

# 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 .....	4
Design-Prinzip.....	4
Vorgehensmodell .....	4
Usability Engineering Lifecycle .....	5
User Profiles .....	6
Contextual Task Analysis .....	9
Work Environment Analysis .....	12
Task Scenarios .....	13
Task: Ungenutzte Kleidung weitergeben .....	13
Task: Gespendete Kleidung entgegennehmen.....	14
List of User Tasks .....	15
List of User Tasks – Anbieter .....	15
List of User Tasks – Suchender .....	15
User Task Organization Model .....	16
Plattform Capabilities and Constraints.....	16
General Design Principles.....	17
Usability Goals .....	18
Herleitung der Ziele.....	18
Qualitative Goals .....	18
Quantitative Goals.....	20
Work Re-Engineering.....	21
User Task Organization Model Re-Engineering.....	21
Task Scenario Re-Engineering .....	22
Use-Cases .....	24
Conceptual Model Design .....	31
Produkt- oder Prozessorientierung .....	31
Identifikation der Produkte .....	31
Design Regeln .....	31
Screen Design Standards .....	32
Detailed User Interface Design.....	33
Literaturverzeichnis .....	34
Anhang .....	34
User Profiles .....	34
Quantitative Goals.....	36
Use Cases.....	37

Domänenrecherche.....	38
Stakeholder Analyse .....	41
Anforderungen .....	45

## 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.

## Usability Engineering Lifecycle

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 auf<sup>1</sup>.

- 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 Evaluation<sup>2</sup>
- „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. Die folgende Abbildung veranschaulicht nochmal im genauen die unterschiedlichen Schritte des Vorgehensmodells und im genaueren die Schritte und Aufgaben, die geplant wurden durchzuführen. Zusätzlich wurden drei Evaluationstechniken ausgewählt, die nach dem dritten Level des Designs durchgeführt werden sollen. Eine Heuristische Evaluation mithilfe der 10 Heuristiken von Nielsen soll als erstes erfolgen, danach die Evaluation mithilfe der Cognitive Walkthrough und zum Schluss, wenn noch Zeit vorhanden ist, eine Evaluation mit 2-3 Benutzern. Diese Reihenfolge bewirkt, dass das Design in einem guten Zustand ist bevor es den Benutzern präsentiert wird.

---

<sup>1</sup> [\[1, S. 25\]](#)

<sup>2</sup> [\[1, S. 349\]](#)

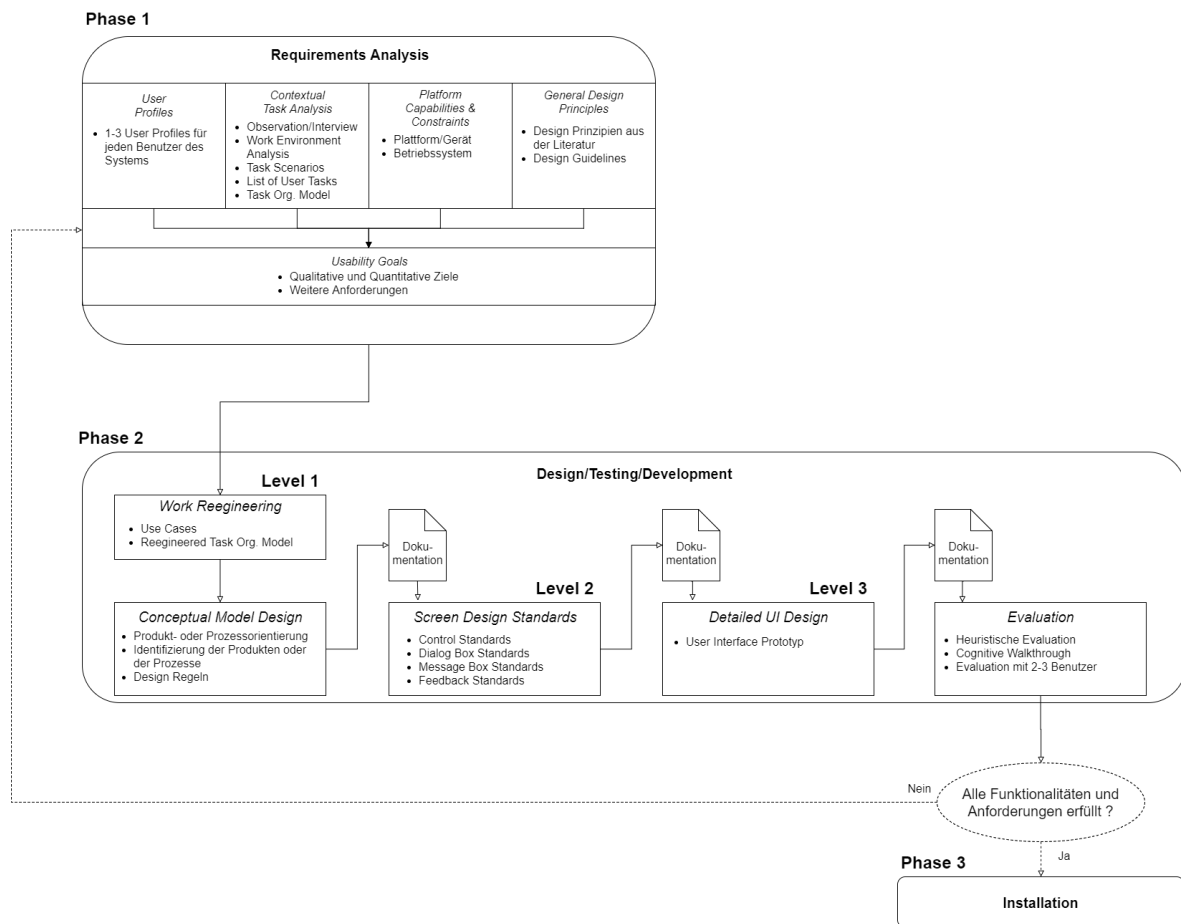


Abbildung 1: Das Vorgehensmodell nach Mayhew mit den eigenen geplanten Schritten

## 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 #1**

<b>Demografie</b>	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld Gute Sprachkenntnisse
<b>Sozioökonomischer Status</b>	Durchschnittliche Bildung, normaler Beruf (hat nicht unbedingt etwas mit Kleidung zu tun) und ein durchschnittliches Einkommen
<b>Kultur</b>	Unterschiedliche Kulturen aus verschiedenen Ländern und Kontinenten. Sind aber entweder Deutsch oder stark integriert in die deutsche Kultur.
<b>Lernfähigkeit</b>	Eine gute Lernfähigkeit ist vorhanden
<b>Schreibkenntnisse</b>	Gute Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden
<b>Fachkenntnis</b>	Kann Kleidung grob bis sehr gut Kategorisieren; Kennt sehr wahrscheinlich die übliche Weise der Kleiderspende mit einem Altkleidercontainer
<b>Technologie</b>	Smartphone/Computer

<b>Technische Erfahrung</b>	Durchschnittliches bis gutes Wissen mit dem Umgang von Smartphone/Computer und technischen Systemen.
<b>Produkterfahrung</b>	Hat ähnliche Systeme & Anwendungen schon zum Teil genutzt.
<b>Aufgabe</b>	Erstellt Angebote für Kleidung, die er/sie nicht mehr benötigt.
<b>Motivation</b>	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**

<b>Demografie</b>	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld, aber unter Umständen vermehrt in den sozial schwächeren Bezirken Gute Sprachkenntnisse
<b>Sozioökonomischer Status</b>	Durchschnittliche bis weniger durchschnittliche Bildung, kein Beruf/keine Festeinstellung, unterdurchschnittliches bis kein Einkommen
<b>Kultur</b>	Unterschiedliche Kulturen aus verschiedenen Ländern und Kontinenten. Sind aber entweder Deutsch oder gut integriert in die deutsche Kultur.
<b>Lernfähigkeit</b>	Geringere Lernfähigkeit von Funktionen des Systems
<b>Schreibkenntnisse</b>	Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden, aber unter Umständen langsamer als andere Zielgruppen
<b>Fachkenntnis</b>	Kann Kleidung grob bis gut kategorisieren. Kennt eventuell Optionen, wie man Kleidung von Stiftungen erhält.
<b>Technologie</b>	Computer/Smartphone
<b>Technische Erfahrung</b>	Durchschnittliche Erfahrung mit dem Umgang der Technologien und technischen Systemen.
<b>Produkterfahrung</b>	Ähnliche Produkte wurden vom Benutzer schon genutzt.
<b>Aufgabe</b>	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.
<b>Motivation</b>	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**

<b>Demografie</b>	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld Gute bis sehr gute Sprachkenntnisse
<b>Sozioökonomischer Status</b>	Gute Bildung, normaler Beruf (ist bei einer Stiftung Teilzeit/Vollzeit beschäftigt) und ein durchschnittliches Einkommen
<b>Kultur</b>	Unterschiedliche Kulturen aus verschiedenen Ländern und Kontinenten. Sind aber entweder Deutsch oder stark integriert in die deutsche Kultur.
<b>Lernfähigkeit</b>	Eine gute Lernfähigkeit ist vorhanden
<b>Schreibkenntnisse</b>	Gute Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden
<b>Fachkenntnis</b>	Kann Kleidung grob bis sehr gut Kategorisieren; Kennt sich mit den Verfahren der Stiftungen der Altkleidersammlung aus.
<b>Technologie</b>	Computer/Smartphone
<b>Technische Erfahrung</b>	Durchschnittliche bis gute Erfahrung mit dem Umgang der Technologie und technischen Systemen.
<b>Produkterfahrung</b>	Es ist ein guter Grad an Erfahrung bei diesen Nutzern vorhanden.
<b>Aufgabe</b>	Erstellung von Sammelstellen für Kleidung, das Anbieten von Kleidung und eintragen ihrer öffentlichen Informationen.
<b>Motivation</b>	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.

