

Aufgabenmodellierung

1) Task Scenario

Die Task-Szenarios werden hier als Problemszenarien geschrieben. Die Problemszenarien beschreiben, wie die Benutzer die Situation bzw. das Problem in der aktuellen Praxis handeln. Diese werden sorgfältig entwickelt, um Aspekte der Beteiligten und ihrer Aktivitäten aufzuzeigen, die Auswirkungen auf das Design haben. (Vgl. mit Rossen&Carroll, S.64)

Diese Task-Szenarios beschreiben die Aktivitäten eines Benutzers, um eine Aufgabe zu erledigen.

- **Task: mit Thema Nachhaltigkeit umgehen**

- **User:** Benutzer
- **Scenario:** Lalisa, eine Benutzerin, spricht oft im Alltag mit ihre Kollegin Jennie. Als eine Person, die sich um die Umwelt und die persönliche Gesundheit sorgt, diskutiert Lisa mit Jennie über das Konsumieren nachhaltiger Produkte, um die Umwelt zu schützen und einen gesunden Lebensstil zu haben.
- **Task flow:**
 1. Lalisa fragt Jennie, ob sie bereits mit dem Thema Nachhaltigkeit vertraut ist.
 2. Jennie meinte, dass sie nicht darüber gut auskennt, und fragte, ob Lisa ihr helfen kann.
 3. Lalisa stimmt Jennies Bitte zu.
 4. Lalisa und Jennie überlegen sich, was Lalisa tun könnte, um Jennie zu helfen.
 - Variante: Einkaufen gehen:
 5. Jennie fragt, ob Lisa dann mit ihr einmal in der Woche einkaufen gehen will, damit sie von Lisa darüber erfahren kann.
 6. Lalisa begleitet Jennie beim nächsten Einkauf und bemerkt, dass Jennie zu nachhaltig ungünstigen Produkten greift.
 7. Sie weist Jennie darauf hin und empfiehlt günstigere Alternativen, die sie kennt.
 8. Jennie entscheidet nach ihren Kriterien für die Produkte und probiert diese aus.
 9. Jedoch hat sie Schwierigkeiten, die Ausprägung der Nachhaltigkeit zu erkennen, wenn Labels wie Nutri/ECO-Score nicht zu finden sind.
 10. Einige Alternativen die Jennie kennengelernt hat, haben ihr gut gefallen, sodass sie in Zukunft zu diesen Produkten greifen wird. Zudem ist sie neugierig und interessiert ihren Konsum weiterhin nachhaltig zu optimieren.
 11. Lalisa erfährt von Jennies Erfahrungen und hat das Gefühl eine gute Tat vollbracht zu haben.
 - Variante: Essen gehen
 5. Jennie fragt Lalisa, ob sie am Abend mit ihr essen gehen möchte, um beim Essen mehr über das Thema zu sprechen. Es hilft dabei, Jennie mehr zu motivieren, sich über das Thema Nachhaltigkeit besonders nachhaltige Produkte zu erfahren.
 6. Lalisa wählt dann ein Restaurant aus, das das Menü anbietet, und beim Hauptgericht kann man zwischen normalem Essen, Vegan oder sogar Fastfood wählen.
 7. Lalisa bemerkt, dass Jennie nur für nicht nachhaltiges Essen bevorzugt.

8. Jennie möchte eine Cola als Getränk und Lalisa zeigt ihr, wie sie nach Nutri/ECO-Score von Cola googlen und darauf wissen kann, ob ein Produkt nachhaltig ist.
9. Jennie findet es aber schwierig, immer beim Essen nach der Nachhaltigkeit eines Produkts zu suchen. Aber Lisa ermutigt Jennie, dass sie sich nach einiger Zeit an diese Produkte gewöhnen wird und dann lernen kann, welche Produkte nachhaltig sind und welche nicht.
10. Während des Essens erklärt Lalisa Jennie weiter, wie man sich ein nachhaltiges Produkt erkennen kann, sodass Jennie sich in Zukunft dieser Produkte bewusst ist. Zudem ist sie neugierig und interessiert ihren Konsum weiterhin nachhaltig zu optimieren.
11. Lalisa erfährt von Jennies Erfahrungen und hat das Gefühl eine gute Tat vollbracht zu haben.

