

Technology Arts Sciences TH Köln

Entwicklungsprojekt interaktive Systeme
Wintersemester 2017/2018

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann
Prof. Dr. Kristian Fischer

Mentor

Robert Gabriel
Sheree Saßmannshausen

Von

Michael Michel – (11111440)
Steffen Owtschinnikow – (11081610)

Inhaltsverzeichnis

Methodischer Rahmen	3
Design-Prinzip.....	3
Vorgehensmodell	3
User Profiles	5
Contextual Task Analysis	8
Work Environment Analysis	10
Task Scenarios	10
Task: Ungenutzte Kleidung weitergeben	10
Task: Gespendete Kleidung entgegennehmen.....	11
List of User Tasks	12
List of User Tasks – Anbieter	12
List of User Tasks – Suchender	12
User Task Organization Model	13
Literaturverzeichnis	13
Anhang	14
User Profiles	14

Methodischer Rahmen

Um das Projekt angemessen umsetzen zu können muss ein passendes Vorgehensmodell der Mensch-Computer-Interaktion gewählt werden. Zunächst muss ein Design-Prinzip ausgewählt werden und auf dieser Basis dann ein ideales Vorgehensmodell.

Design-Prinzip

Bei der Wahl des Design-Prinzips steht man vor mehreren Optionen, im genaueren wird hier das „User centered Design“ und das „Usage centered Design“ betrachtet. Im Rahmen dieses Projektes ist der „User centered“ Ansatz sehr gut geeignet, da in diesem speziell auf die Benutzer eingegangen wird und was diese an Anforderungen und Bedingungen mit sich bringen, anstatt den Fokus komplett auf den Verwendungszweck zu legen im „Usage centered“ Ansatz. Die im „User centered“ Ansatz zu erfassenden Aufgaben, Nutzungskontexte und Ziele bieten eine stabile Grundlage zum Sicherstellen der Gebrauchstauglichkeit des Systems. Die Benutzer sollten intuitiv, effektiv, effizient und zufriedenstellend ihre Aufgaben innerhalb des Systems durchführen können.

Vorgehensmodell

Der „User centered“ Ansatz besitzt unterschiedliche Vorgehensmodelle, von denen nun eins gewählt werden muss, um das Projekt danach zu gestalten.

Ein Modell des „User centered Design“ ist das „Scenario-Based Usability Engineering“ von Rosson und Carroll, welches den Fokus klar auf Szenarien legt, anhand dessen man die Aufgaben der Menschen beschreibt und modelliert. Im Rahmen dieses Projektes ist es zum Teil zu Zeitaufwendig mehrere Szenarien aufzustellen und zu analysieren und zudem besteht die Möglichkeit, dass der Fokus im Laufe der Entwicklung zu stark auf ein bestimmtes Szenario gelegt wird und somit eventuell andere Szenarien und somit auch wahrscheinlich bestimmte Benutzer vernachlässigt werden.

Ein sehr reduziertes Modell des „User centered Design“ ist das „Discount Usability Engineering“ von Nielsen, welches aus sehr wenigen Schritten besteht und in keinem Fall alle Bereiche des Projektes abdecken könnte. Es basiert ebenfalls auf Szenarios auf dessen Basis dann Evaluationen durchgeführt werden. Zudem lässt es einige Schritte wie die Anforderungs- und Kontextanalyse aus, die aber für die Benutzer am Ende sehr wichtig sind.

Das dritte Modell in der Reihe ist nun der „Usability Engineering Lifecycle“ von Deborah Mayhew. Dieses Vorgehensmodell zeigt schon in der ersten Phase des 3-Phasen-Modells eine große Konzentration auf die Benutzer und ihren Kontext in denen sie ihre Aufgaben bewältigen. Das Modell bietet eine klare Strukturierung für das Projekt und beinhaltet genügend iterative Prozesse, insbesondere in der zweiten Phase, um letztendlich die erwünschte Gebrauchstauglichkeit des Systems zu erreichen. Außerdem bietet das Modell eine Skalierbarkeit der Vorgehensschritte, abhängig von der Projektdauer, der Teamgröße oder anderen Faktoren.

Die Wahl fiel somit auf das Vorgehensmodell von Mayhew. Ihr Buch, „The Usability Engineering Lifecycle“, geht sehr detailliert auf jeden Schritt im Vorgehensmodell ein und liefert einen großen Umfang an Beispielen, Abkürzungen, Aufwandsschätzungen und weiteren wichtigen Informationen, die bei der Durchführung helfen. Ein wichtiger Punkt sind

die „Shortcuts“, die in jeder Phase des Modells aufgeführt werden. Da der volle Umfang der einzelnen Phasen und deren Level einen zu großen Zeitaufwand mit sich bringen würden, sind die „Shortcuts“ innerhalb dieses Projektes notwendig. Mayhew führt die Vorgehensweise bei kleinen und zeitlich kurzen Projekten in ihrem Buch folgendermaßen auf¹.

