bedeutung, damit der Benutzer über eine längere Dauer Spaß an unserem System hat. Dadurch profitiert der Nutzer sowohl von seinem schönen Aquarium als auch vom schönen System.

5.1.2 Real objects are more fun than buttons and menus

„Allow people to directly touch and manipulate objects in your app. It reduces the cognitive effort needed to perform a task while making it more emotionally satisfying.“

Reale Objekte sind in der Aquaristik viel anwendungsbezogener und eignen sich gerade aufgrund von sehr langen Begriffen. Daher ist die Umsetzung von Objekten anstatt von Buttons und Menüs von großer Bedeutung.

5.1.3 Only show what I need when I need it

„People get overwhelmed when they see too much at once. Break tasks and information into small, digestible chunks. Hide options that aren't essential at the moment, and teach people as they go.“

Der Bereich der Aquaristik ist sehr komplex und soll deswegen möglichst einfach zu überblicken sein, gerade bei der Menge der Informationen ist das Ausblenden des öfteren sinnvoll.

5.1.4 Do the heavy lifting for me

„Make novices feel like experts by enabling them to do things they never thought they could. For example, shortcuts that combine multiple photo effects can make amateur photographs look amazing in only a few steps.“

Die meisten Benutzer unseres Systems sind im Rahmen der Aquaristik auf Hilfe angewiesen, daher ist es besonders sinnvoll, diesem Prinzip stärkere Beachtung zu schenken.

5.2 Windows - Desktopanwendung

Die User Interface Design Guidelines von Windows waren nicht sehr direkt aufzuwinden, daher haben wir uns an den Guidelines von Nielsen und Molich orientiert.

5.2.1 Consistency and standards

Interface designers should ensure that both the graphic elements and terminology are maintained across similar platforms. For example, an icon that represents one category or concept should not represent a different concept when used on a different screen.

Da wir sowohl eine Desktopanwendung und einer Mobilen Anwendung entwickeln, ist dieser Punkt von wichtiger Bedeutung, da die Mitarbeiter so direkt auch ein Verständnis der Applikation der Kunden haben und auch andersherum.

5.2.2 Error prevention

Whenever possible, design systems so that potential errors are kept to a minimum. Users do not like being called upon to detect and remedy problems, which may on occasion be beyond their level of expertise. Eliminating or flagging actions that may result in errors are two possible means of achieving error prevention.

Neben diesen Vorteilen ist für den Mitarbeiter im Fachhandel auch noch der Zeitdruck ein wichtiger Faktor, welcher durch die Vermeidung von Fehlern direkt zu schnellerer Bearbeitung und zufriedeneren Kunden führt.

5.2.3 Flexibility and efficiency of use

With increased use comes the demand for less interactions that allow faster navigation. This can be achieved by using abbreviations, function keys, hidden commands and macro facilities. Users should be able to customize or tailor the interface to suit their needs so that frequent actions can be achieved through more convenient means.

Da die Mitarbeiter im Fachhandel dieses Tool sehr regelmäßig benutzen werden, hat dieser Punkt besondere Bedeutung, da die einfache Bedienbarkeit nicht mehr im Vordergrund liegt.

5.2.4 Aesthetic and minimalist design

Keep clutter to a minimum. All unnecessary information competes for the user's limited attentional resources, which could inhibit user's memory retrieval of relevant information. Therefore, the display must be reduced to only the necessary components for the current tasks, whilst providing clearly visible and unambiguous means of navigating to other content.

Ein weiterer wichtiger Punkt, der eigentlich auf jedes interaktive System bezogen werden sollte. Da die Mitarbeiter immer schnell auf den Kunden reagieren können sollen, ist hier ein besonderes Augenmerk auf eine optimale Darstellung gelegt.

6 Usability Goals

Tabellenverzeichnis

1.1	Benutzer - Kind/Jugendlicher	3
1.1	Benutzer - Kind/Jugendlicher- Fortsetzung	4
1.2	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Neuling	5
1.2	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Neuling- Fortsetzung	6
1.3	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Fortgeschritten	6
1.3	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Fortgeschritten- Fortsetzung	7
1.4	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Experte	7
1.4	Benutzer – Erwachsener - Aquarium Experte- Fortsetzung	8
1.5	Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling	8
1.5	Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling- Fortsetzung	9
1.5	Benutzer – Rentner - Aquarium Neuling- Fortsetzung	10
1.6	Benutzer – Rentner - Aquarium Fortgeschritten	10
1.6	Benutzer – Rentner - Aquarium Fortgeschritten- Fortsetzung	11
1.7	Benutzer – Rentner - Aquarium Experte	11
1.7	Benutzer – Rentner - Aquarium Experte- Fortsetzung	12
1.7	Benutzer – Rentner - Aquarium Experte- Fortsetzung	13
1.8	Benutzer – Fachhändler	13
1.8	Benutzer – Fachhändler- Fortsetzung	14
3.1	Plattform: Android App	21
3.2	Plattform: Windows Desktop Anwendung	22

Abbildungsverzeichnis