

Mobiler Reiseführer

Meilenstein 2

Team: Karyna Volobuieva, Ruslan Jelbuldin, Hakob Harutyunyan

Ideensammlung

Für diesen Teil unseres Projekts haben wir uns zuerst auf die intuitive Methode des Brainwriting verlassen. Wir haben Brainwriting gewählt, denn diese Methode ist uns noch nicht bekannt. Es war interessant herauszufinden, wie sie sich von der Brainstorming Methode unterscheidet, weil jeder von uns mindestens einmal an solchen Sitzung teilgenommen hat. Der Hauptvorteil ist, dass wir die Ideen schriftlich durch elektronische Meetingsysteme fixieren. Bei dieser Methode kann Mehrfachnennungen einer Idee vorkommen. Unsere Gruppe hat mit diesem Problem nicht konfrontiert. Wir konnten sofort die Ideen, die unsere Kollegen bereits erfunden hatten, lesen und konnten uns auf andere Ideen konzentrieren, die nicht mit den bereits erwähnten zusammenhängen.

Wir haben unsere erste Sitzung vor Mileinstein 1 durchgeführt. Wir wussten noch nicht, worauf wir uns konzentrieren sollten, deswegen hatten alle Mitglieder eine breite Sicht auf das Problem. Unsere Gruppe hat die Ideen für die Applikation geschrieben, von denen wir glauben, dass sie für Reisende geeignet sein sollten. Das war hilfreich, weil wir nur auf unsere Erfahrung verlassen, anstatt auf den Quellen. In dieser Phase haben wir die Ideen nicht kritisiert oder bewertet.

Die zweite Sitzung wurde während der Meileinstein 1 durchgeführt. Nach der Analyse und Diskussion von Konkurrenzprodukten, jedem wurde eine Aufgabe zugeteilt: etwas entwickeln, das zu erfolgreichen Ideen beitragen kann. Nachdem alle die Ideen geschrieben hatten, haben wir darüber diskutiert, was genau für uns nicht geeignet ist und welche Punkte weiterentwickelt werden können. Wir haben uns mehr auf die Aufgaben konzentriert, die in unserer Anwendung sein müssen, und auf das, was in bestehenden Anwendungen fehlt. Die Ideen kamen viel langsamer als beim ersten Treffen, enthielten jedoch mehr Details.

Nach der Präsentation haben wir Feedback und eine Meinung von Leiter und unseren Kollegen gehört. Wir haben noch eine Sitzung geführt. Dies hat uns sehr geholfen, da wir besprochen haben, welche Ideen absolut ausgeschlossen werden sollten und welche Ideen gelassen werden können, weil die mögliche Benutzer sie mochten.

Die Brainwriting Methode erlaubt uns das Problem genauer zu betrachten. Unsere Ideen haben sich nicht wiederholt und die Sitzungen waren gut organisiert. Das Ziel

unserer Meetings war es Ideen zu entwickeln, mit welchen wir uns von dem derzeit überfüllten Markt, was Reiseführer-Apps betrifft, hervorheben könnten.

Abschließend lässt sich sagen: Drei Sitzungen, bei denen Ideen gesammelt und ausgetauscht wurden, waren für unsere Gruppe eine ausgezeichnete Wahl. Während der Meetings zeigten alle Teammitglieder Enthusiasmus und trugen im Gesamtprojekt bei, wie es die Brainwriting-Standards erfordern.