- Die drei Level der zweiten Phase können zu einem Ganzen iterativen Prozess zusammenfallen (Level 1 -> Level 2 -> Level 3 -> Evaluation -> Iteration -> ...)
⇒ Einzelner Prozess des Designs und der Evaluation²
- „Quick and dirty“ Variante der User Profiles und der Contextual Task Analysis
- Die Style Guides der einzelnen Stufen sollen übersprungen werden, aber es müssen dennoch gute Notizen zu jedem Level vorhanden sein, die das wichtigste zusammenfassen
- Beim Designen kann man sich stärker auf bereits vorhandene Design Prinzipien aus der Literatur verlassen

Durch diese unterschiedlichen Punkte der Zeiteinsparung ist es möglich das Projekt in der kurzen Zeit durchzuführen. Folgende Abbildung veranschaulicht nochmal im genauen die unterschiedlichen Schritte des Vorgehensmodells wie das letztendliche Vorgehen mit den gewählten Shortcuts nun aussieht.

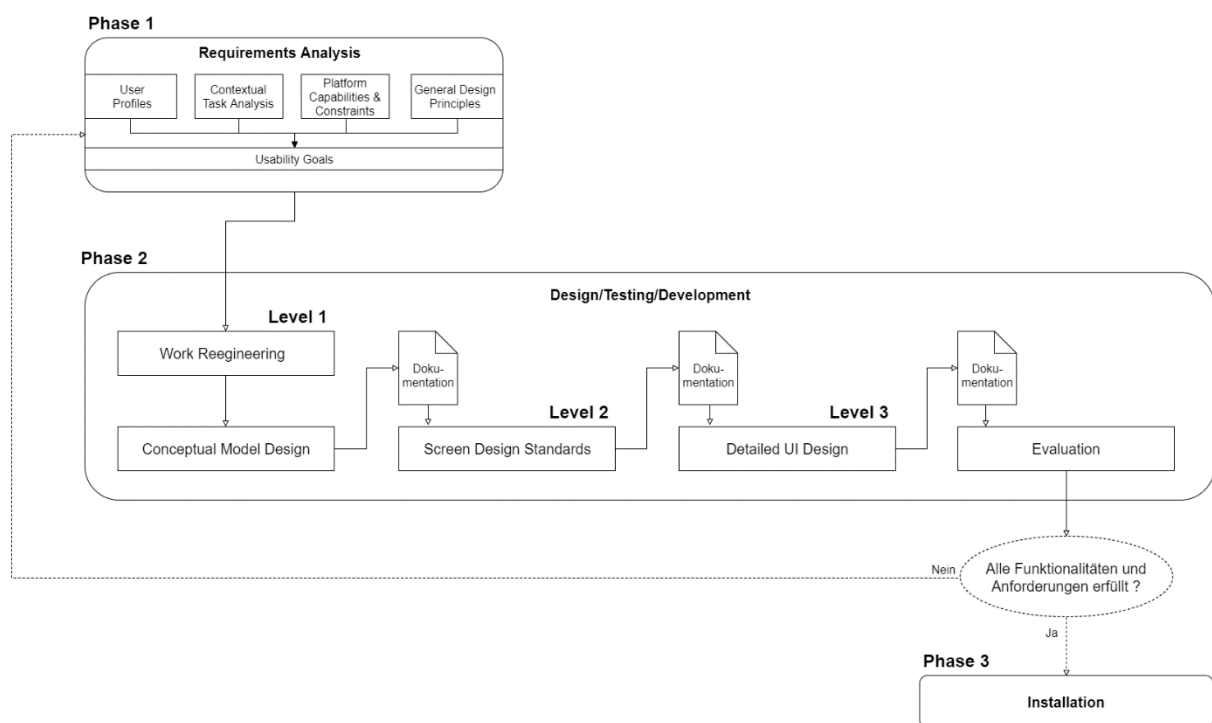


Abbildung 1: Das Vorgehensmodell von Mayhew³ abgekürzt in Phase 2

¹ [1, S. 25]

² [1, S. 349]

³ [1, S. 6]

User Profiles

Die User sollen nun genauer betrachtet werden und bestimmte Merkmale mit zugehöriger Ausprägungen sollen identifiziert werden. Sie helfen die unterschiedlichen Charakteristiken und Fähigkeiten/Kenntnisse herauszustellen, anhand der das Design des User Interfaces später erfolgen kann. Folgende Merkmale der Benutzer sind relevant für das Projekt und das UI Design.