Einige weitere User Profiles sind im [Anhang](#) zu finden.

## 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

beiden Benutzer 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 eine geringere Rolle spielen. Sie werden aber innerhalb des „Work Re-Engineering“ beachtet und ihre Aufgaben werden modelliert. Die Abbildung in der [Domänenrecherche](#) stellt die unterschiedlichen Optionen für die Aufgabenbewältigung dar und wird im Folgenden so weit wie möglich abgedeckt. Zum Teil werden auch bestimmte Aufgaben im deskriptiven Zustand von den Benutzern nicht durchgeführt (z.B. Kategorisierung der Kleidung), 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)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Durchsucht seine/ihre Kleidung nach weiteren Kleidungsstücken, die überflüssig sind</li> <li>2. Weitere überflüssige Kleidung wird aussortiert und gesammelt</li> </ol>	<p>Anbieter macht dies vielleicht nur 2-4 Mal pro Jahr.</p> <p>Es besteht kein Interesse sich die Mühe zu machen, falls es nur ein Kleidungsstück ist.</p>
	Eine Option zur Weitergabe wird benötigt	Eine Option finden	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wahl der Recherche-Quelle (Internet, Zeitung, Bekannte, etc.)</li> <li>2. Recherche nach verfügbaren Optionen zur Weitergabe</li> <li>3. Vergleich von gefundenen Optionen</li> </ol>	<p>Je nach schon vorhandenem Wissen kann die Aufgabe 0-30 Min dauern.</p> <p>Es wird die erste Option gewählt, weil die Recherche kurzgehalten werden will.</p> <p>Task wird oft unterbrochen durch Zwischen-Tasks wie die Betrachtung der Distanz auf einer Karte</p>
	Wo sind die gefundenen Optionen	Die Lokationen der Optionen vergleichen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Standortinformationen von den Optionen wählen</li> <li>2. Karte o.ä. betrachten und Standorte finden</li> <li>3. Distanzen und Wege betrachten/vergleichen</li> </ol>	<p>Weg ist eventuell nicht klar ersichtlich oder es ist zu weit weg.</p> <p>Je mehr Optionen man vergleicht, desto größer wird der Zeitaufwand.</p>
	(Rückkehr zu der Auswahl einer Option Task)	(Option finden fortsetzen)	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Entscheidung treffen</li> <li>5. Weg zum gewählten Ort planen</li> </ol>	Bei keiner gefundenen Option und nicht genug Motivation kann hier die Task der Weitergabe abgebrochen werden.
	VARIANTE 1 (Rückkehr zur Kleidung weitergeben Task)	(Kleidung weitergeben fortsetzen)	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Entsprechende Verpackungsvariante wählen (In dem Fall sind es sehr wahrscheinlich Tüten, weil Kleiderkammer als Option gewählt wurde)</li> <li>4. Tüte/n finden und nehmen</li> <li>5. Gesamte Kleidung einpacken</li> <li>6. Transport (Bus/Bahn/Auto/zu Fuß) der Kleidung zur Kleiderkammer</li> <li>7. Kleidung bei einem Mitarbeiter abgeben</li> <li>8. Entleerte Tüten wieder mitnehmen</li> </ol>	<p>Die Kleidung könnte ggf. nicht im vollem Umfang bei der Kleiderkammer angenommen werden (Lager voll, nicht benötigte Kleidung, etc.).</p> <p>Bei einer großen Menge an Kleidung kann der Transport schwierig sein.</p> <p>Kleiderkammern sind nicht immer geöffnet und haben bestimmte Öffnungszeiten.</p>
	VARIANTE 2 (Rückkehr zur Kleidung weitergeben Task)	(Kleidung weitergeben fortsetzen)	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Entsprechende Verpackungsvariante wählen (Ein Paket o.ä., weil die Option per Post gewählt wurde)</li> <li>4. Karton o.ä. finden und nehmen</li> <li>5. Gesamte Kleidung verpacken</li> </ol>	Es gibt unter Umständen eine Mindestgewichtsgrenze, die erreicht werden muss, damit das Paket kostenfrei versandt

			6. Versandt-Ticket ausdrucken und aufkleben 7. Transport (Bus/Bahn/Auto/zu Fuß) der Kleidung zur Poststelle 8. Kleidung bei einem Mitarbeiter abgeben	werden kann, sonst kostet es Geld.  Bei einer großen Menge an Kleidung kann der Transport schwierig sein.  Wahrscheinlich lange Anstellzeiten bei der Poststelle.  Poststellen sind nicht immer geöffnet und haben bestimmte Öffnungszeiten.
	VARIANTE 3 (Rückkehr zur Kleidung weitergeben Task)	(Kleidung weitergeben fortsetzen)	3. Entsprechende Verpackungsvariante wählen (Eine Tüte o.ä., weil die Option Altkleidercontainer gewählt wurde) 4. Tüte/n finden und nehmen 5. Gesamte Kleidung einpacken 6. Transport (Bus/Bahn/Auto/zu Fuß) der Kleidung zum Altkleidercontainer 7. Kleidung in den Container einwerfen	Es besteht die Möglichkeit, dass der Container voll ist und man sich dann Entscheiden muss, ob man seine Kleidung außen an den Container legen will.  Bei einer großen Menge an Kleidung kann der Transport schwierig sein.

Die vierte Option/Variante der Weitergabe (die Haustürsammlung) wurde hier nicht abgedeckt, weil es nicht möglich war es zu Beobachten oder genaueren Informationen von befragten zu erhalten. Bei dieser Option ist der Trigger der Weitergabe von Kleidung meistens aber das Klingeln an der Haustür (von Mitarbeitern einer Stiftung, die Sammlungen durchführen). Dieser Trigger würde dann die oben aufgeführten Schritte der Sammlung von überflüssiger Kleidung auslösen. Aber ohne die danach folgenden Schritte (Recherche/Verpacken/Transportieren entfällt). Problem hierbei ist, dass die Zeitpunkte des Klingelns wahrscheinlich unbekannt sind und solche Sammlungen immer seltener ausgeführt werden<sup>3</sup>.

Tabelle 5: Contextual Observation/Interview - Kleidung entgegennehmen

Actor	Trigger	Use Case (Task)	Task Scenario Sequence	Errors, Problems, Comments
Suchender	Kleidung fehlt/wird benötigt für ein Outfit (z.B. Winteroutfit)	Gespendete Kleidung wahrnehmen	1. Eigene Kleidung durchsuchen 2. Überprüfen was für das gewünschte Outfit passt 3. Überprüfen was man noch braucht für das gewünschte Outfit 4. Ziel festlegen, welche Kleidungsstücke man am Ende erhalten 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 zur Entgegennahme 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

<sup>3</sup> <http://www.johanniter.de/spenden-stiften/startseite/service-kontakt/richtig-spenden-aber-wie/haeufig-gestellte-fragen-zu-spenden-und-foerdermitgliedschaften/> (Stand 07.12.2017)

				Betrachtung der Distanz auf einer Karte
	Wo sind die gefundenen Optionen	Die Lokationen der Optionen vergleichen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Standortinformationen von den Optionen wählen</li> <li>2. Karte o.ä. betrachten und Standorte finden</li> <li>3. Distanzen und Wege betrachten/vergleichen</li> </ol>	<p>Weg ist eventuell nicht klar ersichtlich oder es ist zu weit weg.</p> <p>Je mehr Optionen man vergleicht, desto größer wird der Zeitaufwand.</p>
	(Rückkehr zu der Auswahl einer Option Task)	(Option finden fortsetzen)	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Entscheidung treffen</li> <li>5. Weg zum gewählten Ort planen</li> </ol>	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)	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Zu der Kleiderkammer o.ä. gehen/fahren (Bus/Bahn/Auto/zu Fuß)</li> <li>5. Mitarbeiter fragen wo man die gewünschte Kleidung findet (z.B. Winterjacken)</li> <li>6. Hinweis zur Lokation des Bereiches erhalten</li> <li>7. Überblick verschaffen und den richtigen Bereich mit der gesuchten Kleidung finden und hingehen</li> <li>8. Die gesuchte Kleidung suchen</li> <li>9. Kleidungsstücke nehmen und überprüfen (Größe, Farbe, Stoff, ...)</li> <li>10. Kleidung anprobieren</li> <li>11. Kleidung nehmen</li> </ol>	<p>Die gewählte Option kann stark besucht sein und viele andere Menschen sind auch dort.</p> <p>Angestellte vor Ort haben wahrscheinlich keine Zeit, um einem zu helfen.</p> <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, dennoch wird hier erneut darauf eingegangen mit den neuen Informationen aus den Observationen/Interviews.

Das Arbeitsumfeld des Anbieters ist hauptsächlich zu Hause oder eben dort wo auch seine Kleidung ist (Kleiderschrank, o.ä.). Dort hat er/sie Zugang zu einem Computer oder Smartphone mit Internetzugang, mit dem Recherchen oder sonstige zusätzliche Aufgaben durchgeführt werden können. Hier gibt es eventuell kürzere Ablenkungen durch anderen Mitbewohner oder andere wichtige Aufgaben (z.B. Kochen, Besuch, etc.), die mit der Weitergabe von Kleidung nichts zu tun haben. Das andere Umfeld ist nun Draußen und beim Abgabeort (Transport-Task), der bei jedem Benutzer sehr anders sein kann. Wetter, Verkehr und viele weitere Faktoren haben die Möglichkeit die Aufgabe (Transport-Task) zu erschweren, aber sind nicht direkt Ablenkungen.