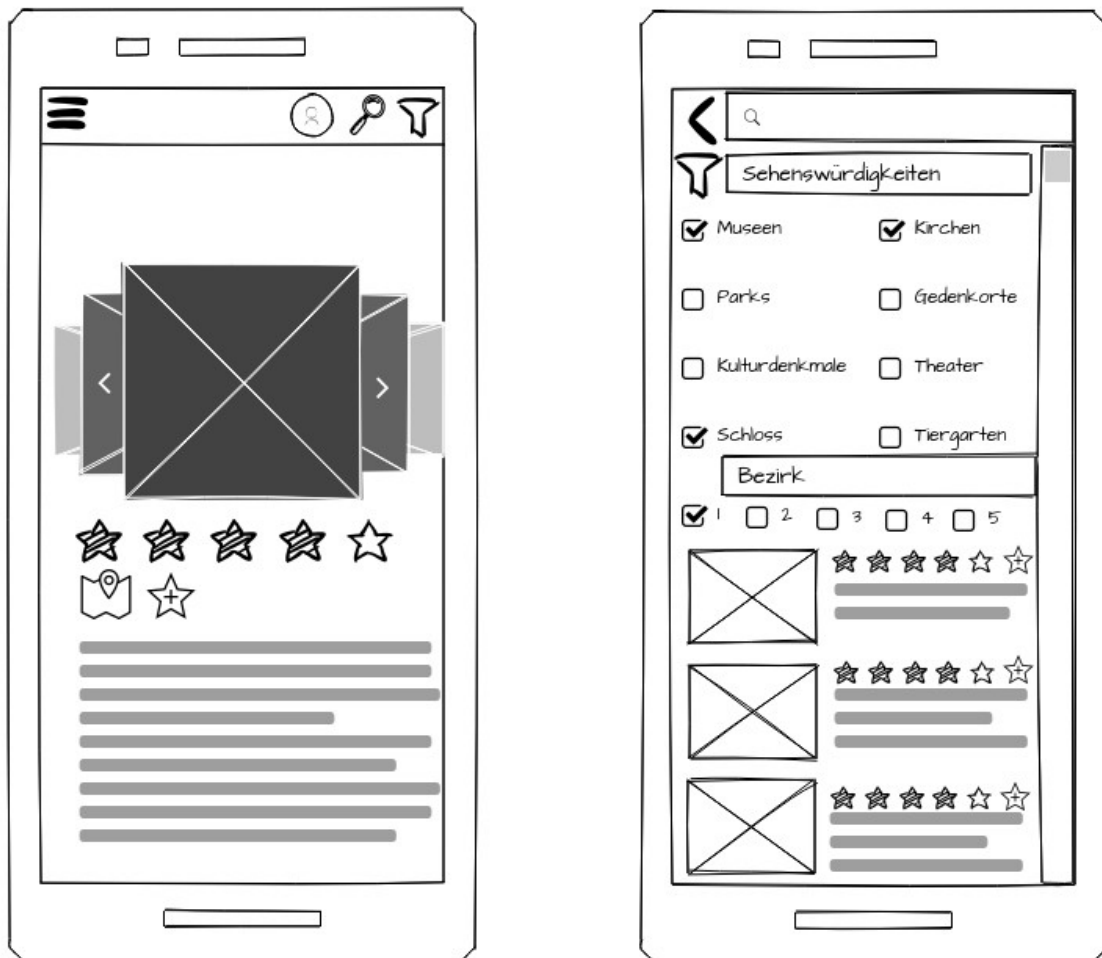
Ergebnisse

Nach dem letzten Meeting haben wir die Ideen analysiert und hinterlassen, die jeder von uns in unserer Applikation sehen möchte.

1. Zuerst enthält unsere Anwendung die Liste der Sehenswürdigkeiten von A bis Z und die Touren.
2. Der Benutzer kann die Sehenswürdigkeit über ihren Namen suchen.
3. Alle Sehenswürdigkeiten lassen sich filtern, zum Beispiel nach Museen, Schloss, Theater usw. Der Benutzer kann auch nach Bezirk filtern, in dem er Sehenswürdigkeiten besuchen will.
4. Alle Benutzer können selbst Touren erstellen und diese mitteilen. Es wird auch die Dauer und die Route von Tour gezeigt.
5. Zu jeder Sehenswürdigkeit gibt es die Information, zum Beispiel die Öffnungszeiten, die Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln, die Ticketpreise und die Geschichte.
6. Jeder Benutzer kann Feedback schreiben und die Sehenswürdigkeiten bewerten.
7. Die Online- und Offline-Karten sind in der App verfügbar. Die Sehenswürdigkeiten werden darauf markiert.
8. Alle Informationen werden im Speicher des Geräts gespeichert, sodass die App offline verwendet werden können.
9. Die Benutzer können die Touristenattraktionen zu ihren Favoriten hinzufügen.

