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

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

****

# Dokumentinformationen

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 23.09.2011 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | HC |

## 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

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 TestA

|  |  |
| --- | --- |
| Persona A |  |
|  | **Kurzprofil**  35 Jahre |
| Funktion | Kunde oder Interessent der Zühlke Engineering AG. |
| Arbeitskontext (Lärm, Unterbrüche, Regeln) | Bei der Arbeitsumgebung handelt es sich um die Eingangshalle der Zühlke Engineering AG. Falls TestA 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 |  |
| Ziele | * Zeit überbrücken * Sich über die Firma informieren |

### Ist-Szenario-1

### Soll-Szenario-1

## Persona TestB

|  |  |
| --- | --- |
| Persona A |  |
|  | **Kurzprofil**  35 Jahre |
| Funktion | Kunde oder Interessent der Zühlke Engineering AG. |
| Arbeitskontext (Lärm, Unterbrüche, Regeln) | Bei der Arbeitsumgebung handelt es sich um die Eingangshalle der Zühlke Engineering AG. Falls TestB 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 |  |
| Ziele | * Zeit überbrücken |

### Ist-Szenario-1

### Soll-Szenario-1