Der Suchende hat auch das Umfeld bei seiner Kleidung, was meistens zu Hause ist (Kleiderschrank, o.ä.). Es besteht auch Zugang zu einem Computer oder Smartphone mit Internetzugang, mit dem Recherchen oder sonstige zusätzliche Aufgaben durchgeführt werden können. Der Hauptteil ist aber hierbei vor Ort bei einer Lokation, wo man Kleidung entgegennehmen kann (Kleiderkammer, o.ä.), die ebenfalls sehr unterschiedlich sein können. Hier gibt es erstmal den Faktor der Struktur des Raumes, wie es aufgebaut ist und wie die Bereiche der Kleidung verteilt sind. Zudem können viele weitere Menschen vor Ort sein, wodurch die Übersicht erheblich erschwert ist und die

Aufgabenbewältigung erschwert sein kann. Ablenkungen in Form von Menschen die einen ansprechen oder anrempeln könne auch eintreten.

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. Er/Sie kann auch oft Abgelenkt und bei bestimmten Aufgaben unterbrochen werden. Z.B. durch einen anderen Mitarbeiter, der ein Problem hat und Hilfe benötigt. Unter Umständen ist es ein Büro oder Raum mit mehreren anderen Mitarbeitern, wodurch ein bestimmter Lautstärkepegel herrscht, der die Konzentration mindern kann.

Im Laufe der Analyse wurden auch weitere Erfordernisse erfasst, die der [Stakeholder Analyse](#) hinzugefügt wurden.

## Task Scenarios

Die Task Scenarios gehen nochmal im Detail auf die Aufgaben ein, die ein User bewältigen muss und die dazu gehörenden Unteraufgaben. Sie helfen den Ablauf genauer darzustellen und die einzelnen Schritte der Aufgaben zu verstehen. 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)

#### VARIANTE Kleiderkammer

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)

#### VARIANTE Paket

6. Eine Stiftung mit kostenlosem Paketversandt (mindestens 2 KG) wurde gefunden und als Option gewählt.
7. Emily wiegt ihre gesammelte Kleidung mit einer Waage und übersteigt den Mindestwert.
8. Sie sucht und findet einen passenden Karton, um die Kleidung einzupacken.
9. Emily verpackt die Kleidung und druckt das Versand-Ticket der Stiftung aus und klebt es auf das Paket.
10. Das fertige Paket transportiert sie zu einer Poststelle in der Nähe, wo sie schon mehrmals war.
11. Das Paket gibt sie vor Ort bei einem Angestellten der Poststelle ab.

#### *VARIANTE Altkleidercontainer*

6. Ein Altkleidercontainer 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 dem Altkleidercontainer transportiert.
8. Vor Ort wirft sie die Tüten mit der Kleidung in den Container.

**Task Closure:** Dieses Szenario hat im Durchschnitt 2-4 Stunden in Anspruch genommen. Es hängt aber stark von der gewählten Variante ab, die man wählt.

*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 Rechercharbeit 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
- Kleidung überprüfen
- Ungenutzte Kleidung aussortieren (Sammeln)
- Recherche nach Optionen der Weitergabe
- Vergleich von Optionen der Weitergabe
- Verpackungsvariante finden & wählen
- Versandt-Ticket ausdrucken
- Gesammelte Kleidung verpacken
- Verpackte Kleidung zum gewählten Zielort transportieren  
(Die recherchierte Option der Weitergabe)
- Kleidung abgeben

### List of User Tasks – Suchender

- Kleidung durchsuchen
- Kleidung überprüfen (Größe, Farbe, Stoff, etc.)
- Outfit für einen gewählten Zweck zusammenstellen
- Herausstellen fehlender Kleidungsstücke (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)
- Kleidung nehmen (Am Ort der Entgegennahme)

## User Task Organization Model

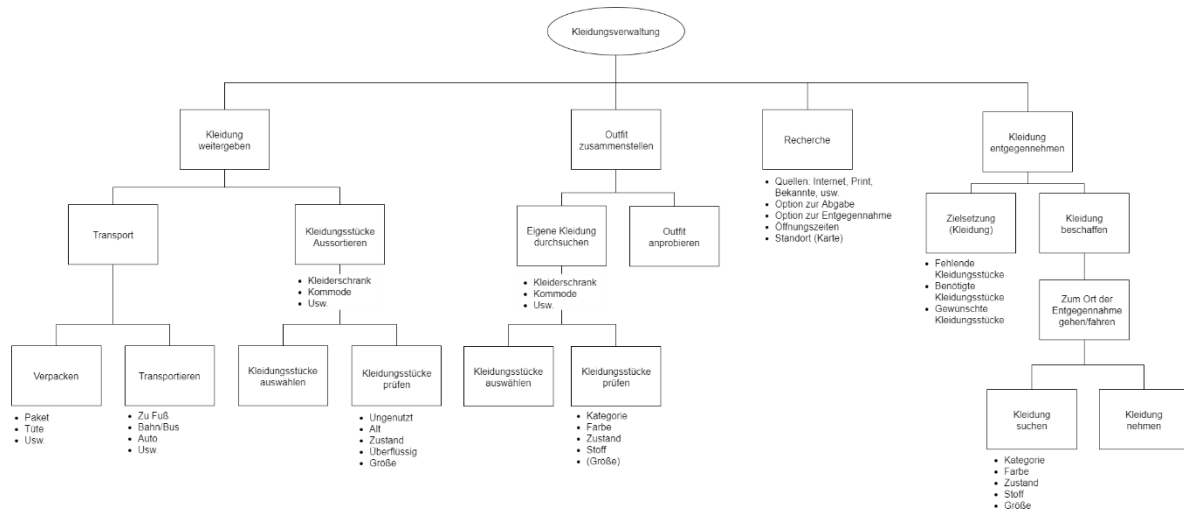


Abbildung 2: Task Organization Model – Kleidungsverwaltung

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 mehrere Zweige, die einen bestimmten Zweck erfüllen. Der Zweig der Weitergabe ist für die Anbieter gedacht und der Zweig der Entgegennahme ist für die Suchenden gedacht. Hinzukommen noch die zwei Zweige der Outfit Zusammenstellung und der Recherche. Der Zweig der Recherche dient den zwei Zweigen (Weitergabe & Entgegennahme), um Optionen für die jeweilige Aufgabe zu finden. Der Zweig der Outfit Zusammenstellung ist hierbei separat getrennt von der Weitergabe und Entgegennahme, da eine Unterordnung nichtzutreffend wäre.

## Plattform Capabilities and Constraints

Bei dem Design und der Umsetzung des Systems muss man die Möglichkeiten und Beschränkungen der gewählten Plattform genauer betrachten, um dementsprechend eine passende Anwendung zu erstellen. Die folgende Tabelle führt die relevanten Eigenschaften der Android Plattform auf. Speziell bezogen auf ein Smartphone und die zu beachtenden Einschränkungen, die sich daraus ergeben. Weitere Eingrenzungen wurde vorgenommen, wenn sie nötig waren (z.B. Display Größe).

Tabelle 6: Smartphone - Android Plattform

Eigenschaft	Möglich	Möglich mit weiterem Aufwand	Nicht möglich
Display Größe	4 Zoll und mehr		Unter 4 Zoll
Bit-Mapped-Display	X		
Farben	Vollständiger Umfang	HDR	
Eingabegeräte	Virtuelle Tastatur, Touchscreen, Kamera	Externe Tastatur	
Windowing			X
Multitasking	X		



Spezial-Effekte	3D-Effekte, Video, Audio, Animationen,		
Kommunikation	WLAN, Mobiles Internet, GPS		
Betriebssystem Version:	Android Version 4.0 und höher		Android Version unter 4.0
Energieversorgung	Akku, Netzbetrieb		

## General Design Principles

In diesem Schritt werden nun die Gestaltungsprinzipien festgelegt, die während des Design beachtet werden. Mayhew empfiehlt bei diesem Schritt Prinzipien aus der Literatur zu wählen, um den Aufwand gering zu halten. Bei der Recherche lag der Fokus speziell auf Prinzipien, die relevant für die Android Plattform sind, aber auch generelle Prinzipien, die Plattformübergreifend gelten.

### *Real Objects<sup>4</sup>*

Man sollte dem Benutzer erlauben mit Objekten direkt zu interagieren und sie zu manipulieren. Im Zusammenhang des Projektes ist dieser Punkt sehr relevant, weil es Kleidungsstück-Objekte innerhalb des Systems gibt, mit denen die Benutzer interagieren müssen.

### *Keep it brief*

Texte, Hinweise oder sonstige Sätze sollen kurzgehalten werden, weil sie unter Umständen nicht beachtet werden, wenn sie zu lange sind.

### *Only show what I need, when I need it*

Dieses Prinzip lässt sich im Grunde aus Hick's Law ableiten. Der Benutzer soll nicht mit zu vielen Aktionen/Optionen überlastet werden, damit er seine Aufgaben fokussierter bewältigen kann. Nützlich ist dieses Prinzip auch bei dem Arrangieren von Menü-Elementen, eine bestimmte Anordnung kann dem Benutzer helfen, dass gewünschte Element schneller zu finden. Weiß der Benutzer zum Beispiel, dass es Alphabetisch geordnet ist, dann kann er seine eigene Suchstrategie darauf anpassen.

### *Never lose my stuff*

Benutzer nutzen ihre wertvolle Zeit, um Sachen im System zu erstellen und diese sollen nicht verloren gehen und dem Benutzer weiter zur Verfügung stehen. Im System werden Kleidungsstück-Objekte von Benutzern erstellt, weshalb dieses Prinzip ebenfalls eine große Relevanz hat.