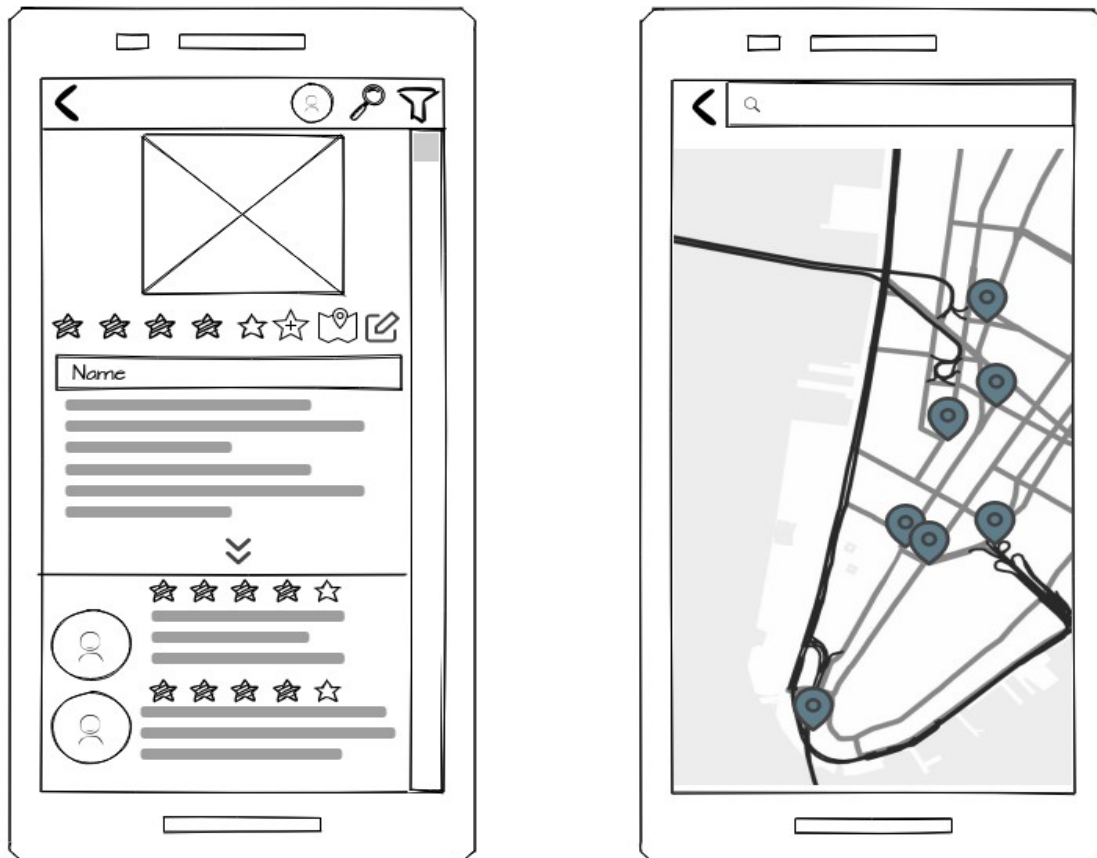
Low-fidelity Prototypen

Prototyp 1



Auf dem Bild oben links kann man sehen, was Benutzer nach dem Öffnen der Anwendung sieht. Ich stelle so die Homepage dar. In der oberen linken Ecke befindet sich der Menüknopf. Dieser Knopf öffnet ein Aktionsmenü mit den folgenden Einträgen: Konto, Sehenswürdigkeiten, Touren, Favourites Sehenswürdigkeiten, Favourites Touren, Karte, Hilfe, Info, Rechtliches und Richtlinien. In der oberen rechten Ecke befinden sich das Profilsymbol, das Suchsymbol und der Filter. Im Hauptfenster sehen wir das Karussell der Bilder, hier werden die Top 10 Sehenswürdigkeiten von Wien angezeigt. Unter jedem Bild befinden sich eine Bewertung und kurze Informationen zu dieser Touristenattraktion. Wenn der Benutzer auf das Kartensymbol klickt, wird es mit Markierung geöffnet. Neben dem Kartensymbol befindet sich ein Sternsymbol, mit dem der Benutzer die Sehenswürdigkeit in seinen Favoriten hinzufügen kann.

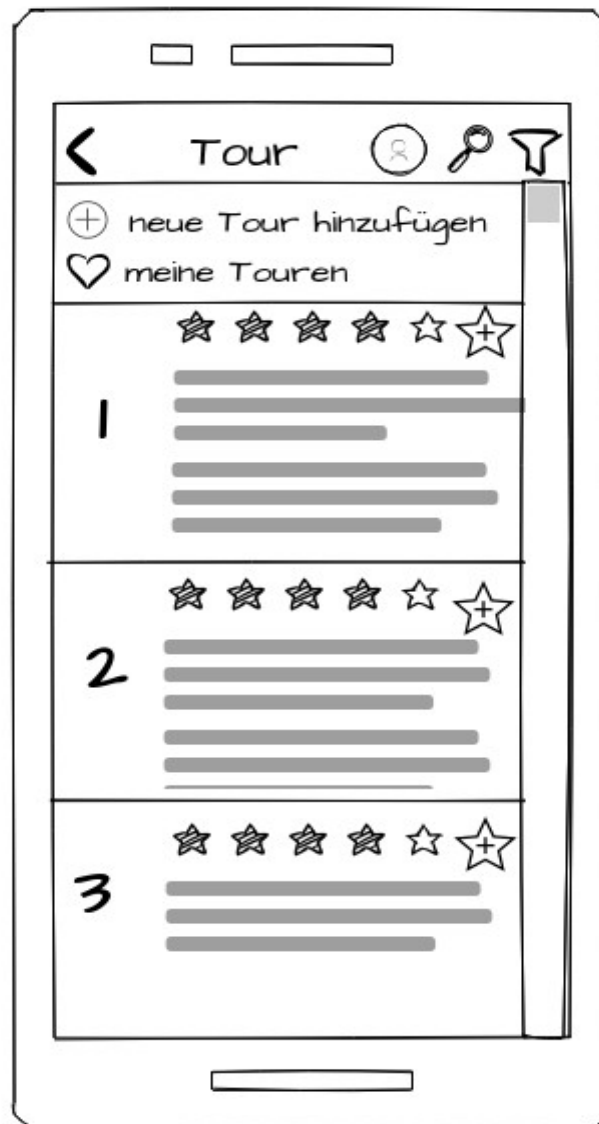
Auf dem Bild oben rechts sehen wir die Situation, wenn der User auf den Suchsymbol klickt. Der Benutzer(zum Beispiel, primäre Persona 1 interessiert sich für Museen und österreichische Kultur) hat auch auf das Filtersymbol geklickt, sodass die verschiedenen Kategorien angezeigt werden können, nach denen er die Liste von Sehenswürdigkeiten sortieren kann. Die Suchergebnisse werden automatisch aktualisiert. Für jede Touristenattraktion wird ein Bild hinzugefügt, damit der Benutzer(zB, primäre Persona 2) sofort sehen kann, ob diese Sehenswürdigkeit ihn interessieren wird.



Auf dem Bild oben links wir sehen das Profil der Sehenswürdigkeit. Das ist die Situation, wenn der Benutzer auf der Startseite oder Suchseite auf das Bild klickt. Neben den Rating-, Favorit-, Kartensymbol steht ein Feedbacksymbol, mit dem der Benutzer der Feedback über die Sehenswürdigkeiten schreiben kann. Unter alle diese Icons gibt es die die Information über die Sehenswürdigkeit. Um vollständig die

Information lesen zu können, muss der User auf den Abwärtspfeil klicken. Unten auf der Seite findet man Feedback anderer Benutzer.