- **Demografie:** Alter, Geschlecht, Wohnsitz und Sprachkenntnisse sind Merkmale zur Entscheidung wie die Strukturierung der einzelnen Funktionen und Elemente des Systems sein sollen, um es dem Benutzer gerecht zu machen.
- **Sozioökonomischer Status:** Die Bildung, der Beruf und das Einkommen eines Benutzers soll bedacht sein, da die Kleidung aus unterschiedlichen Bereichen der Gesellschaft kommen kann und es eine große Variation geben kann.
- **Kultur:** Die Kultur eines Benutzers kann auch ein wichtiger Punkt sein, den man bei der Gestaltung beachten muss, da unter Umständen bestimmte Symbole oder Darstellungen nicht von jeder kulturellen Gruppe gleich wahrgenommen und verarbeitet wird.
- **Lernfähigkeit:** Die Fähigkeit eines Benutzers den Aufbau und die Funktionen des Systems zu verstehen und zu erlernen muss bei der Gestaltung bedacht sein, da unterschiedliche Komplexitätsstufen die Nutzung verhindern könnten.
- **Schreibkenntnisse:** Im genaueren die Maschinenschreibkenntnisse, wie gut und wie schnell ein Benutzer auf einem Gerät tippen kann. Werden bei der Gestaltung viele Eingabefelder vorgesehen, dann kann das auf Benutzer mit geringen Kenntnissen ein negativer Effekt haben (z.B. zu umständlich zu benutzen -> kein Interesse mehr am System).
- **Fachkenntnis:** Wissen im Kontext der Angebotserstellung, Kleidung und Outfits ist von großer Relevanz, da dies der Fokus des Systems ist und verschiedene Wissensstände immer vorhanden sind.
- **Technologie:** Die Technologien, die die Benutzer zur Verfügung haben, um das System zu nutzen.
- **Tech. Erfahrung:** Kenntnisse bei der Nutzung von technischen Systeme, wie mit ihnen umzugehen ist und wie sie bedient werden.
- **Produkterfahrung:** Die Produkterfahrung soll die Kenntnisse mit ähnliche Systemen oder Produkten widerspiegeln, da unter Umständen nicht jeder Benutzer mit solchen Produkten vertraut ist.
- **Aufgabe:** Die Aufgabe oder Aufgaben, die der Benutzer im System durchführt oder im Gesamten erfüllt.
- **Motivation:** Die Motive/Motivationen, die der Benutzer hat das System zu nutzen und was sein Ziel ist.

Tabelle 1: User Profile - Anbieter

Demografie	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld Gute Sprachkenntnisse
Sozioökonomischer Status	Durchschnittliche Bildung, normaler Beruf (hat nicht unbedingt etwas mit Kleidung zu tun) und ein durchschnittliches Einkommen
Lernfähigkeit	Eine gute Lernfähigkeit ist vorhanden
Schreibkenntnisse	Gute Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden
Fachkenntnis	Kann Kleidung grob bis sehr gut kategorisieren; Kennt sehr wahrscheinlich die übliche Weise der Kleiderspende mit einem Altkleidercontainer
Technologie	Smartphone/Computer
Technische Erfahrung	Durchschnittliches bis gutes Wissen mit dem Umgang von Smartphone/Computer und technischen Systemen.
Produkterfahrung	Hat ähnliche Systeme mit schon genutzt.
Aufgabe	Erstellt Angebote für Kleidung, die er/sie nicht mehr benötigt.
Motivation	Möchte nicht mehr genutzte Kleidung an Menschen weitergeben, die sie nutzen würden. Das eigene Gewissen verbessern; Sich hilfreich fühlen.

Tabelle 2: User Profile – Suchender #1

Demografie	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld, aber unter Umständen vermehrt in den sozial schwächeren Bezirken Gute Sprachkenntnisse
Sozioökonomischer Status	Durchschnittliche bis weniger durchschnittliche Bildung, kein Beruf/keine Festeinstellung, unterdurchschnittliches bis kein Einkommen
Lernfähigkeit	Geringere Lernfähigkeit von Funktionen des Systems
Schreibkenntnisse	Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden, aber unter Umständen langsamer als andere Zielgruppen
Fachkenntnis	Kann Kleidung grob bis gut kategorisieren. Kent eventuell Optionen, wie man Kleidung von Stiftungen erhält.
Technologie	Computer/Smartphone

Technische Erfahrung	Durchschnittliche Erfahrung mit dem Umgang der Technologien und technischen Systemen.
Produkterfahrung	Ähnliche Produkte wurden vom Benutzer schon genutzt.
Aufgabe	Angebote der Anbieter wahrnehmen. Eintragen von eigener Kleidung in den persönlichen virtuellen Kleiderschrank. Outfits selber manuell zusammenstellen. Outfit-Vorschläge (nach gewünschten Zweck berechnet) vom System entgegennehmen. Abholen von akzeptierten Angeboten.
Motivation	Hat keine Möglichkeit Kleidung zu kaufen (es fehlen die Mittel) und möchte schneller passende Kleidung für einen bestimmten Zweck finden. Hat Schwierigkeiten sich selber ein Outfit zu erstellen und möchte eine einfachere Variante zur Zusammenstellung von Outfits haben (das durchsuchen der Kleidung der Stiftungen für ein Outfit ist sehr Zeitaufwendig und mühsam).

