

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

- möchten Personen kostengünstig mitnehmen
- möchten Gesellschaft haben/ möchten Gleichgesinnte treffen
- möchten nicht dass ein Bewegungsprofil von ihnen erstellt wird
- möchten, bei nicht privaten Leuten, ein kleines Endgeld haben

- möchten Kontaktinformationen haben
- regelmäßiger Aufteilung der Fahrten unter den Fahrer
- Pause während den Fahrten?
- keine Mitnahme von (alkoholisierten, feiernden, störenden) Fans/Ultras o.ä.

Mitfahrer

- möchten (kostengünstig) mitgenommen werden
- möchten Gesellschaft haben/ möchten Gleichgesinnte treffen
- mit nicht, dass Dritte ihre Position erfahren
- möchten Kontaktinformationen haben

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

4 Anforderungsermittlung

Aus der Nutzungsproblem, der Stakeholderanalyse und den User Needs ergeben sich zunächst folgende Anforderungen an das System. Die vorliegende Ausarbeitung kann während der Dokumentations- und Implementationsphase erweitert werden und erhebt somit keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

4.1 Funktionale Anforderungen

4.2 Non-Funktionale Anforderungen

5 Vorgehensmodell

5.1 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.

5.2 Usage-Centered 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.

5.3 Scenario-based Design

Bei dem Scenario-based Design spielen die Handlungsabläufe zum Erreichen des Ziels eine wichtige Rolle. Hierbei werden Szenarien, Informationen und Abläufe beschrieben.

5.4 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, wählen wir das Scenario-based Design als Vorgehensmodell.