### *Android Material Design<sup>5</sup>*

Googles Material Design für Android soll beim Designen als Guideline genutzt werden. Grund dafür ist hauptsächlich, dass die Benutzer schon wahrscheinlich Vorerfahrung mit Anwendungen haben, die die selbe Guideline beachten haben. Der Lernaufwand wird dadurch verringert und die Benutzer gelangen schneller zum erfolgreichen Nutzen des Systems. Zudem ist das Material Design kohärent zum Android Betriebssystem Design, weshalb es umso verständlicher für die Benutzer ist. Jedoch wird der volle Umfang bei der Implementierung nicht möglich sein, weil die Guidelines sehr umfangreich sind und viel Aufwand benötigen. Aber innerhalb der Dokumentation wird eine 100% Übereinstimmung mit den Guidelines des Material Design angestrebt.

<sup>4</sup> <https://developer.android.com/design/get-started/principles.html>

<sup>5</sup> <https://material.io/guidelines/>

## Usability Goals

Die zuvor erledigten Schritte sollen nun dazu genutzt werden Ziele festzulegen, die auf die Gebrauchstauglichkeit gerichtet sind. Sie dienen beim Designen und Testen der Oberfläche als Richtlinie und helfen beim Fokus auf die wichtigen festgelegten Aspekte.

### Herleitung der Ziele

Hauptsächlich werden sich die User Profiles und die Task Analysis angeguckt, um Ziele für die Gebrauchstauglichkeit abzuleiten. Das Design sollte natürlich einfach gehalten werden, um eine gute Übersichtlichkeit über die Aufgaben und Objekte im System bewahren zu können. Dies ergibt sich aus den unterschiedlichen Erfahrungen mit technischen Systemen, ähnlichen Anwendungen und dem Thema Kleidung. Manche sind nicht sehr erfahren mit der Thematik der Kleidung, auch wenn sie eine große Menge an Kleidungsstücken besitzen. Auf diese User-Gruppe sollte man speziell Acht geben. Weitere Herleitungen und Begründungen werden genauer in den Beschreibungen der nachfolgenden Ziele aufgeführt.

Damit die Ziele auch eine Priorisierung erhalten, werden nun die drei unterschiedlichen Stufen von Mayhew kurz aufgeführt<sup>6</sup>.

- **1** – Benötigt für die Veröffentlichung
- **2** – Wichtig, wenn es nicht übermäßig Aufwändig oder Zeitverbrauchend zu erreichen ist
- **3** – Wünschenswert, aber nur bei geringem Aufwand

### Qualitative Goals

**#01:** *Ein Anbieter sollte ein Kleidungsstück Kategorisieren können ohne alle Arten von Kategorien und Unterkategorien im Voraus kennen zu müssen*

#### **Priorität: 1**

Nicht jeder Benutzer kennt alle Arten und Kategorien von Kleidung, weshalb dem Benutzer eine vordefinierte Auswahl an Optionen gegeben werden soll. Zu einem kann es sein, dass er sich dadurch an eine bestimmte Bezeichnung erinnert, die er/sie schonmal irgendwo gehört hat und zum anderen hilft das nicht integrieren von einer manuellen Eingabe per virtuelle Tastatur, dass nicht unendlich viele Kategorien entstehen, die entweder falsch geschrieben oder gar ausgedacht sind.

**#02:** *Das Eingeben von den Kleidungseigenschaften bei der Erstellung soll gegen Eingabeunterbrechungen beständig sein*

#### **Priorität: 1**

Während ein Benutzer ein Kleidungsstück erstellt, ist es sehr wahrscheinlich, dass er/sie kurz den Fokus ändert, um sich das Kleidungsstück genauer anzusehen oder er/sie wird einfach abgelenkt. Folglich soll das Eingeben von den Kleidungseigenschaften so gestaltet werden, dass auch nach mehreren Unterbrechungen der Eingabe der Benutzer weiß, wo er/sie stehen geblieben ist

---

<sup>6</sup> [\[1, S.136\]](#)

**#03** *Die virtuelle Tastatur soll so wenig wie möglich eingesetzt werden*

**Priorität: 1**

Zum Teil sind einige Benutzer nicht Experten bei der Eingabe per virtuelle Tastatur, deshalb soll versucht werden möglichst wenige Eingabefelder zu verwenden. Besser könnten hierbei Auswahlfelder mit vordefinierten Optionen sein. Die Abarbeitung von bestimmten Aufgaben im System können dadurch auch beschleunigt werden.

**#04** *Es sollen möglichst nur relevante Angebote für Kleidungsstücke dem Benutzer angezeigt werden (z.B. nicht zu weit weg)*

**Priorität: 2**

Die Benutzer möchten keinen großen Aufwand leisten, um Angebote auszusortieren, die sie so nicht entgegennehmen können (z.B. zu ferne Distanz), weshalb die möglichst relevantesten Angebote angezeigt werden sollen.

**#05** *Der virtuelle Kleiderschrank soll Übersichtlich und für den Benutzer leicht zu durchsuchen sein*

**Priorität: 1**

Der Benutzer hat unter Umständen eine große Menge an Kleidung und trägt seine Kleidungsstücke in seinem virtuellen Kleiderschrank ein, um auf schnellere Weise seine Kleidung durchsuchen zu können. Eine gute Übersicht mit passenden Möglichkeiten zum Durchsuchen sollen dem Benutzer geboten werden, sonst lohnt sich der virtuelle Kleiderschrank für ihn/sie nicht.

**#06** *Die Präsentation der Eigenschaften von Kleidungsstücken soll schnell und leicht zu erkennen sein*

**Priorität: 2**

Die Benutzer müssen mehrere Kleidungsstücke vergleichen und sich die genauen Eigenschaften anschauen. Den Benutzern sollten die Angebote so präsentiert werden, dass sie in möglichst kurzer Zeit alle wichtigen Eigenschaften aufgenommen haben, um sie dann bei einem Vergleich mit einem anderen zu Nutzen.

**#07** *Nachdem ein ungenutztes Kleidungsstück gefunden wurde, soll der Prozess der Weitergabe schnell und ohne viele Schritte erfolgen*

**Priorität: 2**

Die Weitergabe von Kleidung wird begleitet von mehreren Nebenaufgaben und Tätigkeiten, die zu einem relativ langen Prozess beitragen. Zudem ist es unwahrscheinlich, dass ein Benutzer den Aufwand für ein einziges Kleidungsstück bringt. Deswegen soll die Erstellung eines Angebots die Hauptaufgabe sein ohne weitere Nebenaufgaben, die zu bewältigen sind.

**#08** *Wurde ein weitergegebenes Kleidungsstück entgegengenommen, soll das Kleidungsstück nicht erneut im System eingetragen werden müssen*

**Priorität: 1**

Werden Kleidungsstücke im System angeboten, dann hat sich ein Benutzer die Zeit genommen die ganzen Informationen einzugeben. Nimmt dann in Folge jemand ein Angebot wahr soll das bereits vorhandene Objekt zum jeweils anderen virtuellen Kleiderschrank übertragen werden, ohne redundante Eingaben zu erzwingen.

**#09** Dem Suchenden, der mehrere Kleidungsstücke entgegennehmen will, soll übersichtlich gezeigt werden, wie eine mögliche Abholreihenfolge sein kann

**Priorität: 1**

Mehrere Angebote könnten von einem Benutzer akzeptiert worden sein und seine Aufgabe besteht nun darin sie von den jeweiligen Anbietern abzuholen. Eine verständliche Abholreihenfolge soll dem Benutzer helfen diese Aufgabe zu bewältigen.

**#10** Vorschläge, die bei der Abholreihenfolge und der Outfit Zusammenstellung gemacht werden, sollen vom Benutzer schnell verstanden werden und ggf. anpassbar sein

**Priorität: 2**

Teil des Systems sieht vor dem Benutzer bestimmte Vorschläge zu bestimmten Aufgaben zu machen. Diese Vorschläge sollen für den Benutzer schnell verständlich dargestellt sein und eine nachträgliche Manipulierung bieten, weil nicht jeder Vorschlag den Vorstellungen des Benutzers entsprechen kann.

**#11** Sind schon Kleidungsstücke im virtuellen Kleiderschrank eingetragen, dann soll die Weitergabe von diesen Kleidungsstücken sehr schnell zu erreichen sein

**Priorität: 2**

Durch das Eintragen von Kleidung in den virtuellen Kleiderschrank sind die notwendigen Informationen schon im System vorhanden. Hat nun ein Benutzer das Interesse eines der bereits eingetragenen Kleidungsstücke weiterzugeben, dann sollte dies sehr schnell erfolgen können.

## Quantitative Goals

Für die Quantitativen Ziele sind Faktoren wie „ease-of-learning“, „ease-of-use“ und die generelle Performance wichtig. Es ist nicht möglich aus jedem Qualitativen Ziel ein Quantitatives Ziel zu machen, weshalb auch Funktionalitäten betrachtet werden, die nicht bei den Qualitativen Zielen aufgeführt wurden. Für das Definieren der Ziele wurde die Vorlage von Mayhew genutzt<sup>7</sup> und es wurden nur einige grundlegende erstellt, um den Aufwand in diesem Schritt einzugrenzen.