Tabelle 3: User Profile – Angestellter für Öffentlichkeitsarbeit/Mitarbeiter der Stiftung

Demografie	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld Gute bis sehr gute Sprachkenntnisse
Sozioökonomischer Status	Gute Bildung, normaler Beruf (ist bei einer Stiftung Teilzeit/Vollzeit beschäftigt) und ein durchschnittliches Einkommen
Lernfähigkeit	Eine gute Lernfähigkeit ist vorhanden
Schreibkenntnisse	Gute Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden
Fachkenntnis	Kann Kleidung grob bis sehr gut Kategorisieren; Kennt sich mit den Verfahren der Stiftungen der Altkleidersammlung aus.
Technologie	Computer/Smartphone
Technische Erfahrung	Durchschnittliche bis gute Erfahrung mit dem Umgang der Technologie und technischen Systemen.
Produkterfahrung	Es ist ein guter Grad an Erfahrung bei diesen Nutzern vorhanden.
Aufgabe	Erstellung von Sammelstellen für Kleidung, das Anbieten von Kleidung und eintragen ihrer öffentlichen Informationen.
Motivation	Möchten eine bessere Kommunikation und einen besseren Kontakt zu den Anbietern haben. Nicht alle Kleidungsstücke, die sie erhalten, finden einen neuen Besitzer, sie wollen die Möglichkeit erhöhen, dass die Kleidung weiterverwendet wird.

Die hier aufgeführten User Profiles lassen sich noch um einige mehr ergänzen, z.B. durch ältere Zielgruppen, die dann wieder unterschiedliche Merkmalsausprägungen aufweisen. Doch die hier aufgelisteten Profiles stellen den Fokus des Projektes dar und werden im weiteren Verlauf genutzt.

Contextual Task Analysis

Das Ziel der folgenden „Contextual Task Analysis“ ist es den Ist-Zustand (Deskriptiv) der momentan ausgeführten Aufgaben in einem Modell darzustellen. In Mayhews Buch wird empfohlen diesen Schritt mit richtigen Benutzern oder repräsentativen Benutzern durchzuführen, um Aufgaben zu herauszustellen, die im späteren Work Re-Engineering dann automatisiert werden können.

Aufgrund von begrenzter Zeit ist es nicht möglich eine Vielzahl an Benutzern zu interviewen, weshalb dieser Schritt geringgehalten wurde und nur ein paar wenigen Benutzer kurz befragt und zusätzlich observiert wurden. Auch Vorwissen ist eingeflossen, da man schon eigene Erfahrungen hatte.

Die „Contextual Observation/Interview“ und die darauffolgenden „Task Scenarios“ beziehen sich auf zwei unterschiedliche Rollen. Zum einen der Anbieter und zum anderen der Suchende, weil diese beide Rollen der Kern des Systems sind. Die Stiftung, oder im genaueren ein Angestellter für Öffentlichkeitsarbeit, wird hier außen vorgelassen, da zu einem es nicht möglich war Kontakt zu einem aufzubauen, um ihn/sie zu befragen/observieren, und sie im System nur eine relativ geringe Rolle spielen mit einer geringen Anzahl an Aufgaben. Auch wichtig ist es, dass die Szenarien, die hier aufgeführt werden noch in mehreren anderen Varianten ausgeführt werden können, wie aus der Domänenrecherche zu entnehmen ist. Zum Teil werden auch bestimmte Aufgaben im deskriptiven Zustand von den Benutzern nicht durchgeführt, welche im späteren „Work Re-Engineering“ modelliert werden.

Tabelle 4: Contextual Observation/Interview - Kleidung weitergeben

Actor	Trigger	Use Case (Task)	Task Scenario Sequence	Errors, Problems, Comments
Anbieter	Findet überflüssige Kleidung	Überflüssige Kleidung weitergeben (Spenden)	1. Durchsucht seine/Ihre Kleidung weiter 2. Weitere überflüssige Kleidung wird gesammelt	Anbieter macht dies vielleicht nur 2-4 Mal pro Jahr. Es besteht kein Interesse sich die Mühe zu machen, falls es nur ein Kleidungsstück ist.
	Eine Option zur Weitergabe wird benötigt	Eine Option finden	1. Wahl der Recherche-Quelle (Internet, Zeitung, Bekannte, etc.) 2. Recherche nach verfügbaren Optionen 3. Vergleich von gefundenen Optionen	Je nach schon vorhandenem Wissen kann die Aufgabe 0-30 Min dauern. Es wird die erste Option gewählt, weil die Recherche kurzgehalten werden will. Task wird oft unterbrochen durch Zwischen-Tasks wie die Betrachtung der Distanz auf einer Karte
	Wo sind die gefundenen Optionen	Die Lokationen der Optionen vergleichen	1. Standortinformationen von den Optionen wählen 2. Karte o.ä. betrachten und Standorte finden 3. Distanz und Weg betrachten	Weg ist eventuell nicht klar ersichtlich oder es ist zu weit weg. Je mehr Optionen man vergleicht, desto größer wird der Zeitaufwand.
	(Rückkehr zu der Auswahl einer Option Task)	(Option finden fortsetzen)	4. Entscheidung treffen 5. Weg zum gewählten Ort planen	Bei keiner gefundenen Option und nicht genug Motivation kann hier die Task der