- **Task: die Einkaufsliste erledigen**

- **User:** Benutzer
- **Scenario:** Julian, ein Benutzer, kauft üblicherweise in nur wenigen Supermarkt ketten ein. Nachdem der Lebensmittelbestand zu Hause überprüft wurde, erstellt Julian eine Einkaufsliste.
- **Task Flow:**
 1. Julian überlegt, wie er seine Einkaufsliste erledigen soll.
 - Variante: zum Supermarkt fahren
 2. Julian fährt zu einem Rewe in der Nähe seiner Wohnung.
 3. Dort nimmt er einen Einkaufswagen und sucht nach den Lebensmitteln, die auf seiner Liste stehen.
 4. Dabei achtet er während der Auswahl hauptsächlich auf den Preis und den Geschmacklichen Erfahrungen. Aspekte der Nachhaltigkeit oder gesündere Alternativen vernachlässigt er, da diese für ihn nicht erkenntlich ist, wenn bestimmte Labels nicht einzusehen sind.
 5. Da er etwas mehr auf seine Figur achten möchte interessiert er sich mehr für die Nährwerte als sonst. Eine Ausnahme soll es aber trotzdem geben, wenn er sich sehr nach etwas Süßen sehnt oder eine große Verbundenheit mit einem Produkt empfindet.
 6. Ökologisch Nachhaltige Produkte nimmt er als preislich teurer wahr und kann es sich daher nicht leisten.
 7. Er greift zu seinen Gewöhnlichen Produkten, bringt alle Waren zur Kasse, bezahlt und fährt nach Hause.
 - Variante: Online bestellen
 2. Julian geht auf die Website shop.rewe.de, um die Lebensmittel online zu kaufen.
 3. Er wählt die Option „Lieferservice“ und sucht nach den Lebensmitteln, die auf seiner Liste stehen.
 4. Er vervollständigt seine Liste ganz schnell, weil er einfach den gewünschten Artikeln nach Preis und Geschmacklichen Erfahrungen auswählt, ohne Berücksichtigung über Nachhaltigkeit oder andere Merkmale.
 5. Da er etwas mehr auf seine Figur achten möchte interessiert er sich mehr für die Nährwerte als sonst. Eine Ausnahme soll es aber trotzdem geben, wenn er sich sehr nach etwas Süßen sehnt oder eine große Verbundenheit mit einem Produkt empfindet.

6. Da Julian von zuhause online einkauft, nimmt er dann die Zeit, andere Produkte des Supermarkts anzuschauen.
7. Er findet, dass er ökologisch Nachhaltige Produkte er als preislich teurer wahrnimmt und kann es sich daher nicht leisten.
8. Er wählt weiter zu seinen Gewöhnlichen Produkten, fügt in seinem Warenkorb hinzu, und schließt der Einkauf ab.

2) Use Scenario

Die Task-Scenarios werden hier mit Einbezug des Systems geschrieben.

- **Task: mit Thema Nachhaltigkeit umgehen**

- **User:** Benutzer
- **Scenario:** Lalisa, eine Benutzerin, ist beim Kauf von Lebensmitteln und Kleidung zahlungswillig, für Bioware, Langlebigkeit und andere Nachhaltigkeitsstandard mehr Geld auszugeben. Für Lalisa ist der Klimaschutz sehr wichtig. Sie spricht und diskutiert oft mit ihren Freunden und Kolleg*innen über die entstehende Umweltprobleme und die ausführbaren Lösungen dafür. Sie möchte aber nicht nur durch das Sprechen, sondern auch Alternativen zu finden, andere Menschen über nachhaltige Themen verbreiten zu können.
- **Task Flow:**
 1. Lalisa sucht den Appstore durch, um eine Anwendung über Nachhaltigkeit zu finden und findet unser Spiel.
 2. Sie liest die Info und Bewertungen durch.
 3. Sie entscheidet sich, die App zu herunterladen.
 4. Sie startet das Spiel und erstellt ein Konto mit einen Benutzernamen und einem Passwort nach ihrem Wahl und liest die Nutzerbedingungen durch. Danach loggt sie sich mit ihren Daten ein.
 5. Sie liest das Handbuch vorsichtig durch und danach erstellt das virtuelle Wesen.
 6. Ihr wird das Hauptbildschirm gezeigt, das sie ihr Wesen mit seinen mentalen und physischen Werten sehen kann, und die Möglichkeit zwischen der Funktionen „Wesen Füttern“ und „Minigame Spielen“ hat.
 7. Lalisa wählt die Funktion „Wesen füttern“ und versucht, Produkt zu hinzufügen.
 8. Lalisa öffnet ihr Kühlschrank und nimmt ein Banana mit, um dessen Barcode scannen zu können.
 9. Nachdem sie Nutri/Eco-Score des Produkts vorsichtig durchliest, wählt sie das Produkt aus, um das Wesen zu Füttern. Während des Auswählen merkt sie, dass sie viele Produkte einmal scannen und in einer Produktliste aufbewahren kann. Sie findet auch heraus, dass viele Produkte, die sie auskennt, nicht nachhaltig sind.
 10. Sie scannt weiter geeignete Produkte und füttert ihr Wesen.
 11. Sie zieht erfolgreich das Wesen als „Jugendlichen“ groß und das Minispiel wird freigeschaltet.
 12. Lalisa versucht, das Minigame zu spielen und schließt erfolgreich das Level 5.
 13. Sie geht zum Appstore, um das Spiel zu bewerten und würde auch ihre Freunden und Kollegen das Spiel weiter vorschlagen.