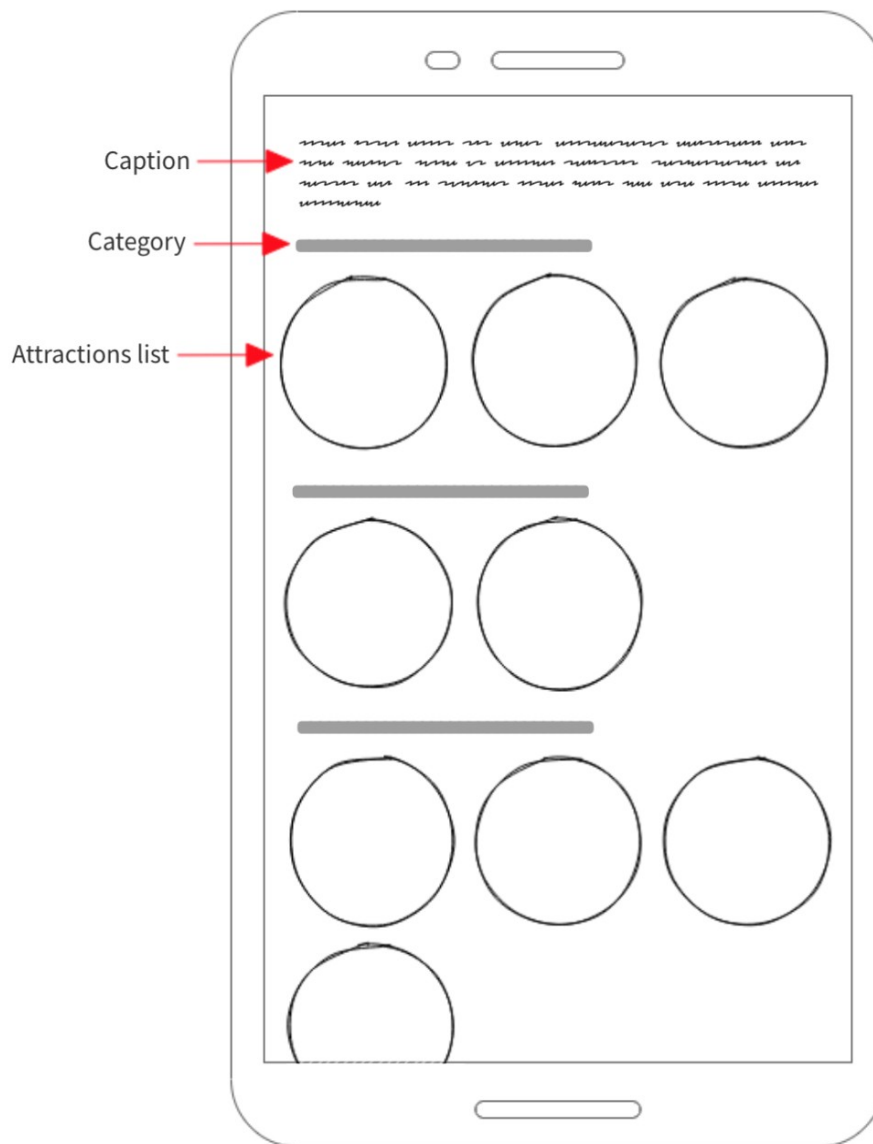
Auf dem Bild oben rechts wir sehen eine Situation, in der der Benutzer Karten aus dem Menü auswählt. Auf der Karte werden sofort die beliebte Sehenswürdigkeiten markiert.



Auf dem letzten Bild sehen wir eine Liste der Touren. In der oberen rechten Ecke befinden sich auch ein Such- und Filtersymbol für Touren. Unter Top Bar befinden sich zwei Funktionalitäten: „neue Tour hinzufügen“ und „meine Touren“. Mit der ersten Funktion kann der User neue Tour aus die Touristenattraktionen, die zu den Favoriten hinzugefügt wurden, erstellen. Mit der zweite Funktion kann der Benutzer seine Lieblingstouren und die Touren, die er selbst erstellt hat, ansehen. Jede Tour hat eine Bewertung und ein Symbol, um eine Tour zu den Favoriten hinzuzufügen.

Prototyp 2

Auf dem Hauptbildschirm sieht man die Bilder von Touristenattraktionen in Kreisen, kategorisiert nach Typ (Museum, Kirchen, Parks, usw.). Man kann einfach auf dem gewünschten Icon drücken auf die Seite der Sehenswürdigkeit gehen.



Auf dem Screen vom “Tour Genius” kann den Benutzer die App eine Tour erstellen lassen, einverstanden mit seinen Vorzügen. Es können die Länge des Aufenthalts angegeben werden auch das Budget für die Tour (z. B. für die Museentickets) und wo soll die Tour durchgeführt werden (in der Nähe, oder in der ganzen Stadt). Es gibt auch Checkboxes, wo man auch einige „Packs“ usw. wählen kann. Danach drückt man „Create tour“ und die App erstellt eine passende Tour.

The image shows a hand-drawn sketch of a mobile application interface for "Tour Genius". The interface is contained within a rounded rectangle representing a smartphone. It features several sections separated by horizontal wavy lines. The first section is a horizontal row of buttons labeled 1 through 7, with a "more" button at the end; the button labeled "3" is highlighted with a red arrow and the text "For how long will the user stay in Vienna". The second section contains three buttons labeled with currency symbols: "\$", "\$\$", and "\$\$\$"; the "\$\$" button is highlighted with a red arrow and the text "Budget for the whole trip". The third section has two buttons: "Only near me" (with a location pin icon) and "Everywhere" (with a map icon); the "Only near me" button is highlighted with a red arrow and the text "Location of tour". The fourth section displays eight checkboxes arranged in two columns, labeled "Checkbox 1" through "Checkbox 8"; a red arrow points to the second column with the text "Various checkboxes for touristic preferences". The final section at the bottom contains two buttons: "Cancel" and "Create tour".

