

Methodischer Rahmen (MCI)

1 Nutzungskontextanalyse

Die hier vorliegende Domäne umfasst einen bestimmten Wissensbereich, welcher für die Erarbeitung und die Umsetzung von Wichtigkeit ist. Unter Beachtung der auf die Domäne fallenden Aspekte, werden im nachfolgenden die uns aus dem Internet und Beziehungen kommenden Informationen analysiert und in Ergebnissen erläutert.

1.1 Stakeholderanalyse

Die Stakeholderanalyse in der vorliegenden Ausarbeitung basiert auf der Definition der Stakeholder nach der DIN EN ISO 9241 Teil 210.

Primäre Stakeholder

- Autobesitzer, die Fahrten anbieten
- Mitfahrende, die Fahrten annehmen
- Trainer: Bestimmt aus einer (Fußball)-Mannschaft den Kader für das aktuelle Spiel/Event. Kennt die Termine für zukünftige Spiele. Sollte bei jedem Spiel dabei sein. Chefposition/Autorität, genereller Organisator

Sekundäre Stakeholder

- Betreuer
- Fan/Unterstützer: Variiert im Bereich von sporadischer Zuschauer bis hin zu Die-Hard-Fan die bei jedem Spiel dabei sind, aber nicht müssen

Tertiäre Stakeholder

- Städte, Kreise, Gemeinden
- IT-Personal
- Datenschutzbeauftragte

Tabelle 1: Stakeholderanalyse

Bezeichnung	Bezeichnung des Systems	Objektbereich der Bezeichnung	Priorität
Autobesitzer, die Fahrten anbieten	Anspruch		
	Anrecht		
	Interesse		
Mitfahrende, die Fahrten annehmen	Anspruch		

	Anrecht		
	Interesse		
Trainer	Anspruch		
	Anrecht		
	Interesse		
Betreuer	Anspruch		
	Anrecht		
	Interesse		
Fan/Unterstützer	Anspruch		
	Anrecht		
	Interesse		
Städte, Kreise, Gemeinden	Anspruch		
	Anrecht		
	Interesse		
IT-Personal	Anspruch		
	Anrecht		
	Interesse		
Datenschutzbeauftragte	Anspruch		
	Anrecht		
	Interesse		

1.2 User Needs

Fahrer

- (k)eine Mitnahme von (alkoholisierten, feiernden, störenden) Fans/Ultras o.ä.
- möchten Gesellschaft haben/ möchten Gleichgesinnte treffen
- möchten Personen kostengünstig mitnehmen

- möchten, bei nicht privaten Leuten, ein kleines Endgeld haben, wenn diese oft mitkommen
- möchten Kontaktinformationen haben
- regelmäßiger Aufteilung der Fahrten unter den Fahrer
- Pause während den Fahrten / Pinkelpausen
- möchten nicht das ein Bewegungsprofil von ihnen erstellt wird
- möchten Angaben haben, ob der Abzuholende eine Person dabei hat

Mitfahrer

- möchten (kostengünstig) mitgenommen werden
- möchten Gesellschaft haben
- mit nicht, dass Dritte ihre Position erfahren
- möchten Kontaktinformationen haben
- möchten sicher ankommen
- möchten wissen, wann sie ca. abgeholt werden

1.3 Zusätzliche Gedanken

Fahrer/Mitfahrer: Das würde ich vllt. nicht als "user" bezeichnen sondern als Aufgabe, weil

- Personen mal Mitgenommen werden wollen und mal nicht
- Alle Personen Ü18 mit vorhandenen Fahrzeug fahren könnten, bei genügend vorhandenen Plätzen aber nur ein Teil fahren muss.

Unterscheidung der Fahrer in:

- Fahrzeug immer vorhanden, Will immer Fahren
- Fahrzeug immer vorhanden, will nicht immer Fahren
- Fahrzeug teilweise vorhanden, wenn Fahrzeug da, will immer fahren
- Fahrzeug teilweise vorhanden, wenn Fahrzeug da, will nicht immer fahren

Unterscheidung der Sitzplätze (zwei-, vier-, fünf- oder achtsitzer).

Kofferraumvolumen (klein, mittel, groß) für mögliches Material.

