

Benutzermodelle

1 User Profiles

Basierend auf den ermittelten primären und sekundären Stakeholdern, werden die User genauer charakterisiert und User Profiles erstellt. Die Charakterisierung bezieht sich nur auf die für das System relevanten Bereiche.

1.1 Fahrende:

Tabelle 1: Fahrende

Alter	über 18
Wohnort	in Nähe zum Vereinssitz, Radius max. 15km
sozial-ökonomischer Status	<ul style="list-style-type: none">• genug Unterstützung/Geld ein Fahrzeug zu unterhalten
Qualifikation	Führerschein
Tätigkeit	Hobbysportler, Teammitglied
Aufgaben	Mitnahme von Personen und Material
verfügbare Technologie	Smartphone, Navigationsgerät, Computer
kultureller Hintergrund	unterschiedliche Bewertung von Alkoholkonsum
Interesse	<ul style="list-style-type: none">• bringt sich im Team ein• will Personen unterstützen die sich kein Fahrzeug leisten können• will vlt. nicht immer Fahrer sein• Spaß und Gemeinschaft innerhalb des Teams

1.2 Mitfahrende:

Tabelle 2: Mitfahrende

Alter	abhängig vom Beitrittsalter des Vereins
Wohnort	in Nähe zum Vereinssitz, Radius max. 15km
sozial-ökonomischer Status	<ul style="list-style-type: none">• kann/will kein Fahrzeug zu unterhalten oder

	<ul style="list-style-type: none"> • will Fahrzeug aus finanziellen Gründen nicht für jede Fahrt bereitstellen
Qualifikation	tlw. Führerschein
Tätigkeit	Hobbysportler, Teammitglied
Aufgaben	pünktlich am Abholort erscheinen
verfügbare Technologie	Smartphone, Navigationsgerät, Computer
kultureller Hintergrund	unterschiedliche Bewertung von Alkoholkonsum
Interesse	<ul style="list-style-type: none"> • kostengünstig den Spielort erreichen • Spaß und Gemeinschaft innerhalb des Teams

1.3 Trainer:

Tabelle 3: Trainer

Alter	über 18
Wohnort	in Nähe zum Vereinssitz, Radius max. 15km
sozial-ökonomischer Status	genug Unterstützung/Geld ein Fahrzeug zu unterhalten
Qualifikation	Führerschein
Tätigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Trainer • oberste Autorität des Teams • kann Fahrer eines Fahrzeuges sein
Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Organisation von Personen und Material • leitet das Team • stellt aktuellen Spielkader zusammen
verfügbare Technologie	Smartphone, Navigationsgerät, Computer
kultureller Hintergrund	unterschiedliche Bewertung von Alkoholkonsum
Interesse	<ul style="list-style-type: none"> • Team soll hohe Leistungen erbringen • Alle relevanten Personen sollen den Spielort erreichen

2. Allgemeine 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

3. Personae



Abbildung 1: Muhammed Demir

Name: Muhammed Demir

Alter: 22

Ausbildung: Student der Medieninformatik

Hobbies: Fußballspieler des FC Gummersbachs

Job: Aushilfskellner

Einkommen: 450€/Monat

Religion: Muslim

Familie: Eltern, 1 jüngerer Bruder

Fahrerlaubnis: Klasse B

Auto: Ford Mondeo (5 Sitze) seiner Eltern

Wohnort: Gummersbach

Er spielt seit 11 Jahren für den FC Gummersbach und verbringt auch gerne seine Freizeit mit seinen Teamkollegen. Wenn nach dem Training oder Spielen die Mannschaft feiern geht, ist er immer mit dabei, obwohl er selber als gläubiger Muslim Alkohol nicht gutheißen will.

M. wohnt bei seinen Eltern, mit denen er sich sehr gut versteht. Sie unterstützen ihn auf vielfältige Art und Weise in seinem Hobby und schauen sich fast jedes Spiel von ihm an. M. hat zwar kein eigenes Auto, er darf aber den geräumigen Kombi seiner Eltern jederzeit benutzen. Da M. gerne Auto fährt, will er zu jedem Spiel selber fahren und dabei möglichst viele Teamkollegen mitnehmen. Er holt auch oft Kollegen für das Training ab.

¹ <https://www.flickr.com/photos/johnragai/11399668543/sizes/s/>



Abbildung 2: Joachim Müller

Name: Joachim Müller

Alter: 44

Ausbildung: Student der Medieninformatik

Hobbies: Trainer des FC Gummersbachs

Job: leitender Sparkassenangestellter

Einkommen: 4000€/Monat

Religion: konfessionslos

Familie: verheirater, 3 Kinder

Fahrerlaubnis: Klasse D

Auto: VW Sharan (7 Sitze)

Wohnort: Marienheide

Joachim ist der Trainer des FC Gummersbach. Beruflich ist er leitender Sparkassenangestellter, aber sein Herzblut steckt er aber in seine Mannschaft. Als Trainer ist er nicht nur der Kopf der Mannschaft, sondern auch der persönlicher Mentor seiner Schützlinge. Er weiß genau wann und wo welche Spiele stattfinden. Vor jedem Spiel tüfelt er eine neue Strategie aus, er versucht neben seiner Stammbesetzung auch immer wieder andere Spieler einzusetzen. Sein Organisationstalent zeigt er vor allem bei der Planung von den Fahrten dorthin. Er versucht nicht nur alle seine Spieler auf die Wagen aufzuteilen, sondern auch die das gesamte sportliche Equipment auf unterschiedliche Kofferräume aufzuteilen. Er selber nimmt mit seinem 7-Sitzer jedes Mal unterschiedliche Personen der Mannschaft mit. Für J. gehört ein Bier für die gesamte Mannschaft nach dem Training oder einem Spiel dazu, weswegen er immer einen Kasten im Kofferraum stehen hat.

² <https://www.flickr.com/photos/johnragai/10793597216/sizes/s/>



3

Abbildung 3: Markus Schmidt

Name: Markus Schmidt

Alter: 18

Ausbildung: Gymnasium Grotenbach Gummersbach

Hobbies: Spieler des FC Gummersbachs

Job: Schüler

Einkommen: 30€/Monat (Taschengeld)

Religion: konfessionslos

Familie: Eltern, 1 Bruder

Fahrerlaubnis: Klasse B

Auto: keins zur Verfügung

Wohnort: Gummersbach-Dieringhausen

Markus ist 18 Jahre alt, macht gerade sein Abitur an dem und spielt seit 5 Jahren Fußball im FC Gummersbach. Er kommt fast immer zum Training, manchmal schafft er es aber nicht, weil die Schule und die Hausaufgaben ihn sehr einspannen. M wohnt bei seinen Eltern, die sein Hobby kritisch sehen, sie würde es besser finden, wenn er sich mehr auf die Schule konzentrieren würde. Dadurch ist sein Verhältnis zu ihnen etwas angespannt, sie schauen sich auch deshalb selten seine Spiele an. M. schafft es aber vor jedem Spiel sich eine Mitfahrgelegenheit zu organisieren.

Weitere Personae befinden sich im Anhang - MS3 Kapitel 4.

³ <https://www.flickr.com/photos/mdebono/5679386905/sizes/s/>