For how long will the user stay in Vienna

Budget for the whole trip

Location of tour

Various checkboxes for touristic preferences

1 2 3 4 5 6 7 more

\$ \$\$ \$\$\$

Only near me Everywhere

Checkbox 1 Checkbox 5

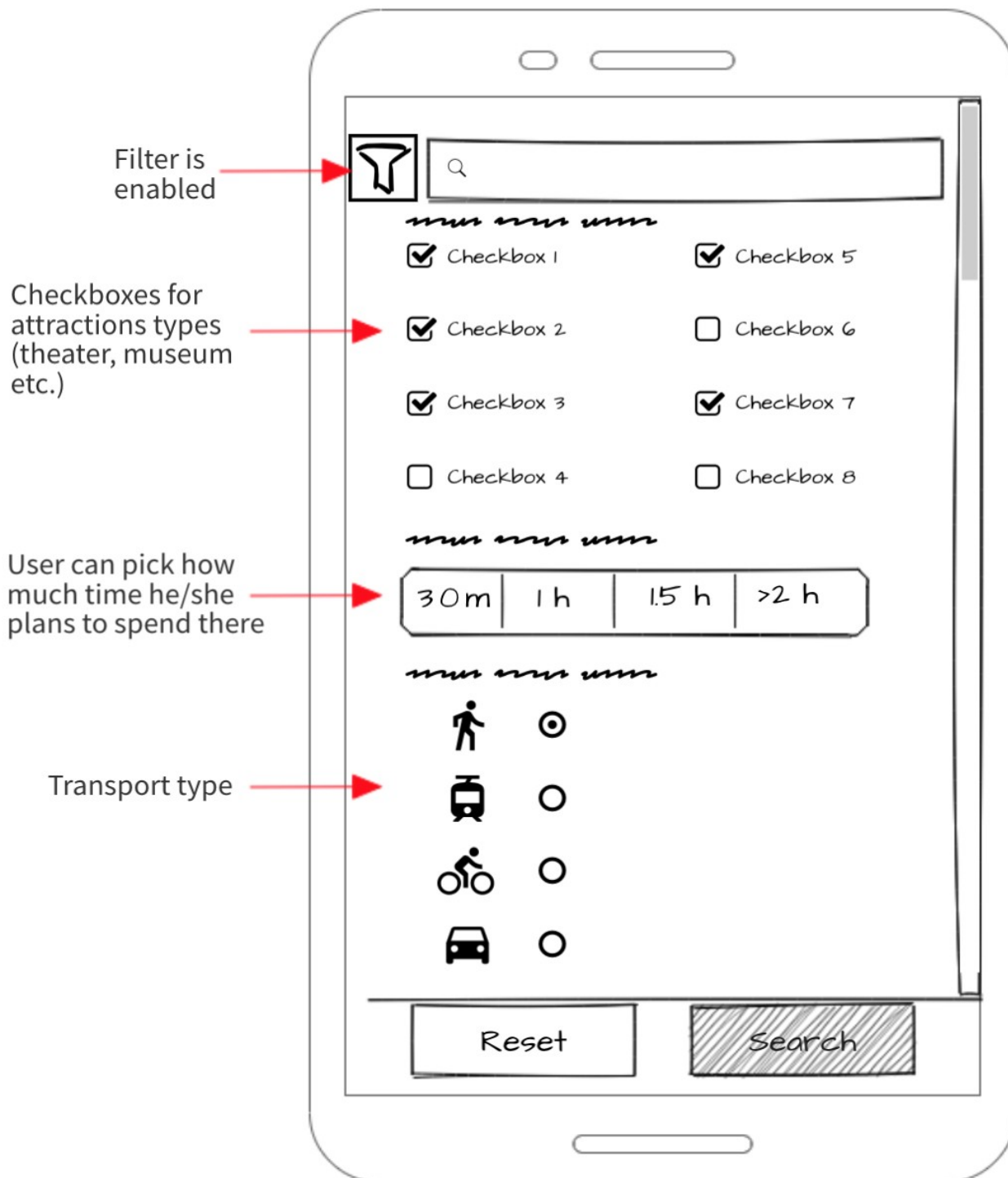
Checkbox 2 Checkbox 6

Checkbox 3 Checkbox 7

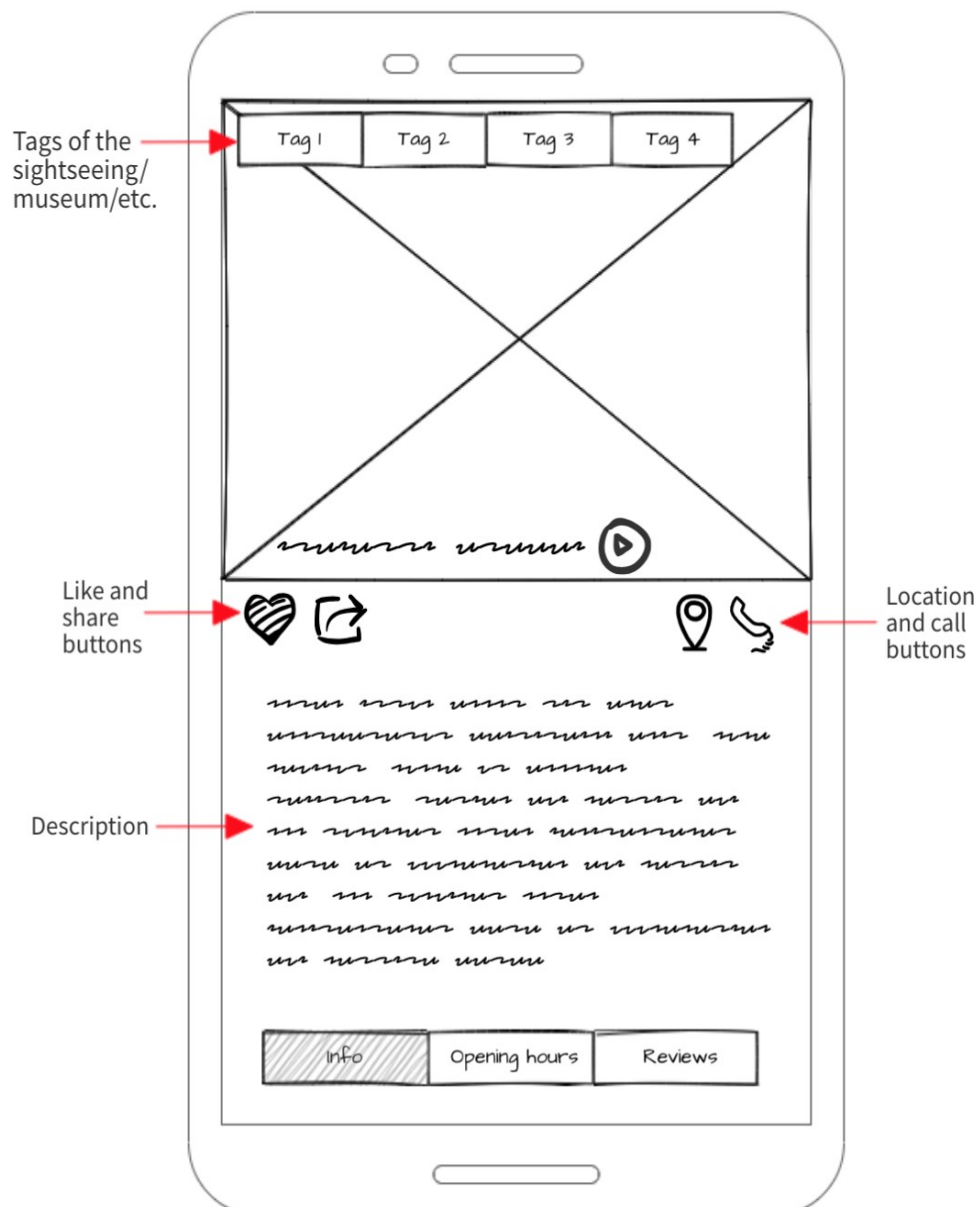
Checkbox 4 Checkbox 8

Cancel Create tour

Auf dem Suche-Screen gibt es Filter und dort gibt es detaillierte Einstellungen. Es gibt verschiedene Checkboxes und auch eine Zeit-Einstellung, wo man wählen kann, wie viel Zeit man für die jede oder jene touristische Aktivität aufwenden will. Auch gibt es die Möglichkeit den Verkehrstyp, den man benutzt auszuwählen.



Jede Touristenattraktion hat eine eigene Seite. Auf der Seite kann man oben die zugehörige Tags sehen, die auch anklickbar sind. Die Play Button auf dem Foto startet die Audio Aufnahme betreffend die Sehenswürdigkeit/Museum/etc. Es gibt Like und Share Buttons, sowie den Standort Button. Es gibt auch Anruf Button und falls es möglich ist, kann man Museum, Kirche Administration usw. telefonieren. Es ist eine kleine Beschreibung von dem Touristenattraktion auch vorhanden. Unten sind die restliche Buttons.



Prototyp 3