				Weitergabe abgebrochen werden.
	(Rückkehr zur Kleidung weitergeben Task)	(Kleidung weitergeben fortsetzen)	3. Entsprechende Verpackungsvariante wählen 4. Gesamte Kleidung verpacken 5. Transport der Kleidung zum gewählten Ort der Abgabe 6. Kleidung abgeben	Bei manchen gewählten Optionen (z.B. eine Kleiderkammer) kann die Kleidung nicht im vollem Umfang angenommen werden (Lager voll, nicht benötigte Kleidung, etc.) Bei einer großen Menge an Kleidung kann der Transport schwierig sein

Tabelle 5: Contextual Observation/Interview - Kleidung entgegennehmen

Actor	Trigger	Use Case (Task)	Task Scenario Sequence	Errors, Problems, Comments
Suchender	Kleidung fehlt/wird benötigt	Gespendete Kleidung wahrnehmen	1. Eigene Kleidung durchsuchen 2. Überprüfen, was einem noch fehlt 3. Ziel festlegen, was man haben möchte	Wahrscheinlich wird nicht die ganze Kleidung durchsucht (es wird etwas übersehen). Man erkennt wahrscheinlich nicht alle Kleidungsstücke, die man braucht.
	Eine Option zur Entgegennahme wird benötigt	Eine Option finden	1. Wahl der Recherche-Quelle (Internet, Zeitung, Bekannte, etc.) 2. Recherche nach verfügbaren Optionen 3. Vergleich von gefundenen Optionen	Je nach schon vorhandenem Wissen kann die Aufgabe 0-30 Min dauern. Es wird die erste Option gewählt, weil die Recherche kurzgehalten werden will. Task wird oft unterbrochen durch Zwischen-Tasks wie die Betrachtung der Distanz auf einer Karte
	Wo sind die gefundenen Optionen	Die Lokationen der Optionen vergleichen	1. Standortinformationen von den Optionen wählen 2. Karte o.ä. betrachten und Standorte finden 3. Distanz und Weg betrachten	Weg ist eventuell nicht klar ersichtlich oder es ist zu weit weg. Je mehr Optionen man vergleicht, desto größer wird der Zeitaufwand.
	(Rückkehr zu der Auswahl einer Option Task)	(Option finden fortsetzen)	4. Entscheidung treffen 5. Weg zum gewählten Ort planen	Es ist möglich, dass nach der Auswahl noch ein paar Tage gewartet werden muss, weil keine Option verfügbar ist, die auch am jeweiligen Tag offen ist.
	(Rückkehr zur Kleidung wahrnehmen Task)	(Kleidung wahrnehmen fortsetzen)	4. Reisen zum gewählten Ort der Entgegennahme 5. Überblick verschaffen und den richtigen Bereich mit der gesuchten Kleidung finden 6. Im gefundenen Bereich die gesuchte Kleidung suchen (Nach Größe, Farbe, ...) 7. Kleidung weiter prüfen (Anprobieren, Stoffcheck, etc.)	Die gewählte Option kann stark besucht sein und viele andere Menschen sind auch dort. Angestellte vor Ort haben wahrscheinlich keine Zeit, um einem zu helfen.

			8. Kleidung nehmen	<p>Schwer einen Überblick zu haben bei einer großen Menge an Kleidung.</p> <p>Nicht alles gefunden oder nicht alles passend vorhanden.</p> <p>Ohne Vorwissen weiß man wahrscheinlich nicht welches Kleidungsstück für was gedacht ist (z.B. für Winter).</p>
--	--	--	--------------------	--

Work Environment Analysis

Das Arbeitsumfeld wurde im Voraus schon innerhalb des Nutzungskontextes beschrieben und erläutert, weshalb hier nur im kurzen eingegangen wird.

Das Arbeitsumfeld des Anbieters ist hauptsächlich zu Hause oder eben dort wo auch seine Kleidung ist (Kleiderschrank, o.ä.). Der andere geringe Teil ist nun Draußen und beim Abgabeort (Transport-Task).

Der Suchende hat auch das Umfeld bei seiner Kleidung, was meistens zu Hause ist (Kleiderschrank, o.ä.). Der Hauptteil ist aber hierbei vor Ort bei einer Lokation, wo man Kleidung entgegennehmen kann (Kleiderkammer, o.ä.).

Ein Angestellter für Öffentlichkeitsarbeit bei einer Stiftung hat in vielen Fällen einen Arbeitsplatz am Schreibtisch mit den üblichen Büroutensilien und ist auch im restlichen Gebäude unterwegs, um mit anderen Angestellten Themen zu besprechen oder Sonstiges zu planen.

Task Scenarios

Die Task Scenarios gehen nochmal im Detail auf die Aufgaben und Unteraufgaben ein, die ein User bewältigen muss bei dessen Ausführung. Sie helfen den Ablauf genauer darzustellen und die einzelnen Schritte der Aufgaben. Im späteren Verlauf sind sie auch nützlich zum Designen und zum Testen.

Task: Ungenutzte Kleidung weitergeben

User: Anbieter

Description: Eine Anbieterin, Emily, erkennt bei sich im Kleiderschrank ein Kleidungsstück, dass sie schon lange nicht mehr getragen hat und auch nicht mehr braucht. Sie möchte das Kleidungsstück weitergeben.