Für Anfänger ist vor allem der Aspekt des „Ease-of-Learning“ wichtig, weshalb die Erstellung eines Kleidungsstück-Objekts das erste der Quantitativen Ziele ist. Es ist eine der Hauptaufgaben im System und muss von Anfängern schnell gelernt werden und auch einfach zu lernen sein. Wichtig ist auch die Zeitspanne die ein Benutzer für diese Aufgabe benötigt. Durch den Test eines ähnlichen Produktes wurde eine grobe Zeitspanne ausgemacht, die auch hier als Mindestziel dient. Das zweite Ziel, das hier ebenfalls kurz erläutert werden muss, ist das verstehen und manipulieren von Outfit-Zusammensetzungen und Abholreihenfolgen. Beides wird vom System berechnet und dem Benutzer präsentiert. Der Benutzer soll, dass was im geliefert wird schnell verstehen und auch manipulieren können, falls sie nicht 100% damit zustimmen. Hier ist der Zeitaufwand ebenfalls sehr wichtig, da man den Benutzer nicht mit eigens berechneten Ergebnissen verwirren will und so Zeit vergeuden will.

---

<sup>7</sup> [1, S.142]

Usability Goals			
Goal # 1			
Task: <u>Kleidungsstück erstellen</u>			
Ease-of-Learning Goals			
Priority	Measure	Goal	
1	Novice Time	<2min	
1	Novice Trials	3	
1	Novice Errors	1	
Ease-of-Use Goals			
Priority	Measure	Goal	
2	Expert Time	< 1min	
-	Expert Errors	-	
Satisfaction Goals			
Priority	Measure	Goal	
2	Expert	7	
1	Novice	4	
Operational Definitions			
Expert:	<u>Dritter Versuch</u>		
Novice:	<u>Ersten zwei Versuche</u>		
Learn:	<u>Fehlerfreie Performance</u>		
Satisfaction:	<u>1: sehr unbefriedigend, 4: neutral</u>		
	<u>7: sehr befriedigend</u>		
Priority Definitions			
1 =	<u>Wichtig für die Veröffentlichung</u>		
2 =	<u>Wichtig, wenn nicht zu aufwendig</u>		
3 =	<u>Wünschenswert, wenn einfach</u>		

Abbildung 3: Quantitative Usability Goal #1

Usability Goals			
Goal # 2			
Task: Vorschläge zu Outfits und Abholreihenfolge versteh und ggf. anpassen			
Ease-of-Learning Goals			
Priority	Measure	Goal	
1	Novice Time	< 2min	
1	Novice Trials	3	
2	Novice Errors	2	
Ease-of-Use Goals			
Priority	Measure	Goal	
2	Expert Time	< 1min	
-	Expert Errors	-	
Satisfaction Goals			
Priority	Measure	Goal	
2	Expert	7	
2	Novice	5	
Operational Definitions			
Expert:	Dritter Versuch		
Novice:	Ersten zwei Versuche		
Learn:	Fehlerfreie Performance		
Satisfaction:	1: sehr unbefriedigend, 4: neutral 7: sehr befriedigend		
Priority Definitions			
1 = Wichtig für die Veröffentlichung			
2 = Wichtig, wenn nicht zu aufwendig			
3 = Wünschenswert, wenn einfach			

Abbildung 4: Quantitative Usability Goal #2

Weitere Ziele in derselben Formatierung wie hier, sind im [Anhang](#) zu finden.

Weitere Anforderungen sind ebenfalls entstanden, die auch im [Anhang](#) zu finden sind.

## Work Re-Engineering

Nun sollen die zuvor erstellen Artefakte wie das „Task Organization Model“, die „Task Scenarios“, die User Profiles usw. genutzt werden, um ein neues Modell der Aufgabenbearbeitung zu erstellen.

Hierbei spielen mögliche Effizienzverbesserungen durch eine Automatisierung eine große Rolle für die Umstrukturierung der Aufgaben. Außerdem werden Aufgaben modelliert, die so momentan nicht durchgeführt werden, also erfolgt auch „Engineering“-Tätigkeit in diesem Abschnitt.

## User Task Organization Model Re-Engineering

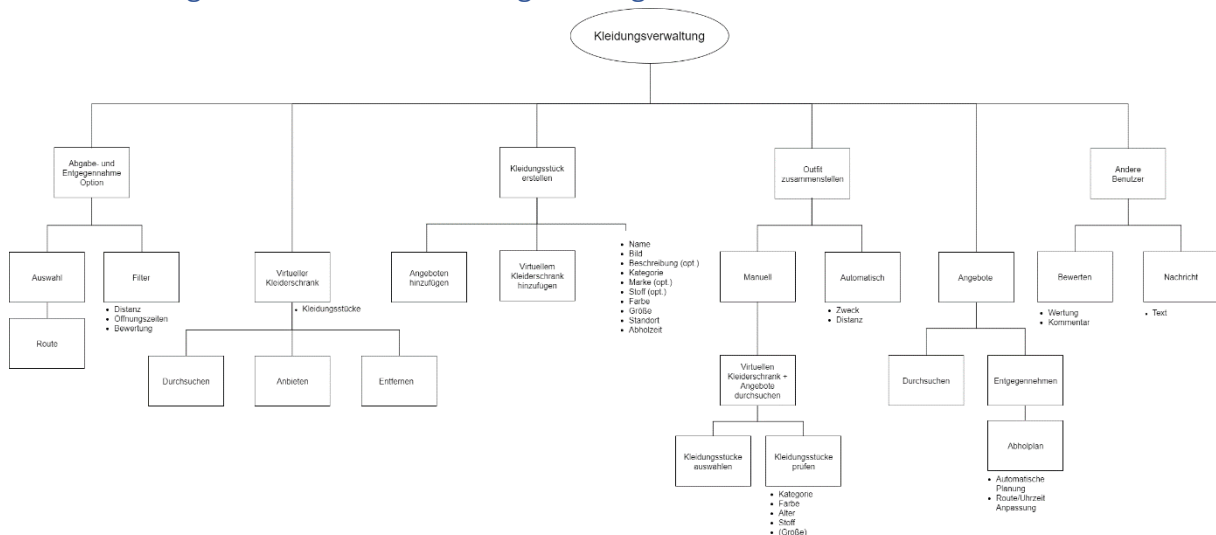


Abbildung 5: Re-Engineering Kleidungsverwaltung

Durch das Re-Engineering der Kleidungsverwaltung sind bestimmte Aufgaben kürzer und schneller durchzuführen. Was im Model nicht direkt zu erkennen ist, dass das Sammeln von mehreren Kleidungsstücken nicht mehr notwendig und vorgesehen ist, weil die Weitergabe von einem einzelnen Kleidungsstück nun schnell genug ist, sodass ein Anbieter nicht mehr den selben Aufwand wie im Deskriptiven Zustand hat. Die Aufgabe der Outfit Zusammenstellung wurde zum Teil auch „engineered“ und sieht vor, dass man die Zusammenstellung mithilfe von eigenen Kleidungsstücken und den Kleidungsstücken aus den Angeboten durchführt. Eine automatische Option ist auch gegeben, die nach einem gewählten Zweck, z.B. Winteroutfit, ein Outfit zusammenstellt und die

komplette Aufgabe des Zusammensuchens aus eigener und angebotener Kleidung verkürzt. Aufgaben wie die Recherche im Deskriptiven Zustand sind nun effektiver gestaltet und ermöglichen eine schnellere Suche. Der virtuelle Kleiderschrank ist auch ein wichtiger Punkt, der hier nun „engineered“ wurde, um dem Benutzer eine andere Form zu geben seine Kleidung zu verwalten. Zudem hilft der virtuelle Kleiderschrank dem Benutzer, falls er/sie Kleidung dort eingetragen hat, diese schneller zu durchsuchen und schneller weiterzugeben. Weitere kleinere Aufgaben wie die Kommunikation mit anderen Benutzern ist auch hinzugekommen.

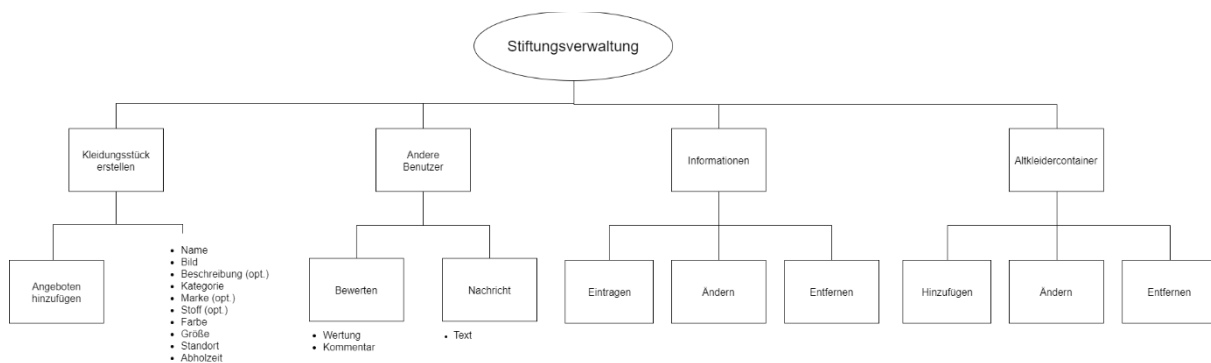


Abbildung 6: Engineering Stiftungsverwaltung

Zuvor war hauptsächlich die Rede von „Stiftungen“ im Allgemeinen. Es war auch so gedacht, dass Stiftungen oder eher gesagt ein Angestellter für Öffentlichkeitsarbeit, die Benutzer sind. Sie sind es immer noch, nun jedoch mit dem Zusatz, dass Angestellte an den Außenposten der Stiftung (Kleiderkammern o.ä.) auch Benutzer sind (sie haben in den meisten Fällen auch einen Angestellten, der für die Öffentlichkeitsarbeit zuständig ist). Die vorherige Vorstellung war die, dass ein Angestellter die ganze Arbeit leisten, die unterschiedlichen Kleiderkammern seiner Stiftung einzutragen. Dies wäre zu einem ein viel zu großer Zeitaufwand und zum anderen wäre es für sie fast nicht möglich selber Kleidungsstücke zu erstellen und weiterzugeben, bedingt dadurch, dass unter Umständen der Angestellter nicht in der Nähe des Lagers arbeitet und so kein Zugang hat.