Auf dem Main Screen kann man gleich eine Tour erstellen. BenutzerIn erstellt einfach eine Liste von Touristenattraktionen, die er/sie besuchen will. Da sieht man oben das Feld, wo das Foto von der Sehenswürdigkeit ist. Es gibt mehrere Fotos und man kann links streichen und die anschauen. Es gibt Location Button, Like und Plus Buttons. Plus Button ist für das Hinzufügen der Sehenswürdigkeit in die Liste. Wenn man auf dem Plus Button drückt, das Foto von der Sehenswürdigkeit geht in die "Liste" unten im Form von dem Kreis. Wenn man fertig mit dem Erstellen ist, drückt man auf "Done" und bekommt erstellte die Liste. Falls der Benutzer eine eigene Liste erstellen nicht will, gibt es schon erstellte Listen, von der er auswählen kann. Man kann die Karte ansehen und dort Fotos von Touristenattraktionen sehen.



Evaluierung der Prototypen

Interview 1

Einführung

Die erste befragte Person studiert Kunst an der Universität Wien. Sie reist viel, was sehr wichtig ist, weil unsere App für Reisende geeignet ist. Der Befragter hat alle Prototypen gesehen und hat ein Feedback gegeben. Für jeden Prototyp wird ca. 5-10 Minuten gebraucht. Was, meiner Meinung nach wichtig ist, dass die befragte Person nicht mit allen Gruppenmitgliedern bekannt ist und es wurde nicht mitgeteilt, welcher Prototyp wem gehört. Die befragte Person wurde auch informiert, dass sie eher das Design und User Interface bewerten soll, als die untergenannte Funktionen.

