* **muss einfach zu verstehen sein, da hauptsächlich Anfänger Probleme mit dem Aquarium haben und auf Beratung angewiesen sind**
* muss Wissen für die Aquarianer bieten
* Hauptnutzer bei Aquarianern können mit dem Smartphone umgehen
* Experten müssen den Hilfestellungen für Anfänger entgehen können
* **Fachhandel muss zwischen den Übersichten der Kunden wechseln können**
* **Fachhandel: Schnelle Neuorientierung bei Unterbrechung → viele Aufgabenwechsel**
* Spritzwassergefahr → Eintragen ungefährlich oder so -- bzw. schnell
* Familie wird öfters von Kindern unterbrochen
* Kinder möchten die Sachen fürs AQ eintragen → daher Ease of learning
* Muss schnell für Fachhandelberater verfügbar sein
* Bei Problemen schnelle Verfügbarkeit der Mitarbeiter
* Anzeige von Werten der Nutzer übersichtlich und schnell
* identifizierbarkeit der Kundenwerte zum Kunde
* Ease-of-learning priorisieren bei Aquariumhaltern
* Ease-of-use priorisieren bei Fachhändlern
* Das System muss den Benutzer durch die Aufgaben leiten
* Auch bei schwierigen Aufgaben muss eine Hilfestellung gewährleistet sein
* Das System muss selbsterklärend und leicht zu lernen sein

Qualitative Ziele:

1 Das Eintragen der Werte in die Berechnungen muss schnell gehen

Ease-of-learning: Pro Eingabefeld sollte der Benutzer nicht länger als 5 Sekunden brauchen

Ease-of-use: Pro Eingabefeld sollte der Benutzer nicht länger als 3 Sekunden brauchen. Durch vorausgefüllte Felder z.B. durch zuvor eingetragene Wasserwerte soll der Benutzer diese überspringen können und somit zusätzlich Zeit sparen

1: Der Nutzer muss dem Fachhandel sein Aquarium in möglichst kurzer Zeit darstellen können.

Ease-of-learning: Das Eintragen der Aquariumdaten sollte nicht länger als 4 Minuten dauern

Ease-of-use: (Hat Daten bereits eingetragen) Das Bearbeiten einer Information zum Aquarium sollte nicht länger als 10 Sekunden dauern

1: Das Design muss Mitarbeiter im Fachhandel unterstützen, die oft (z.B. von Kunden oder anderen Mitarbeitern) abgelenkt werden, indem es den Benutzer durch viele Kontextinformationen zu den Kundendaten daran erinnert, wo er war, als er abgelenkt wurde.

**Der Mitarbeiter muss innerhalb von 5 Sekunden wieder zum aktuellen Kunden zurückfinden können und den Kontextzusammenhang verstehen. Keine Fehler und Hohe Zufriedenheit**

1: Das Design muss Mitarbeitern im Fachhandel ermöglichen, schnell zwischen den Kontextinformationen zu den einzelnen Kunden zu wechseln.

**Der Mitarbeiter soll nach der 3. Benutzung mehrere Kunden managen können und eine Fehlerrate von 0% dabei haben. Ease of Use Skala min. 5**

1 Das Design sollte selbsterklärend und leicht zu lernen sein, da die Thematik an sich schon nicht einfach ist und diese somit leichter zu verstehen ist.

**→ Nach 2maliger Benutzung jeder Funktion sollte der Aquariumbesitzer die Novice Satisfaction Rating für Ease-of-Learning mit min. 5 bewerten**

1: Der Aquariumbesitzer sollte die Darstellung seiner Aquarienwerte schnell verstehen.

**Nach der 3. Betrachtung sollte der Aquariumbesitzer die Darstellung seiner Aquarienwerte seines Aquariums innerhalb von 10 Sekunden nachvollziehen können**

1: Die gezugehörigen Kundendaten sollen vom Mitarbeiter innerhalb kurzer Zeit und mit sehr hoher Trefferwahrscheinlichkeit gefunden werden.

**Die zum Kunden gehörenden Kundendaten(z.B. Wasserwerte etc.) sollten innerhalb von 15 Sekunden zu finden sein. Dabei muss eine Trefferquote von 90% gegeben sein.**

2: Der Mitarbeiter im Fachhandel sollte die grafische Darstellung der Aquarienwerte der Kunden schnell verstehen.

2: Das Design muss Aquariumbesitzer unterstützen, die vermeintlich oft (z.B. von ihren neugierigen Kindern) abgelenkt werden, indem es den Benutzer durch viele Kontextinformationen daran erinnert, wo er war, als er abgelenkt wurde

3 Bei einem Gespräch mit dem Kunden ohne direkte Anwesenheit, soll der Mitarbeiter durch die Problemanalyse geführt werden, damit alle möglichen Quellen überprüft werden.

3: Experten sollen die Möglichkeit haben ohne die Neulingunterstützung das System zu nutzen.

Quantitative Ziele:

1. 2
2. 1
3. 1
4. 1
5. 2
6. 2
7. 3
8. 3
9. 1
10. 3
11. 1
12. 2

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.