Diese Abbildung zeigt die Organisation der Aufgaben, wie sie für Stiftungen (Mitarbeiter für Öffentlichkeitsarbeit) und Außenposten (Kleiderkammern o.ä.) vorgesehen sind. Hier wurde nur „engineered“, weil in der „Contextual Task Analysis“ keine Modellierung durchgeführt wurde. Grund dafür war wie anhand der Abbildung zu sehen ist, der Umfang der für sie vorgesehenen Aufgaben. Sie haben als Hauptaufgabe das Eintragen von ihren Informationen und Altkleidercontainern, die dann von Anbietern und Suchenden einfach und schnell gefunden werden können. Die zwei anderen Aufgaben sind ähnlich zu den Aufgaben der Kleidungsverwaltung zu setzen, doch hier ist es nur auf die Weitergabe beschränkt.

### Task Scenario Re-Engineering

Hier werden nun die „Task Scenarios“ aus der „Contextual Task Analysis“ nachgestellt, mit den neuen Reihenfolgen, die sich durch das System ergeben.

**Task:** *Ungenutzte Kleidung weitergeben*

**User:** Anbieter

**Description:** Alfred, ein Anbieter, erkennt bei sich im Kleiderschrank ein Kleidungsstück, dass er schon lange nicht mehr getragen hat und auch nicht mehr braucht. Er möchte das Kleidungsstück weitergeben.

### Task Flow:

1. Alfred startet unsere Anwendung, um das Kleidungsstück weitergeben zu können.
2. Er loggt sich mit seinen Nutzerdaten (Nutzername & Passwort) ein und wählt die Option ein neues Kleidungsstück zu erstellen.
3. Ihm werden die Eigenschaften gezeigt, die er eintragen kann, um es anbieten zu können.
4. Die meisten Eigenschaften kennt Alfred schon und trägt sie im Folge ein. Es ist ein Rotes T-Shirt der Größe M von der Marke „Jack & Jones“.
5. Er schießt ein Bild von dem T-Shirt mit seiner Smartphone-Kamera und legt es als Bild für das Angebot fest.
6. Für die Eigenschaft des Stoffes schaut Alfred kurz auf das Etikett und stellt fest, dass es aus Baumwolle ist und trägt diese Eigenschaft ein.
7. Nachdem Alfred alle ihm bekannten Eigenschaften eingegeben hat bestätigt er die Erstellung.
8. Die Anwendung fragt ihn, ob er das T-Shirt nun in seinen virtuellen Kleiderschrank im System eintragen möchte oder ob es zum Angebotsmarkt hinzugefügt werden soll.
9. Kurz überlegt Alfred, ob er das T-Shirt jemals wieder tragen würde und wählt in Folge das Hinzufügen zum Angebotsmarkt.
10. Zwei Stunden später erhält Alfred eine Benachrichtigung auf sein Smartphone über die Anwendung. Ein Interessent hat das T-Shirt angefragt.
11. Alfred bestätigt und stimmt zu, dass der Interessent das Kleidungsstück abholen kann.
12. Weil das System vorsieht, dass man seine präferierten Uhrzeiten zum Abholen einträgt kommt der Interessent auch am selben Tag zur richtigen Zeit und Alfred ist sein T-Shirt los.
13. Eine endgültige Bestätigung im System signalisiert, dass das Angebot entfernt werden kann und das Kleidungsstück jetzt einem anderen gehört.

**Task Closure:** Dieses Szenario hat unterschiedliche Zeitspannen, weil ein Interessent nicht direkt vorhanden ist, aber hier braucht es ca. 4-7 Std.; Doch der eingesetzte Zeitaufwand für die Weitergabe ist für den Anbieter geringer als zuvor.

*Task: Weitergegebene Kleidung entgegennehmen*

**User:** Suchender

**Description:** Clara 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 nicht mehr benötigt und weitergegeben werden.

### Task Flow:

1. Clara hat schon mehrere Kleidungsstücke im System eingetragen, um eine für sie bessere Übersicht zu bieten.
2. Sie schaut kurz über die ganzen Kleidungsstücke und entscheidet sich dazu ein Outfit vom System erstellen zu lassen.
3. Sie wählt als Nutzungskontext für das Outfit „Winter“ und entscheidet sich dafür, dass für die Berechnung die Kleidung aus ihrem dem virtuellen Kleiderschrank und aus den Angeboten hinzugenommen werden sollen. Außerdem gibt sie eine maximale Distanz von 3KM an, weil sie nicht so weit gehen will, um die Kleidung abzuholen.
4. Sie bestätigt ihre Auswahl und bekommt ein Outfit geliefert, dass zum Großteil aus eigenen Kleidungsstücken besteht, doch sie muss noch 3 Angebote von Anbietern abholen.
5. Ihr gefällt der Outfitvorschlag und sie bestätigt ihn, wodurch direkt Anfragen an die jeweiligen Anbieter gesendet werden.

6. Nun muss sie auf eine Antwort der Anbieter warten und hat Glück, dass alle drei innerhalb zwei Stunden antworten.
7. Sie wählt in der Anwendung die Transaktionen aus und ihr wird automatisch eine mögliche Abholreihenfolge dargestellt.
8. So ganz gefällt ihr die Reihenfolge nicht und sie passt es noch ganz kurz an.
9. Sie schreibt jedem Anbieter ganz kurz das sie am selben Tag noch vorbei kommt, weil die Abholuhrzeiten noch von ihr erreichbar sind.
10. Sie geht zu den einzelnen Anbietern und holt die Kleidungsstücke ab und hat am Ende alle Kleidungsstücke.
11. Clara bestätigt schließlich den Abschluss der Transaktionen im System und die Kleidungsstücke werden automatisch in ihren virtuellen Kleiderschrank hinzugefügt, nachdem die Anbieter auch den Abschluss der Transaktion übereingestimmt haben.

**Task Closure:** Die Zeitspanne dieses Szenarios hat ein Nachmittag gedauert und Clara hat am Ende alles benötigte Erhalten. Der hauptsächliche Zeitaufwand entstand nur bei der Abholung.

## Use-Cases

Bei den Use-Cases werden „Essential-Use-Cases“ formuliert. Basierend auf denen werden dann passende „Concrete Use-Cases“ definiert.

*Tabelle 7: Essential Use Case #1 für Anforderung 000*

User Intention	System Responsibility
Kleidungsstück weitergeben	Präsentiert Möglichkeit das Kleidungsstück weiterzugeben.
Auswahl treffen	Präsentiert die zu definierenden Eigenschaften für die Repräsentation des Kleidungsstücks.
Definiert Eigenschaften	Kleidungsstück wird anderen Menschen präsentiert. Interesse eines anderen Menschen wird dem Anbietenden übermittelt.

*Tabelle 1: Concrete Use Case #1*

User Action	System Response
Der Benutzer startet eine Interaktion mit dem System, denn es wurde ein Kleidungsstück im eigenen Besitz identifiziert, das nicht mehr benötigt wird und weitergegeben werden will.	Das System visualisiert die Option ein Kleidungsstück innerhalb des Systems zu erstellen und anderen Benutzern öffentlich anzubieten.
Benutzer interagiert mit dem System und wählt die gegebene Option.	Das System visualisiert textuell die unterschiedlichen, im Voraus definierten, Eigenschaften eines Kleidungsstücks, die ein Benutzer eintragen kann, um es im System darstellen zu können. Durch eine Auswahl der jeweiligen Eigenschaft ermöglicht das System dessen Manipulation/Anpassung auf den gewünschten Wert (Bild, Name, Kategorie, usw.). Eigenschaften, die Pflichtfelder sind, werden per visuellem Hinweis dem Benutzer mitgeteilt.
Der Benutzer interagiert mit dem System und passt die jeweiligen Eigenschaften auf sein Kleidungsstück an und bestätigt den Erstellungsprozess.	



Der Benutzer wählt einen Handlungsvorschlag aus.	<p>Das System fragt den Benutzer textuell in kurzer Form, ob das Kleidungsstück anderen Benutzern angeboten werden soll oder dem eigenen virtuellen Kleiderschrank hinzugefügt werden soll.</p> <p>Das erstellte Kleidungsstück wird dem Angebotsmarkt des Systems hinzugefügt und dem Benutzer wird vom System ein visuelles Feedback auf einen erfolgreichen Abschluss des Prozesses gegeben. Bei Interesse eines anderen Benutzers auf das jeweilige Angebot wird eine Push-Nachricht erstellt und übermittelt.</p>
--	--

*Tabelle 8: Essential Use Case #2*

<b>User Intention</b> Kleidungsstück entgegennehmen  Interesse für ein Kleidungsstück äußern  Kleidungsstück abholen  Bestätigt die Entgegennahme	<b>System Responsibility</b>  Präsentiert Kleidungsstücke, die weitergegeben werden.  Benachrichtigt Anbieter des Angebots. Antwort des Anbieters dem Benutzer senden.  Präsentation der Abholmöglichkeit (Ort/Zeit). Prüfen auf erfolgreiche Übergabe (seitens des Entgegennehmenden).  Prüfen auf erfolgreiche Übergabe (seitens des Anbietenden). Überträgt die Repräsentation des Kleidungsstücks von der einen Repräsentation eines Kleiderschranks zu der Anderen.
--	---