Prototyp 1

Der erste Prototyp wurde am meisten kritisiert, aber trotzdem dieser Prototyp hat ihm am meisten gefallen. Das Mainpage wurde ihm nicht gefallen, weil nicht alle Sehenswürdigkeiten auf einmal sichtbar sind und ein User ist gezwungen unendlich viel scrollen, wenn es sehr viel Sehenswürdigkeiten gibt. Die Bewertungssterne in einer Reihe mit den Karte und Favoriten Buttons wurde auch bei ihr kritisiert, weil es zu knapp zueinander positioniert. Die Suche inkl. Suchergebnissefiltern wurde sehr positiv bewertet, weil es mehrere coole Optionen vorhanden sind. (wie zB Sehenswürdigkeiten in einem bestimmten Bezirk oder Suche nach Museen oder Kirchen filtern).

Prototyp 2

Dieser Prototyp fand sie einfach, aber in gutem Sinne. Das MainPage, wo alle Sehenswürdigkeiten nach verschiedenen Kategorien wie zB Museen, Kirchen geordnet. Aber der Befragter hat gedacht, dass nur diese Sehenswürdigkeiten dargestellt wurden. „Die Pfeile rechts, wäre eine sehr gute Idee“ - sagte die Expertin. Ein Page mit Parameterneingabe hat sie sehr gut und hilfreich gefunden. Ein Page wo es ein Bild von Sehenswürdigkeit, „Like-Zeichen“ und Tags hat sie als „Instagram-Page“ genannt. Sie war ein bisschen verwirrt und hat mir gefragt, ob das ein soziales Netzwerk ist. Sie hat auch nicht verstanden das Konzept von Tags auf diesem Page. Ansonsten diese App hat ihr am meisten gefallen.

Prototyp 3

Dieser Prototyp hat die Expertin am besten gefallen, aber nur Homebildschirm. Das MainPage ihrer Meinung nach sehr informativ ist und hat viele schöne Funktionen. Eine Möglichkeit so einfach Touren zu erstellen wurde als sehr benutzerfreundlich bewertet. Die Taste, wo ein Tour beginnen kann, ist vorhanden, aber wie alle Touren

durchsehen kann und wie dieses Page erreichen kann ist nicht gegeben. Unendliche Liste von Sehenswürdigkeiten wurde als Vorteil, als auch als Nachteil bewertet. „Es soll eine Liste mit allen Sehenswürdigkeiten sein, aber gleichzeitig soll hier auch eine Suche sein“ - sagte Expertin. Sie hat auch einen Vorschlag gegeben, wie das in diesem Prototyp aussehen könnte. Zum Beispiel noch eine Taste an das Mainpage hinzufügen und dann wird die Suche oben erscheinen. Das Tourenscreen wurde als einfach bewertet und auch wie beim Mainpage gibt es hier gar keine Suche.

Interview 2

Die Person, die von mir interviewt wurde, ist eine Studentin. Sie studiert Soziologie an der Universität Wien und reist gerne, aber sie benutzt kaum solche Apps. Sie wollte anonym bleiben. Die Personen, die diese Prototype gemacht haben, wurde nicht bekannt gegeben. Sie wurde gefragt, wie diese Prototype aussehen und inwiefern sie verständlich sind. Nach der Diskussion wurde der Expert gefragt, welche Vor- und Nachteile diese Prototype haben und welcher von drei er bevorzugt. Die Expertin hat gesagt, dass alle Prototype schnell und user-freundlich alle Infos rund um die Sehenswürdigkeiten und Touren liefern. Sie hat auch die Verbesserungsvorschläge gegeben.

Prototyp 1

Vorteile:

- Hauptbildschirm ist sehr Benutzerfreundlich und selbstverständlich
- Zu Favoriten hinzufügen ist eine gute Idee, aber sieht nicht so gut aus
- Suche und Filtern ist sehr gut gemacht
- Die Idee, Sehenswürdigkeiten nach Bezirk und Typ filtern
- Sehenswürdigkeit kann in Favoriten hinzufügen und Kartezeichen, was GoogleMaps öffnet
- Viele Funktionen

Nachteile:

- Navbar menu oben - keine gute Idee für die Handy- und TablettApp
- Eingabe von Bezirk, weil es besser als Checkbox zu implementieren
- Wenn man auf Sehenswürdigkeit klickt, dann öffnet sich das Page mit detaillierten Informationen darüber, und dieses Page sieht sehr schlecht aus, weil sich alle Elemente zu knapp zu einander befindet
- Zu viele Informationen auf dem oben genannten Page
- Die Fotos von Personen, die Kommentare schreiben. Der Expert hat gesagt, dass das Foto ist nicht wichtig und dass sie braucht nur Information über die Sehenswürdigkeit
- Scrollbar

Verbesserungsvorschläge:

- Navbarmenu von oben löschen und einfach zB nach Links swipen um dieses Menu zu sehen
- Sehenswürdigkeit Page bearbeiten
- Fotos von Personen löschen

Prototyp 2

Vorteile:

- Ziemlich einfach
- Kategorisierung der Sehenswürdigkeiten nach Typ
- Suche und Filtern
- Zeitauswahl, wie lange ein Tourist vorhat, in einem Platz zu bleiben
- Geldauswahl, wie viel Geld hat ein Tourist für die Reise (hat sehr gefallen)
- Checkboxes für Tortyp
- Das Page, wo es die Öffnungszeiten und Infos gibt (die Tasten mit Bewegungen und Öffnungszeiten). Die Expertin hat gesagt, dass es sehr bequem ist unten zu klicken und gleich Informationen oben zu sehen.