Material, das noch mit genommen werden muss

Das Material kann an versch. Orten sein:

- noch nicht vorhanden, d.h muss gekauft werden
- an dem Trainingsort
- bei einer Person, die als Fahrer fungiert
- bei einer Person, die als Mitfahrer fungiert
- bei einer Person, die nicht mit fährt

Material:

- Generelles Sportgeräte: Bälle

- Kleidung: Trikots, Leibchen
- Verpflegung: Essen, (alkoholische) Getränke
- 1.Hilfe -Equiment
- Hüttchen

2 Vorgehensmodell

2.1 User-Centered Design

Bei dem User-Centered Design sind die Merkmale der zukünftigen Benutzer im Vordergrund. Diese sind die Ausgangslage für die Entwicklung der zu erstellenden Anwendung. Hier ist es wichtig, dass die Benutzer in allen Phasen der Entwicklung integriert sind, um eine möglichst hohe Gebrauchstauglichkeit des zukünftigen Produktes zu erreichen.

Das Vorgehen zwischen Konzeptionierung, Prototyping und Evaluation muss iterativ betrachtet werden.

Für unser Projekt hätte es den Vorteil, dass die User in jeder Phase mitwirken können, was jedoch sehr zeitaufwendig ist, weshalb es für uns nicht in Betracht gezogen wird.

Desweiterem hätte man durch das ständige Notizen machen einen unterbrochene Aufnahme, was zu verfälschtem Aufnehmen/ Feedback kommen kann.

2.2 Usage-Centeres Design

Bei dem Usage-Centered Design ist die Erledigung der anfallenden Aufgaben im Mittelpunkt. Hier wird die Benutzung des Systems durch einzelne Benutzer beschrieben. Die Merkmale der Benutzer können dabei unterschiedlich sein. Wegen dem fehlenden Wissens unsererseits, kommt dieses Designprinzip für uns nicht in Frage, da zu viel Zeit in Beschlag genommen werden würde, um es zu benutzen.

2.3 Scenario-based Design

Im Gegensatz zu den anderen Vorgehensmodellen sind Szenarien im Mittelpunkt. Diese werden narrativ aus der Sicht eines Benutzers beschrieben. Mit Hilfe der Szenarien werden dann die einzelnen Phasen durchlaufen. Zu Anfang werden akute Situationen geschildert, wie das zu entwickelnde System eine Unterstützung bieten soll. Danach wird dies umgeformt, indem man das zukünftige System beschreibt, wie es die Situation für den Benutzer ändert¹.

Dies hätte für die Entwicklung unseres Projekt den Vorteil, dass ungeforschte Handlungsabläufe analysiert werden können und in das System mit ein gebracht werden können.

¹ SBD Prinzip <http://claudia-steinau.de/blog/?p=124> [28.04.2015]

2.4 Fazit

Aufgrund der Tatsachen, dass das Nutzungsproblem bisher noch nicht näher erforscht wurde und es zudem in der Domäne bislang keine festen Abläufe gibt, wie man die Planungen der Fahrten nachbilden könnte, spricht vieles für das Scenario-based Design. Mit diesem Verfahren lassen sich die vielfältigen Situationen angemessen aufarbeiten.

Aus diesem Grund und der Tatsache, dass die anderen Verfahren für unser Nutzungsproblem in unseren Augen nicht geeignet sind bzw. nachteilig sind, wählen wir das Scenario-based Design als Vorgehensmodell.

Anhang

A1 Gesprächsprotokoll

Das Gesprächsprotokoll richtet sich an den Punkt 1.2 User Needs und beinhaltet ein Interview mit Mitgliedern aus der Fußballmannschaft von Vsevolod Küppers. Dabei handelt es sich um Trainer und Spieler.

Die Antworten sind aus der Erinnerung aufgenommen, da das Gespräch nach dem Training stattgefunden hat. Die Fragen wurden vorher mit Tim Kurtz konzipiert.

1 Frage: Welche Materialien werden benötigt?

Es werden Trikots, Leibchen, Fußbälle, Trinken (Wasser - bei Heimspielen auch Bier), Spielerpässe, erste Hilfe Koffer und Hüttchen benötigt.