*Tabelle 2: Concrete Use Case #2*

<b>User Action</b> Der Benutzer interagiert mit dem System und sucht ein Kleidungsstück          Benutzer interagiert mit dem System und wählt die gegebenen Optionen der Eingrenzung, durchsucht die vorhandenen Angebote und wählt ein Angebot aus.   Der Benutzer kontaktiert den Anbieter über die gegebene Option des Systems.       Der Benutzer wählt die erhaltene Push-Nachricht aus.	<b>System Response</b>   Das System visualisiert die Optionen ein Kleidungsstück-Angebot innerhalb des Systems zu suchen und unterschiedliche Filteroptionen zum Eingrenzen der Suche. Die verschiedenen Angebote werden in einer gemeinsamen Übersicht dem Benutzer mithilfe von reduzierten Bildern und textuellen Inhalten visualisiert. Eine Visualisierung der Standorte der Angebote wird dem Benutzer bereitgestellt (Mithilfe einer Kartenvisualisierung).   Das System zeigt das gewählte Angebot isoliert im ganzen Detailumfang (Alle Eigenschaften, die vom Anbieter definiert wurden) und die Option den Anbieter zu kontaktieren.   Das System erstellt und übermittelt dem Anbieter die Information, dass jemand ein Interesse hat, per Push-Nachricht. Dem Anbieter wird die Option zum Akzeptieren oder Ablehnen gegeben. Die jeweilig gewählte Option (Antwort) wird dem Benutzer ebenfalls per Push-Nachricht übertragen mit.   Das System visualisiert textuell und über eine Karte die notwendigen Informationen, um das Kleidungsstück vom Anbieter abzuholen (Ort und mögliche Uhrzeit zum Abholen).
---	---

Benutzer ruft während der Abholung in unregelmäßigen Abständen die erhaltenen Informationen (Ort/Uhrzeit) ab und interagiert mit dem Interaktionsfeld, das die Transaktion abschließt, nachdem das Kleidungsstück entgegengenommen wurde.	<p>Es wird auch ein Interaktionsfeld (Button o.ä.) bereitgestellt, um die Transaktion abzuschließen und zudem wird automatisch eine Push-Nachricht erstellt (nach einer bestimmten Zeitspanne, z.B. 1-2 Tage), um den Benutzer zu fragen, ob die Transaktion stattfand.</p> <p>Erhält das System den Hinweis, dass die Transaktion abgeschlossen ist, wird dem Anbieter eine Push-Nachricht gesendet und nachgefragt, ob der Hinweis stimmt. Bei der Übereinstimmung wird das Kleidungsstück innerhalb des Systems in den virtuellen Kleiderschrank des Benutzers übertragen und bei Anbieter als Angebot entfernt.</p>
---	---

Tabelle 9: Essential Use Case #3

<p><b>User Intention</b> Repräsentation eines Kleidungsstücks zu der Repräsentation eines Kleiderschranks hinzufügen</p> <p>Auswahl treffen</p> <p>Definiere Eigenschaften</p>	<p><b>System Responsibility</b></p> <p>Präsentiert die Möglichkeit, um eine Repräsentation zu erstellen.</p> <p>Präsentiert zu definierende Eigenschaften für die Repräsentation des Kleidungsstücks.</p> <p>Kleidungsstück wird der Repräsentation des Kleiderschranks hinzugefügt.</p>
--	--

Tabelle 3: Concrete Use Case #3

<p><b>User Action</b> Der Benutzer startet eine Interaktion mit dem System, denn er möchte ein Kleidungsstück seiner Sammlung im virtuellen Kleiderschrank hinzufügen</p> <p>Benutzer interagiert mit dem System und wählt die gegebene Option.</p> <p>Der Benutzer interagiert mit dem System und passt die jeweiligen Eigenschaften auf sein Kleidungsstück an und bestätigt den Erstellungsprozess.</p> <p>Der Benutzer wählt einen Handlungsvorschlag aus.</p>	<p><b>System Response</b></p> <p>Das System visualisiert die Option ein Kleidungsstück innerhalb des Systems zu erstellen und dem virtuellen Kleiderschrank hinzuzufügen.</p> <p>Das System visualisiert textuell die unterschiedlichen, im Voraus definierten, Eigenschaften eines Kleidungsstücks, die ein Benutzer eintragen kann, um es im System darstellen zu können. Durch eine Auswahl der jeweiligen Eigenschaft ermöglicht das System dessen Manipulation/Anpassung auf den gewünschten Wert (Bild, Name, Kategorie, usw.). Eigenschaften, die Pflichtfelder sind, werden per visuellem Hinweis dem Benutzer mitgeteilt.</p> <p>Das System fragt den Benutzer textuell in kurzer Form, ob das Kleidungsstück dem eigenen virtuellen Kleiderschrank hinzugefügt werden soll oder anderen Benutzern angeboten werden soll.</p> <p>Das erstellte Kleidungsstück wird zu dem virtuellen Kleiderschrank des jeweiligen Benutzers hinzugefügt und dem</p>
--	---

	Benutzer wird vom System ein visuelles Feedback auf einen erfolgreichen Abschluss des Prozesses gegeben.
--	--

Tabelle 10: Essential Use Case #4

User Intention	System Responsibility
Eine bereits hinzugefügte Repräsentation eines Kleidungsstücks (aus der Repräsentation des eigenen Kleiderschranks) weitergeben	Präsentiert Möglichkeit die Repräsentation des eigenen Kleiderschranks zu präsentieren.
Auswahl der Option	Präsentiert die hinzugefügten Repräsentationen der Kleidungsstücke.
Auswahl einer Kleidungsstück Repräsentation	Kleidungsstück wird präsentiert mit Möglichkeit zur Weitergabe.
Auswahl der Weitergabe	Kleidungsstück wird anderen Menschen präsentiert. Interesse eines Menschen wird dem Anbietenden übermittelt.
Interesse wahrnehmen	

Tabelle 4: Concrete Use Case #4

User Action	System Response
Benutzer greift auf seinen virtuellen Kleiderschrank zu, um ein bereits erstelltes Kleidungsstück daraus weiterzugeben.	Das System visualisiert den virtuellen Kleiderschrank als Sammlung aller Kleidungsstücke, die erstellt und zum Kleiderschrank hinzugefügt wurden.
Benutzer interagiert mit dem System und wählt ein Kleidungsstück aus dem virtuellen Kleiderschrank aus.	Das System zeigt das gewählte Angebot isoliert im ganzen Detailumfang (Alle Eigenschaften, die für das Kleidungsstück definiert wurden) und die Option es anzubieten.
Der Benutzer wählt die Option der Weitergabe aus.	Das Kleidungsstück wird dem Angebotsmarkt des Systems hinzugefügt und dem Benutzer wird vom System ein visuelles Feedback auf einen erfolgreichen Abschluss des Prozesses gegeben. Bei Interesse eines anderen Benutzers auf das jeweilige Angebot wird eine Push-Nachricht erstellt und übermittelt.

Tabelle 10: Essential Use Case #5

User Intention	System Responsibility
Meinung über den Verlauf einer Transaktion mit einem anderen Menschen veräußerlichen	Prüft, ob die zwei Menschen schon in Kontakt getreten sind. Präsentiert die Optionen zum Repräsentieren der Meinung.
Auswahl der Optionen	Übermittelt dem anderen Menschen die Meinung und gewährt Zugang für andere Menschen.

Tabelle 5: Concrete Use Case #5

User Action	System Response
Der Benutzer wählt einen anderen Benutzer aus mit der einen Transaktion stattfand.	Das System visualisiert den anderen Benutzer und eine Option zum Bewerten.
Benutzer interagiert mit dem System und wählt die Option zum Bewerten aus.	Dem Benutzer wird die Möglichkeit visualisiert textuell die Meinung über den anderen Benutzer zu äußern und einen positiven oder negativen Indikator für die Bewertung zu geben und abzusenden. (Nur wenn beide Benutzer schon mindestens einmal über das System in Kontakt getreten sind/eine Transaktion zwischen beiden stattfand)
Der Benutzer wählt einen Indikator zum Bewerten aus und schreibt einen kurzen Text, als Meinung und bestätigt die Fertigstellung.	Das System erstellt und übermittelt dem bewerteten Benutzer die Information, dass jemand ihn bewertet hat, per Push-Nachricht.

Tabelle 11: Essential Use Case #6

User Intention	System Responsibility
Vollständiges Outfit erhalten	Fragt für welchen Nutzungskontext das Outfit gedacht ist.
Nutzungskontext wählen	Stellt ein Outfit zusammen. Zusammengestelltes Outfit wird dem Benutzer präsentiert.
Outfit bestätigen	Transaktion zur Entgegennahme von Kleidungsstücken einleiten, wenn nötig.

Tabelle 6: Concrete Use Case #6

User Action	System Response
Benutzer wählt die Funktionalität der Outfit Zusammenstellung aus.	Das System visualisiert die Optionen ein Outfit manuell oder automatisch zusammenzustellen.
Benutzer interagiert mit dem System und wählt die automatische Variante.	Das System bietet dem Benutzer den Nutzungskontext des Outfits auszuwählen (z.B. Winteroutfit) und welche Kleidungsstücke für die Berechnung beachtet werden sollen. (Kleidungsstücke aus dem virtuellen Kleiderschrank und aus den Angebote stehen zur Wahl)
Der Benutzer interagiert mit dem System, trifft eine Auswahl der gegebenen Optionen und Bestätigt die Auswahl.	Das System wählt die Kleidungsstücke aus, die der Benutzer gewählt hat (aus dem Kleiderschrank und/oder Angeboten) und berechnet ein Outfit für den gewählten Nutzungskontext des Benutzers. Die gesamten Kleidungsstücke für das fertige Outfit werden dem Benutzer daraufhin dargestellt. Es wird eine Option bereitgestellt Anbieter von Angeboten anzufragen, falls im berechneten Outfit Kleidungsstück sind, die nicht im Besitz sind.
Der Benutzer wählt die Option, die Anbieter zu benachrichtigen.	