Task Flow:

1. Emily legt das ungenutzte Kleidungsstück beiseite und durchsucht ihren Kleiderschrank nach weiteren Kleidungsstücken, die sie ebenfalls nicht mehr braucht und weitergeben möchte.
2. 30 Min lang durchsucht sie ihren Kleiderschrank und sortiert so Kleidungsstücke aus und bildet einen kleinen Haufen an Kleidungsstücken.
3. Emily weiß nicht mehr genau, wo sie am besten ihre Kleidung weitergeben kann, weil das letzte Mal schon viele Monate her ist und muss nun eine Recherche nach möglichen Optionen starten. (Optional)
4. Im Internet wird nach unterschiedlichen Optionen gesucht und gesammelt. (Optional)
5. Die gesammelten Optionen werden verglichen, welche die kürzeste Distanz hat und bei welcher Option auch die Kleidung an Suchende weitergegeben wird. (Optional)

6. Eine gute Option in Form einer Kleiderkammer wurde in der Nähe gefunden, weshalb Emily im Folgenden die gesamte Kleidung in passende Tüten legt (Verpacken).
7. Die Tüten voll mit Kleidung werden von Emily zu der Kleiderkammer transportiert.
8. Vor Ort wird die Kleidung von einem Angestellten geprüft und Entschieden, ob die Kleidung auch momentan gebraucht wird oder im Lager ungenutzt vergehen würde.
9. Ein großer Teil der Kleidung wurde akzeptiert und angenommen, aber ein paar wenige Kleidungsstücke muss Emily wieder mitnehmen.
10. Auf dem Weg zurück nach Hause entdeckt sie einen Altkleidercontainer und entschließt sich die Reste dort reinzuwerfen, weil sie die Kleidung ja ohnehin schon dabei hat. (Optional)

Task Closure: Dieses Szenario hat insgesamt 2-4 Stunden in Anspruch genommen, weil Emily Glück hatte und in ihrer Nähe eine Option zur Abgabe verfügbar war und auch die Öffnungszeit der Kleiderkammer auf den jeweiligen Tag fiel.

Um diese Aufgabe zu unterstützen, sollte die Benutzeroberfläche

- Die Recherchearbeit nach vorhandenen/möglichen Optionen vereinfachen/verkürzen oder komplett eliminieren
- Eine bessere Übersicht der eigenen Kleidung, um das Durchsuchen und Entscheiden, was man weitergeben möchte schneller und übersichtlicher zu gestalten
- Kleidung weitergeben ohne dem Anbieter die Aufgabe aufzuerlegen die Kleidung zu einem Abgabeort zu transportieren

Task: Gespendete Kleidung entgegennehmen

User: Suchender

Description: Peter ist schon eine Weile knapp bei Kasse, aber benötigt für den kommenden Winter dennoch mehrere Kleidungsstücke, um nicht erfrieren zu müssen und möchte deshalb Kleidung wahrnehmen, die von Anbietern gespendet wurde.

Task Flow:

1. Peter schaut sich seinen Kleiderschrank an, um genau zu erfahren was ihm fehlt.
2. Er macht sich einen Plan, was er noch braucht: Einen Pullover und eine Winterjacke.
3. Ihm sind die Wege und Optionen, wie man Kleidung der Anbieter erhält, nicht sehr geläufig und recherchiert im Folgenden nach vorhandenen Optionen. (Optional)
4. Er vergleicht die Optionen nach der Distanz und den Öffnungszeiten. (Optional)
5. Zu Peters Pech gibt es keine Option am gegebenen Tag, weil nur an bestimmten Tagen und zu bestimmten Zeiten Kleidung ausgehändigt wird und er muss zwei Tage auf die nächste Öffnungszeit warten. (Optional)
6. Zwei Tage später geht Peter zu der gewählten Kleiderkammer.
7. Peter ist nicht der einzige Interessent vor Ort und muss sich zunächst einen eigenen Überblick verschaffen, ohne die Hilfe eines Angestellten.
8. Im jeweiligen Bereich für die gewünschte Kleidung sucht und findet Peter nun die Kleidungsstücke, die er wollte.
9. Er überprüft die Größe und weitere Eigenschaften, um zu entscheiden ob es ihm überhaupt passt.
10. Nur eins der gewollten Kleidungsstücke passen ihm, das andere ist zu klein und es gibt auch keine anderen Größen oder Alternativen.
11. Peter nimmt das Kleidungsstück, das ihm passt, und legt das andere zurück.