-

Nachteile:

- Hauptbildschirm zu einfach
- Das Sehenswürdigkeitspage. Die Expertin hat nicht verstanden, wieso man hier „Tags“ braucht und das ganze Design wurde kritisiert. Sie hat gesagt, dass es keine Soziale Netzwerk.
- Manche Tasten unter der Sehenswürdigkeit ist nicht verständlich.
- GoogleMaps Funktion, wie eine Sehenswürdigkeit erreicht werden kann

Verbesserungsvorschläge:

- Hauptbildschirm durchdenken
- Ganze Sehenswürdigkeitspage durchdenken
- Wie die Sehenswürdigkeit erreicht werden kann

Prototyp 3

Vorteile:

- Sehr Userfreundlich, sieht super aus
- Mit ein Paar klicks kann ein Tour erstellen und alles am Mainpage
- Ganze Liste von Sehenswürdigkeiten
- Viel Informationen und Tasten am Mainpage, aber sieht sehr elegant aus
- Fast alles, was man braucht am Mainpage
- Die Liste der Touren und ihre Unterteilung

Nachteile:

- Keine Suche
- Probleme mit Navigation. Die Expertin hat nicht verstanden, wie die andere Pages erreicht werden können und hat lange überlegt wie das machen kann.

- Es gibt keine Suchergebnissefilter
- Es gibt „Zu Favoriten hinzufügen“ -Taste, aber wie diese Favoriten erreichen kann ist unbekannt

Verbesserungsvorschläge:

- Navigation durchdenken
- Suche
- Filter für Suche
- Kategorisierung für Sehenswürdigkeiten

Interview 3

Für dieses Interview wurde 2 Personen bezüglich Userfreundlichkeit, Übersichtlichkeit und Aussehen befragt. Beide studieren Informatik. Sie haben ihre Meinung über untergenannten Prototypen geäußert und auch haben sie die Verbesserungsvorschläge gegeben.

Für beide Experten wurde es nicht lange gebraucht, um zu verstehen, wie unsere App funktionieren soll.

Der erste Prototyp wurde am meisten besprochen, weil er reiche Funktionalität besitzt.

Hier haben die Befragten nicht sofort verstanden, worum es geht und es wurde lange Zeit gebraucht mit meiner Hilfe um zu verstehen, welche Funktionalität dieser Prototyp besitzt.

Außerdem die Bildaufleiste wurde nicht gut angenommen, weil es nicht gut für die Handyapps ist.

Die Idee mit dem „Karusselle“ am Mainpage wurde gut angenommen. Über zwei Favorite Zeichen, ein für Touren und ein für Sehenswürdigkeiten, wurde viel diskutiert. Die Experten fanden diese Funktionalität sehr hilfreich, aber gleichzeitig verwirrend. Aber hierbei wurde nichts vorgeschlagen, wie das besser machen könnte. Die Möglichkeit, neue Touren zu erstellen und selbst auswählen, welche Sehenswürdigkeiten der User nicht besuchen bzw. besuchen will ist wurde als sehr hilfreich und heuristisch bewertet.

Mögliche Verbesserungen: Touren- und Sehenswürdigkeiten-Favoriten gut nachzudenken.

Der zweite Prototyp wurde als einfach und benutzerfreundlich bewertet. Die Funktion, wo ein User die Zeit auswählen kann bzw. wie viel Zeit will ein Tourist in einem ausgewählten Platz verbringen. Aber beide haben bemerkt, dass die Funktion, wo ein User den Transporttyp wählen kann, ist übrig. Das Mainscreen wurde einem der Experten nicht gut gefallen, für einen anderen umgekehrt.

Das Page, wo ein Tourist auswählen kann, wie viel Geld er für die Reise hat und wie lange die Reise dauert hat zu den Experten besonders gut gefallen. Aber das Budget

als Taste ist nicht eine gute Idee sagte beide Experte. Die Checkboxes zur Auswahl des Tourtyps und die Tasten „Location of Tour“ wurde als sehr hilfreich bewertet. Im Allgemeinen wurde das Design und Funktionalität als gut bewertet.

Mögliche Verbesserungen: Transportauswahl löschen und anstatt eine neue Funktionalität hinzufügen, Geldtaste mit Eingabefeld ersetzen

Der dritte Prototyp wurde auch als sehr userfreundlich und übersichtlich bewertet. Es wurde nicht viele Zeit gebraucht, bis sie Experten verstanden hatten, welche Funktionen dieser Prototyp besitzt. Das Mainpage dieses Prototyps hat beiden Experten gefallen, besonders eine einfache Möglichkeit neue Touren zu erstellen. Aber ungeordnete Liste der Sehenswürdigkeiten wurde als Nachteil bewertet. Es gibt auch keine Suche hier und immer scrollen ist nicht sehr effizient. Die Unterteilung der Touren nach verschiedenen Touristenattraktionen wurde als Vorteil bewertet. Aber das selbe Problem, keine Suche und keine Filter wurden dargestellt.

Mögliche Verbesserungen: Suche und Suchergebnissefilter hinzufügen.

Arbeitsverteilung

	Volobuieva Karyna	Jelbuldin Ruslan	Harutunyan Hakob
Ideensammlung	Brainwriting + Text	Brainwriting	Brainwriting
Prototypen	Prototyp 1	Prototyp 2	Prototyp 3
Interviews	Interview 1	Interview 3	Interview 2