2 Frage: Würden ihr alle was an Equipment vorhanden ist mitnehmen?

Ja und nein. Ein türkischer Spieler würde z.B. kein Alkohol mitnehmen. Allen anderen ist es egal, was sie mitnehmen sollen. Außer es sind dreckige Bälle nach einem Spiel auf Asche bei Regen.

3 Frage: Wie läuft die Kommunikation und Planung zu einem Spiel/ Turnier statt?

Es wird nach dem letzten Trainingstag alles Organisatorische geplant, z.B. wer was mitnehmen muss. Wie die Spieler zum Spiel kommen, ist ihnen selbst überlassen. Sie sprechen dies aber auch mittels WhatsApp ab, was aber erst am Tag davor geschehen kann, aber auch erst Stunden vor dem Spiel.

4 Frage: Werden die Fahrten untereinander aufgeteilt oder fährt immer der Selbe?

Es ist immer unterschiedlich. Es hängt davon ab, welche Spieler eingesammelt werden müssen, wo man sich derzeit befindet und ob diese nach dem Spiel/ Turnier mitgenommen werden müssen. Zusätzlich dazu muss bei den Fahrern das notwendige Auto vorhanden sein. Falls es nicht vorhanden ist, muss ein anderer aus der Runde fahren. Deswegen wird sich vorerst privat, aber auch in der WhatsApp Gruppe abgesprochen.

5 Frage: Wenn immer die selben Fahrer fahren müssen, wie werden die Reisekosten bei ihnen berechnet?

Die Fahrer sagen, dass sie kein Geld brauchen. Sie brauchen nur ein Bier nach dem Training/ Spiel/ Turnier, da sie gerne fahren, aber auch an die Leute denken, die kein Auto besitzen, da es finanziell bei ihnen nicht funktioniert.

6 Frage: Gibt es Leute in der Gruppe, die du gerne abholen möchtest oder würdest du auch weitere Strecken zurücklegen, um eine Person abzuholen?

Am liebsten ist es ihnen, wenn diese nahe am eigenen Ort sind, so dass man nicht weite Wege fahren muss. Die Trainer haben es aber gerne, wenn der Co-Trainer oder/ und der Kapitän der Mannschaft dabei ist/ sind. Bei längeren Strecken (Turnier/ Mannschaftsfahrt) möchte man mit den Leuten fahren, mit denen man am besten zusammen ist (Freundesgruppe außerhalb der Mannschaft).

7 Frage: Haben alle Spieler die Nummer der anderen Spieler, Trainer, etc. oder müssen diese erst erfragt werden?

Man hat durch die WhatsApp Gruppe eig. alle Nummern der Spieler, aber nicht die Adresse. So muss vorher erfragt werden, wenn man nicht weiß wo diese Person wohnt, wo man ihn abholen muss.

8 Frage: Müssen Pausen während großer Fahrten gemacht werden?

Nicht unbedingt. Die Fahrer wollen so schnell wie möglich da sein. Pausen machen Sie nur wenn sie aufs Klo müssen.

9 Frage: Gibt es Fahrerwechsel bei längeren Fahrten?

Jain. Hängt davon ab, wie das Auto versichert ist und ob der Spieler ein Führerschein hat.

10 Frage: Wenn es eine App für das Planen, Organisieren gäbe, die mit eurem aktuellen Aufenthaltsort arbeitet, würdet ihr diese benutzen, wenn sie es euch einigermassen erleichtert? Hättet ihr irgendwelche Bedenken hinsichtlich Datenschutz, GPS Koordinaten, etc.?

Ja würden es ausprobieren und auch benutzen, wenn diese sich als gebrauchstauglich herausstellt.

Bedenken gibt es nur, dass sie nicht wollen, dass man sie so ständig orten könnte bzw. dass alle eingetragenen oder ermittelte Daten nicht an Dritte weitergeleitet werden.

11 Frage: Werden auch Fans, Partner, Freunde mitgenommen?

Es werden alle mitgenommen, die frühzeitig dabei sein wollen. Dies muss aber frühzeitig angesagt werden, da man evtl. noch mit anderen Spielern planen muss. Meistens ist es aber der Fall, dass diese sich untereinander absprechen und erst zum Anpfiff kommen.