|  |
| --- |
| Elmer Lukas, Heidt Christina, Treichler Delia  25. März 2011 |

|  |
| --- |
| User Interfaces 2  SE2 Projekt MRT |
| Affinity & Personas |

****

# Inhaltsverzeichnis

[1 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc288819945)

[2 Affinity Diagram 2](#_Toc288819946)

[2.1 Übersicht 2](#_Toc288819947)

[2.2 Kommunikation 4](#_Toc288819948)

[2.3 Ideen / Vision 4](#_Toc288819949)

[2.4 Effektivität 5](#_Toc288819950)

[2.5 Probleme 5](#_Toc288819951)

[2.6 Regeln 6](#_Toc288819952)

[2.7 Effizienz 6](#_Toc288819953)

[3 Personas 7](#_Toc288819954)

[3.1 Interview Punkte 7](#_Toc288819955)

[3.1.1 Benutzungshäufigkeit 7](#_Toc288819956)

[3.1.2 Technisches Interesse 7](#_Toc288819957)

[3.1.3 Unternehmerisches Denken 7](#_Toc288819958)

[3.2 Behaviour Pattern Diagramm 8](#_Toc288819959)

[3.3 Tessie Tüchtig 8](#_Toc288819960)

[3.3.1 Day-in-the-Live Szenario 9](#_Toc288819961)

[3.4 Carl Careless (Quelle: Folien UInt2) 9](#_Toc288819962)

# Affinity Diagram

## Übersicht



Abbildung - Affinity Diagram Übersicht



Abbildung - Affinity Diagram Übersicht



Abbildung - Interpretation Session

Nachdem wir die einzelnen Beobachtungen / Insights auf die PostIts geschrieben hatten, haben wir die einzelnen Beobachtungen gruppiert. Die einzelnen Gruppen haben wir dann noch visuell ansprechen dargestellt.

## Kommunikation



Abbildung - Kommunikation

Die Kommunikation ist ein grosses und schwieriges Thema. Es geht hier sowohl um die Kommunikation zwischen den Monteuren und der Sekretärin wie auch die Kommunikation zwischen Kunden und Firma.

## Ideen / Vision



Unter Ideen / Vision haben wir die wichtigsten Wünsche und Ideen zusammengefasst. Damit soll herausgefunden werden, was die wichtigsten Neuerungen sind. Der Android steht für die neue, moderne Komponente.

Abbildung - Ideen / Vision

## Effektivität

Die Effektivität ist sehr wichtig. Ohne sie könnte die Firma gar nicht existieren. Zurzeit kann es jedoch vorkommen, dass ein Material vergessen oder sogar ein Rapport verloren geht und somit dem Kunden der Auftrag nur unvollständig oder gar nicht verrechnet wird. Solche Fehler sollen durch das neue System behoben werden.

Abbildung - Effektivität

## Probleme

Dieser Überschrift sind die gravierentsten Probleme untergeordnet. Durch das neue System sollen möglichst viele aktuelle Probleme abgeschwächt oder behoben werden.

Abbildung - Probleme

## Regeln



Abbildung - Regeln

Die Regeln sind in einer Firma grundlegend. Wir haben hier einige Regeln zusammengefasst. Die Einhaltung der Regeln ist zurzeit sehr unterschiedlich: Einige werden immer, andere manchmal und gewisse Regeln selten bis gar nicht eingehalten. Das Ziel ist, die Regeln genauer zu spezifizieren, sodass sie jederzeit eingehalten werden können.

## Effizienz

Zeit ist Geld – das gilt grundsätzlich in jeder Branche. In der Baubranche ist dies aber noch viel kritischer, da für bestimmte Arbeiten Fixpreise gelten und die Effizienz somit den Ertrag pro Zeit direkt beeinflusst.

Abbildung - Effizienz

# Behaviour Patterns

Für die Behaviour Patterns und die Interview Punkte haben wir die Gespräche mit den Teil- und Vollzeit-Sanitären und der Sekretärin ausgewertet.

## Interview Punkte

### Benutzungshäufigkeit

### Technisches Interesse

### Unternehmerisches Denken

## Behaviour Pattern Diagramm

# Personas

Der Voll- und Teilzeit-Monteur sind zu einer Persona zusammengefasst worden. Somit gibt es für unser System zwei Personas.

## Tessie Tüchtig

|  |  |
| --- | --- |
| Tessie Tüchtig |  |
| D:\Users\Lukas Elmer\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.IE5\14XRP3MN\MP900438650[1].jpg |  |
| Funktion |  |
| Arbeitskontext (Lärm, Unterbrüche, Regeln) |  |
| Persönlichkeit & Vorlieben |  |
| Vorkenntnisse & Lernen (Computer, Domaine) |  |
| Verpflichtungen |  |
| Pain Points / Frustrationen |  |
| Original-Zitate |  |
| Eigenschaften / Behaviour Variables | 1. X 2. X 3. X 4. X 5. X 6. X 7. X 8. X |
| Ziele |  |

### Day-in-the-Live Szenario

#### Ist-Szenario 1

|  |  |
| --- | --- |
| Ausganssituation |  |
| Schritte |  |
| Probleme |  |
| Ziel | Erreicht oder nicht? |

#### Ist-Szenario 2

|  |  |
| --- | --- |
| Ausganssituation |  |
| Schritte |  |
| Probleme |  |
| Ziel |  |

#### Ist-Szenario 3

|  |  |
| --- | --- |
| Ausganssituation |  |
| Schritte |  |
| Probleme |  |
| Ziel |  |

## Carl Careless (Quelle: Folien UInt2)