- **Task: die Einkaufsliste erledigen**

- **User:** Benutzer
- **Scenario:** Julian, ein Benutzer, ist als Mobile Game-Developer tätig. Dadurch versucht er immer auf dem neusten Stand zu sein, und weiß über Neuerscheinungen immer bestens Bescheid. Nachdem der Lebensmittelbestand zu Hause überprüft wurde, erstellt Julian eine Einkaufsliste.
- **Task Flow:**
 1. Julian fährt zu einem Rewe.
 2. Während des Einkaufs hat er aus einem Werbeplakat über unser Spiel erfahren, sich für die Spielidee interessiert und schließlich das Spiel aus Appstore heruntergefahren. Er will die Anwendung dann nutzen, nicht nur zu spielen, sondern auch, um sich beim Einkaufen seines Lebensmittels helfen zu lassen.
 3. Nachdem er das Tutorial spielt, wird ihm das Hauptbildschirm gezeigt, das er das Wesens Status einsehen kann und er hat die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Aktionen auszuwählen.
 4. Er versucht die Funktion „Produkt Scannen“, um sein Wesen zu füttern.
 5. Er scannt den Barcode eines Produkts aus seinem Waren ein, um die Produktinformationen zu sehen.
 6. Beim Einkauf achtet Julian normalerweise während der Auswahl hauptsächlich auf den Preis und den Geschmacklichen Erfahrungen. Aber interessiert er sich auch für die Nährwerte als sonst, weil er etwas mehr auf seine Figur achten möchte.
 7. Durch das System wird er angeregt Alternativen in Betracht zu ziehen. Das System unterstützt ihn dabei in dem die Produkte bewertet werden und seinen Konsum reflektiert.
 8. Er entscheidet sich dann für die Produkte, die gute Nutri- und Ecoscore haben, sowohl für ihn zu kaufen als auch für das Füttern seines virtuellen Wesens.
 9. Er füttert sein Wesen weiter mit allen Produkten aus seinem Warenkorb, danach wählt aus dem Hauptbildschirm der App aus, das Minigame zu spielen.
 10. Nachdem er ein paar Stages des Minigames erfolgreich abschließt und sein Wesen ausgewachsen ist, merkt Julian, dass er schon viel Zeit im Rewe verbracht hat. Er bringt dann alle Waren zur Kasse, bezahlt und fährt nach Hause.

3) Claim Analysis

Das Schreiben von Szenarien ist immer mit einem Claim Analysis verknüpft, bei der die Merkmale einer Situation, die wichtige Auswirkungen auf den Akteur haben, ermittelt werden. Jedes dieser Merkmale wird mit seinen vermuteten guten und schlechten Auswirkungen aufgeschrieben. Der Designprozess muss dann auf diese Bedürfnisse und Möglichkeiten reagieren, wobei die positiven Merkmale beibehalten oder verbessert und die negativen verringert oder beseitigt werden. (Vgl. mit Rossen&Carroll, S.72-75)

Das Claim Analysis wird in diesem Projekt mit Szenarien, bei dem das System existiert, geschrieben.

Das interessierende Merkmal erscheint in dem oberen Bereich; gute Auswirkungen sind mit einem Pluszeichen (positiv) und schlechte Auswirkungen mit einem Minuszeichen (negativ) versehen.

| Einkaufsliste verwalten |
|--|
| + zwischen gewünschte Produkte und Alternativen, die den Kriterien entscheiden zu können |
| + ermutigt dazu, gespeicherte Produkte aus früheren Käufen in die Liste aufzunehmen |
| + hilf dabei, das Bewertungsverfahren der Produkte aus der Liste zu organisieren und zu leiten |
| - Zeitaufwand bei Erstellung der Liste |

| Werte eines Produkts nach Etikett nachsehen |
|---|
| + Aufzeigen der Nutri/Eco Scores, was dem Kunden bei der Entscheidung eines Einkaufs hilft |
| + Unterstützung bei der Bewertung eines Produkts und Betrachtung des Konsums |
| - aber es gibt Schwierigkeiten, die Ausprägung der Nachhaltigkeit zu erkennen, wenn Labels wie Nutri/Eco-Score nicht zu finden sind |
| - wenn bestimmte Labels nicht einzusehen sind, vernachlässigt man die Aspekte der Nachhaltigkeit oder gesündere Alternativen, da diese nicht erkenntlich ist. |

| Werte eines Produkts durch das Scannen/Eingaben des Barcodes nachsehen |
|---|
| + Unterstützung beim Aufzeigen der Nutri/Eco-Scores eines Produkts falls Labels nicht vorhanden |
| - aber unpraktisch beim Einkauf im Supermarkt ohne Einkaufswagen |

| Einkauf von Produkten, die den Anforderungen der Nachhaltigkeit entsprechen |
|---|
| + gut für die persönliche Gesundheit, die Umwelt usw. |
| + das Bewusstsein für das Thema Nachhaltigkeit zu schärfen |
| - ist aber preislich teuer und man kann sich daher nicht leisten |
| - aber viele achtet beim Einkauf hauptsächlich auf den Preis und den Geschmacklichen Erfahrungen und greift zu den gewöhnlichen Produkten |

Quellen

[Rossen&Carroll] Mary Beth Rosson and John Carroll. 2012. Scenario-based Usability Engineering. Morgan & Claypool Publishers.