Task Closure: Dieses Szenario hat 2 Tage gedauert, weil Peter Pech mit den Öffnungszeiten hatte und sein gesetztes Ziel wurde nicht erreicht. (Wollte zwei Objekte -> Hat nur eins erlangen können)

Um diese Aufgabe zu unterstützen, sollte die Benutzeroberfläche

- Die Recherchearbeit nach vorhandenen/möglichen Optionen vereinfachen/verkürzen oder komplett eliminieren
- Eine bessere Übersicht der eigenen Kleidung und Hilfe bieten, um einfacher zu erkennen was einem noch fehlt und ob einem was fehlt
- Kleidung direkt von den Anbietern erhalten und wissen, dass die Kleidung auch den Wünschen entspricht und man nicht unnötigen Aufwand betreibt, um letztendlich nicht alles nötige zu erhalten

Ein weiteres Task Szenario hätte den Angestellten der Öffentlichkeitsarbeit bei einer Stiftung in den Fokus nehmen können. Weil aber die Aufgaben sehr unterschiedlich sein können (Online, Print, Presse, etc.) und für das System nur die Aufgabe der Veröffentlichung der Informationen von Relevanz ist wurde hier auf ein vollständiges Szenario verzichtet, was aber nicht heißt, dass ihre Aufgaben im weiteren Verlauf außer Acht gelassen werden, sie haben nur nicht den Umfang der anderen Nutzer.

List of User Tasks

Mit den aufgestellten Listen der User Task sollen die separaten Arbeitsaufgaben herausgestellt werden, die dann in ihrer Form auch mit Aufgaben aus Use Cases übereinstimmen.

List of User Tasks – Anbieter

- Kleidung durchsuchen
- Ungenutzte Kleidung finden
- Sammeln der ungenutzten Kleidung
- Recherche nach Optionen der Weitergabe
- Vergleich von Optionen der Weitergabe
- Gesammelte Kleidung verpacken
- Verpackte Kleidung zum gewählten Zielort transportieren
(Die recherchierte Option der Weitergabe)
- Kleidung abgeben

List of User Tasks – Suchender

- Kleidung durchsuchen
- Herausstellen welche Kleidungsstücke fehlen (z.B. Jacke für Winter wird benötigt)
- Recherche nach Optionen der Entgegennahme
- Vergleich von Optionen der Entgegennahme
- Reise zum gewählten Zielort (Die recherchierte Option der Entgegennahme)
- Suchen der passenden Kleidung (Am Ort der Entgegennahme)
- Kleidung auf Eigenschaften prüfen (Größe, Farbe, Stoff, etc.)
- Kleidung nehmen (Am Ort der Entgegennahme)

User Task Organization Model

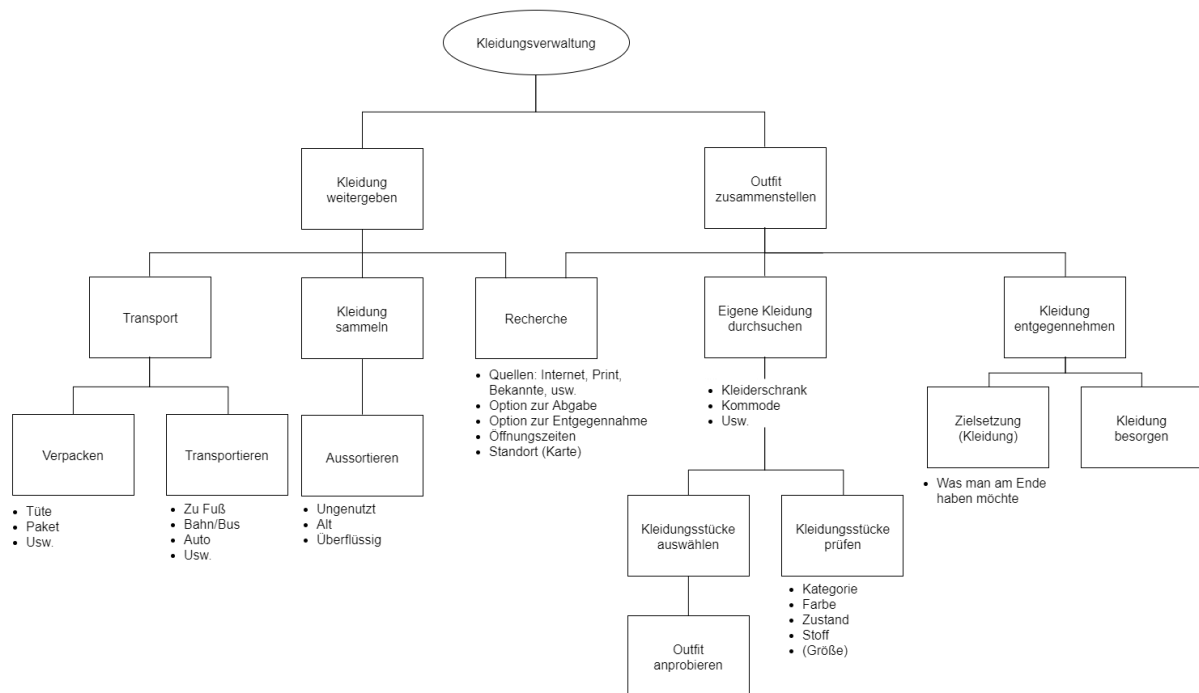


Abbildung 2: Task Organization Model – Kleidungsverwaltung

Das hier dargestellte Modell dient als Organisationsmodell für Anbieter und Suchende. Das Modell demonstriert, dass beide Rollen (Anbieter + Suchender) auch die Aufgaben des jeweils anderen durchführen können und in Realität es auch tun. Dabei gibt es zwei Hauptzweigen. Der Zweig der Weitergabe ist für die Anbieter gedacht und der Zweig der Outfit Zusammenstellung ist für die Suchenden gedacht. Da der Impuls sich ein Kleidungsstück zu besorgen meistens daraus entsteht, dass man sich ein Outfit zusammenstellen möchten (z.B. Winteroutfit) und einem etwas fehlt, wird die Entgegennahme von Kleidung auch darunter eingeordnet.

