|  |
| --- |
| Elmer Lukas, Heidt Christina, Treichler Delia  23. März 2011 |

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

****

# Inhaltsverzeichnis

[1 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc288662701)

[2 Matrix 2](#_Toc288662702)

[3 Daten der geplanten Interviews 2](#_Toc288662703)

[4 Status der Interviews 2](#_Toc288662704)

[4.1 Idee 2](#_Toc288662705)

[4.2 Person identifiziert 2](#_Toc288662706)

[4.3 Termin vereinbart 2](#_Toc288662707)

[4.4 Durchgeführt 3](#_Toc288662708)

[4.5 Ausgewertet 3](#_Toc288662709)

[5 Interessante Verhaltensvariablen 3](#_Toc288662710)

[6 Interviewfragen 4](#_Toc288662711)

[6.1 Isa Sabani 4](#_Toc288662712)

[6.1.1 Interview 4](#_Toc288662713)

[6.1.2 Fotos 6](#_Toc288662714)

[6.2 Beat Oechsli 9](#_Toc288662715)

[6.2.1 Interview 9](#_Toc288662716)

[6.2.2 Fotos 11](#_Toc288662717)

[6.3 Christina Elmer 15](#_Toc288662718)

[6.3.1 Interview 15](#_Toc288662719)

[6.3.2 Fotos 17](#_Toc288662720)

# 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 Rapport verloren geht oder ein Material vergessen geht und somit dem Kunden nicht verrechnet wird. Dies soll durch das neue System behoben werden.

Abbildung - Effektivität

## Probleme

In diesem Abschnitt befassen wir uns damit, was die gravierentsten Probleme darstellen. 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 zurzeit ist sehr unterschiedlich, da einige Regeln immer, andere Regeln manchmal, und gewisse Regeln selten eingehalten werden. Das Ziel soll sein, dass wir die Regeln genauer spezifizieren können, sodass sie jederzeit eingehalten werden können.

## Effizienz

Zeit ist Geld – das gilt grundsätlich 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

# Personas

Für die Behaviour Patterns und die Interview Punkte haben wir den Teil- und Vollzeit Sanitär und die Sekretärin ausgewertet. Da der Voll- und Teilzeit Monteur praktisch das Persona besitzen würde, haben wir diese zwei Personen in einem Persona zusammengefasst.

## Interview Punkte

### Benutzungshäufigkeit

### Technisches Interesse

### Unternehmerisches Denken

## Behaviour Pattern Diagramm

## 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 |  |

#### Ist-Szenario 2

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

#### Ist-Szenario 3

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

## Carl Careless (Quelle: Folien UInt2)