|  |
| --- |
| Elmer Lukas, Heidt Christina, Treichler Delia  26. September 2011 |

|  |
| --- |
| Studienarbeit |
| Vision |
| Vision, Personas & Szenarien |

****

# Dokumentinformationen

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 23.09.2011 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | cheidt |
| 26.09.2011 | 1.1 | Anpassungen mit Informationen aus Interview | cheidt |

## Inhaltsverzeichnis

[1 Dokumentinformationen 1](#_Toc304539319)

[1.1 Änderungsgeschichte 1](#_Toc304539320)

[1.2 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc304539321)

[2 Vision 1](#_Toc304539322)

[3 Personas 1](#_Toc304539323)

[3.1 Persona TestA 1](#_Toc304539324)

[3.1.1 Ist-Szenario-1 2](#_Toc304539325)

[3.1.2 Soll-Szenario-1 2](#_Toc304539326)

[3.2 Persona TestB 2](#_Toc304539327)

[3.2.1 Ist-Szenario-1 2](#_Toc304539328)

[3.2.2 Soll-Szenario-1 2](#_Toc304539329)

# Vision

Wer einen Termin vereinbart, legt meist Wert darauf, pünktlich zu erscheinen. Dies führt oft dazu, dass man zu früh erscheint und schliesslich noch eine Weile auf seinen Gesprächspartner warten muss. Nun kann diese Zeit optimal genutzt werden um sich in der Zwischenzeit über die Firma zu informieren. So verstreicht die Zeit nicht ungenutzt. In der Eingangshalle der Zühlke Engineering AG sind verschiedene Stellwände mit einer kleineren Auswahl an Projekten ausgestellt. Von einigen gibt es eine grosse Anzahl Kopien, die mitgenommen werden können. Durch diese Möglichkeiten kann sich die wartende Person über die Firma und deren Tätigkeiten informieren.

Nun kann es aber vorkommen, dass die ausgestellten Projekte sich nicht mit den eigenen Interessen decken oder man in einer bestimmten Sparte Interesse hat, welche aber gerade

Mit Project Flip 2.0 will man die Möglichkeit bieten, Kunden während einer Wartezeit zu unterhalten und diese über die Firma Zühlke Engineering AG, auf eine interaktive Art und Weise, zu informieren. Die Anwendung soll einfach zu benutzen sein und auch mehrere Personen dazu animieren die Applikation gemeinsam zu benutzen. Auch Kunden die ein eher begrenztes Interesse an den Projekten haben sollen

# Personas

## Persona Ulrich Umsetzer

|  |  |
| --- | --- |
| Ulrich Umsetzer |  |
|  | **Kurzprofil**  Projektleiter  42 Jahre  Ausgeprägtes technisches Verständnis und Computerkenntnisse |
| Funktion |  |
| Arbeitskontext (Lärm, Unterbrüche, Regeln) | Bei der Arbeitsumgebung handelt es sich um die Eingangshalle der Zühlke Engineering AG. Falls Ulrich Umsetzer dort warten muss, kann er sich Zeit nehmen um sich einen Überblick über die vorangegangen Projekte der Firma anzuschauen. Unterbrechungen entstehen dadurch, dass er von einem Mitarbeiter abgeholt wird oder eine Unterhaltung mit jemandem beginnt, der ebenfalls wartet. |
| Arbeitsstil |  |
| Persönlichkeit & Vorlieben |  |
| Vorkenntnisse & Lernen (Computer, Domain) |  |
| Pain Points / Frustrationen |  |
| Eigenschaften / Behaviour Variables | * Technische Expertise |
| Ziele | * Zeit überbrücken * Sich über ähnliche Projekte informieren |

### Ist-Szenario-1

### Soll-Szenario-1

## Persona Erik Entscheider

|  |  |
| --- | --- |
| Erik Entscheider |  |
|  | **Kurzprofil**  Abteilungsleiter  54 Jahre  Grundlegendes technisches Verständnis und gute Computerkenntnisse |
| Funktion |  |
| Arbeitskontext (Lärm, Unterbrüche, Regeln) | Bei der Arbeitsumgebung handelt es sich um die Eingangshalle der Zühlke Engineering AG. Falls Erik Entscheider dort warten muss, kann er sich Zeit nehmen um sich einen Überblick über die vorangegangen Projekte der Firma anzuschauen. Unterbrechungen entstehen dadurch, dass er von einem Mitarbeiter abgeholt wird oder eine Unterhaltung mit jemandem beginnt, der ebenfalls wartet. |
| Arbeitsstil |  |
| Persönlichkeit & Vorlieben |  |
| Vorkenntnisse & Lernen (Computer, Domain) |  |
| Pain Points / Frustrationen |  |
| Eigenschaften / Behaviour Variables | * Technische Expertise |
| Ziele | * Zeit überbrücken |

### Ist-Szenario-1

### Soll-Szenario-1