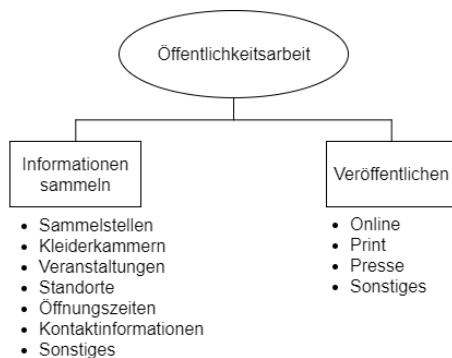


Abbildung 3: Abbildung 1: Task Organization Model – Öffentlichkeitsarbeit

Literaturverzeichnis

[1] Deborah J. Mayhew. *The Usability Engineering Lifecycle*. 1999 by Academic Press. ISBN 1-55860-561-4.

Anhang

User Profiles

Tabelle 6: User Profile – Suchender #2

Demografie	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld, aber unter Umständen vermehrt in den sozial schwächeren Bezirken Unterdurchschnittliche Sprachkenntnisse
Sozioökonomischer Status	Geringe Bildung, kein Beruf/keine Festeinstellung, unterdurchschnittliches bis kein Einkommen
Lernfähigkeit	Geringere Lernfähigkeit von Funktionen des Systems
Schreibkenntnisse	Geringe Maschinenschreibkenntnisse
Fachkenntnis	Kann Kleidung grob bis gut kategorisieren. Kent eventuell Optionen, wie man Kleidung von Stiftungen erhält.
Technologie	Computer/Smartphone
Technische Erfahrung	Unterdurchschnittliche bis durchschnittliche Erfahrung mit dem Umgang der Technologien und technischen Systemen, aber eher geringer einzustufen.
Produkterfahrung	Systeme dieser Art wurden vom Benutzer selten genutzt und es liegt eine geringe Erfahrung vor.
Aufgabe	Angebote der Anbieter wahrnehmen. Eintragen von eigener Kleidung in den persönlichen virtuellen Kleiderschrank. Outfits selber manuell zusammenstellen. Outfit-Vorschläge (nach gewünschten Zweck berechnet) vom System entgegennehmen. Abholen von akzeptierten Angeboten.
Motivation	Hat keine Möglichkeit Kleidung zu kaufen (es fehlen die Mittel) und möchte schneller passende Kleidung für einen bestimmten Zweck finden. Hat Schwierigkeiten sich selber ein Outfit zu erstellen und möchte eine einfachere Variante zur Zusammenstellung von Outfits haben (das durchsuchen der Kleidung der Stiftungen für ein Outfit ist sehr Zeitaufwendig und mühsam).

Tabelle 7: User Profile – Suchender #3

Demografie	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich. Unterschiedliches Wohnumfeld, aber auch aus sozial guten Bezirken Gute Sprachkenntnisse
Sozioökonomischer Status	Durchschnittliche bis gute Bildung, normaler Beruf (hat nicht unbedingt etwas mit Kleidung zu tun) und ein durchschnittliches Einkommen

Lernfähigkeit	Eine gute Lernfähigkeit ist vorhanden
Schreibkenntnisse	Gute Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden
Produkterfahrung	Es liegt eine gute Erfahrung mit der Nutzung ähnlicher Produkt vor.
Fachkenntnis	Kann Kleidung grob bis sehr gut Kategorisieren; Hat geringe bis mittelmäßige Kenntnisse, wie man Kleidung von Stiftungen erhält.
Technologie	Computer/Smartphone
Technische Erfahrung	Durchschnittliche bis gute Erfahrung mit dem Umgang von Smartphone/Computer und technischen Systemen.
Aufgabe	Angebote der Anbieter wahrnehmen. Eintragen von eigener Kleidung in den persönlichen virtuellen Kleiderschrank. Outfits selber manuell zusammenstellen. Outfit-Vorschläge (nach gewünschten Zweck berechnet) vom System entgegennehmen. Abholen von akzeptierten Angeboten.
Motivation	Hat Schwierigkeiten sich selber ein Outfit gemäß einem Zweck zu erstellen oder verliert den Überblick und möchte eine einfachere Variante zur Zusammenstellung von Outfits haben. (Evtl. fehlt ihm auch ein Kleidungsstück für ein gewünschtes Outfit und es ist dem Nutzer nicht bewusst)