Benutzer leitet die Transaktion/Abholung ein.	Das System erstellt und übermittelt den Anbietern die Information, dass jemand ein Interesse hat, per Push-Nachricht. Dem Anbieter wird die Option zum Akzeptieren oder Ablehnen gegeben. Die jeweilig gewählte Option (Antwort) wird dem Benutzer ebenfalls per Push-Nachricht übertragen mit.  [Transaktion Use-Case]
---	---

Tabelle 11: Essential Use Case #7

<b>User Intention</b> Eine oder mehrere Transaktionen durchführen  Abgeschlossene Transaktionen signalisieren	<b>System Responsibility</b>  Informationsaustausch mit Anbieter gewährleisten; Abholinformationen der Anbieter präsentieren. Bei mehreren Transaktionen wird ein Vorschlag zur Reihenfolge gemacht.  Prüfen auf erfolgreiche Transaktion seitens des Anbietenden. Überträgt die Repräsentation des Kleidungsstücks von der einen Repräsentation eines Kleiderschranks zu der Anderen.
--	---

Tabelle 7: Concrete Use Case #7

<b>User Action</b> Der Suchende interagiert mit den möglichen Transaktionen (Angebote, die beim Anbieter Angefragt und Bestätigt wurden).  Die Parteien besprechen Einzelheiten der Transaktion über das interne Chatsystem.  Der Suchende hat sein Kleidungsstück erhalten und signalisiert dem System den Erhalt des Kleidungsstücks durch die Bestätigung der jeweiligen Transaktion.	<b>System Response</b> Das Kleidungsstück wird innerhalb des Systems als „schwebende Transaktion“ gekennzeichnet und vorübergehend aus dem aktuellen Angeboten gestrichen. Die Informationen für die Abholung (Ort & Uhrzeit) und ein Vorschlag auf eine mögliche Abholreihenfolge wird vom System berechnet und visualisiert. Den Benutzern wird die Möglichkeit geboten den jeweiligen Transaktionspartner über das Chatsystem zu erreichen.  Das System bietet den Abbruch der Transaktion an und kennzeichnet das Kleidungsstück gegebenenfalls wieder als „Verfügbar“. Es wird auch ein Interaktionsfeld (Button o.ä.) bereitgestellt, um die Transaktion abzuschließen und zudem wird automatisch eine Push-Nachricht erstellt (nach einer bestimmten Zeitspanne, z.B. 1-2 Tage), um den Benutzer zu fragen, ob die Transaktion stattfand.  Dem Anbieter wird eine Push-Nachricht gesendet und nachgefragt, ob der Abschluss der Transaktion stimmt. Das Kleidungsstück wird dem „Kleiderschrank“ des Suchenden hinzugefügt. Das System bietet eine Möglichkeit die Transaktion zu Bewerten.
---	---

Tabelle 8: Essential Use Case #8

<b>User Intention</b> Kleidung bei einer Stiftung abgeben  Stiftungen in der Nähe lokalisieren  Auswahl einer geeigneten Stiftung	<b>System Responsibility</b> Suche nach Stiftungen ermöglichen  Stiftungen präsentieren  Detailinformationen der Stiftung präsentieren (Adresse, Öffnungszeiten, etc.)
--	---

Tabelle 9: Concrete Use Case #8

User Action	System Response
Der Benutzer hat Kleidungsstücke, die er gerne zur Weiterverwendung an eine Stiftung abtreten möchte. Er wählt die Suche nach Abgabeorte (Stiftungen).	Eine Karte auf dem der Benutzer auswählen kann, wo er nach einer Stiftung suchen möchte wird bereitgestellt.
Der Benutzer wählt einen Standort an dem er nach Stiftungen suchen möchte und bestätigt seine Eingabe.	Das System stellt eine Eingabemaske zur Verfügung mit der gesteuert werden kann, in welchem Umkreis nach Stiftungen gesucht werden soll. Die Datenbank wird dann nach Stiftungen durchsucht, welche den Kriterien des Benutzers entsprechend und anschließend auf einer Karte mit einer Kurzbeschreibung präsentiert.
Um mehr über eine bestimmte Stiftung auf der Karte zu erfahren, betätigt der Benutzer auf der Karte einen der Marker der verschiedenen Stiftungen.	Das System präsentiert dem Benutzer die vollständige Beschreibung der Stiftung samt Adresse und Öffnungszeiten.

# Conceptual Model Design

## Produkt- oder Prozessorientierung

Da innerhalb des Systems klar definierte Produkte vom Benutzer erstellt, gespeichert und bearbeitet werden, ist das Konzeptuelles Modell als Produktorientiert definiert.

Als Hauptprodukt sind die einzelnen Kleidungsstücke, die von Benutzern erstellt werden anzusehen.

## Identifikation der Produkte

Verschiedene Eigenschaften dieser Kleidungsstücke müssen vom Benutzer selbstständig recherchiert und eingetragen werden. Zu diesen Eigenschaften gehören während der Erstellung von Kleidungsstücken:

### Userinput:

- Verschiedene Eigenschaften die das Kleidungsstück selbst beschreiben. Die Attribute Größe, die Art des Kleidungsstücks und die Angabe für welches Geschlecht das Kleidungsstück gedacht ist, sind dabei unverzichtbar, um die Produkte sinnvoll innerhalb des Systems einzusetzen.
- Neben den unverzichtbaren Attributen können ebenfalls optionale Eigenschaften für ein Kleidungsstück eingetragen werden, die eine sinnvolle Verteilung der Kleidungsstücke stark vereinfachen. Hierzu zählen folgende Attribute:
  - o Die Farbgebung des Kleidungsstücks
  - o Ein Stil, dem das Kleidungsstück zuzuordnen ist
  - o Die Marke des Kleidungsstücks
  - o Zusatzinformationen in Form eines Kommentars
  - o Der Stoff aus dem das Kleidungsstück besteht

### Weitere Attribute:

- Neben den vom Benutzer gewählten Attributen werden weitere Daten für die Verarbeitung benötigt.
  - o Eine Identifikationsnummer der Person, die das Kleidungsstück aktuell besitzt
  - o Die Position in Form von Längen- und Breitengrad
  - o Eine Kennung, ob das Produkt zum aktuellen Angebot gehört
  - o Den Zeitpunkt, an dem das Produkt im System eingetragen wurde

## Design Regeln

Nun müssen Regeln festgelegt werden wie die Produkte in der Anwendung präsentiert werden sollen. Die Produkte sollen ein paar unterschiedliche Darstellungen haben, um unterschiedliche Zwecke zu erfüllen. Es soll eine Darstellung in reduzierter Form geben und eine Darstellung mit vollem Detailumfang und Größe. Für die reduzierte Darstellung soll immer das Bild des Kleidungsstücks in kleinerer Form genutzt werden mit 2-3 Attributen für eine schnelle Übermittlung der wichtigsten Informationen. Eine Detailansicht soll alle Eigenschaften und Informationen des Kleidungsstücks präsentieren mit weiteren Funktionen zum „Bearbeiten“ und „Entfernen“.

Weitere Regeln umfassen die Navigation zwischen den Funktionen der Anwendung. Dabei ist auch die Unterteilung in Unterfunktionen wichtig, um ein Übersichtliches Menü zu haben. Das Re-Engineeringed User Task Organization Model gibt da eine Struktur vor die so zur Unterteilung der

Funktionen zum Teil genutzt werden. Bestimmte Funktionen/Unterfunktionen sollte man jedoch anderen Bereichen zuordnen, damit der Benutzer diese schneller finden kann. Eine Bottom Navigation mit vier Funktionsbereichen wurde gewählt, um es für die Benutzer übersichtlich zu halten und sie nicht mit zu vielen Optionen zu überfordern, die sich bei einer Navigation über ein Seitenmenü wohlmöglich ergeben hätten. Zudem lassen sich weitere wichtige Funktionen gut in die vier Funktionsbereiche einteilen, um den Benutzern eine verständliche und einfach erlernbare Struktur zu bieten. Nach dem Betreten einer der Funktionsbereiche ist eine weitere Unterteilung der Unterfunktionen mit Tabs möglich, damit die selbe Bottom Navigation nicht erneut genutzt werden muss, was den Benutzer unter Umständen verwirren könnte, weil er/sie dort die anderen Funktionen erwartet.

[Bilder einfügen!]

## Screen Design Standards

In den „General Design Principles“ wurde das Material Design als Guideline festgelegt, weshalb schon eine sehr gute Grundlage gegeben ist und jetzt nur noch festgelegt werden muss wie die Elemente genauer aussehen. Dabei sollen Farben, Schriftarten, die Hintergründe und weitere Eigenschaften festgelegt werden.

Schriften	<b>Schriftart:</b> Roboto (Regular & Bold) <ul style="list-style-type: none"> <li>Serifenlose Schrift</li> <li>Von Google und passt somit ideal zu den Elementen</li> </ul> <b>Schriftgröße:</b> 12 pt für normalen Text / 14pt für Titel u.ä.
Farben	<b>Primär</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>#add681 Grün Regulär</li> <li>#e0ffb1 Grün Hell/Akzent</li> <li>#7ca453 Grün Dunkel</li> </ul> <b>Text auf Primär</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>#000000 Schwarz</li> </ul> Diese Farben sollen für die wichtigen Elemente des Material Design genutzt werden, wie z.B. die Buttons.
Hintergrund	<b>Primäre Hintergrundfarbe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>#f5f5f6 Sehr helles Grau</li> </ul> <b>Sekundäre Hintergrundfarbe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>#e1e2e1 Helles Grau</li> </ul> Die zwei Hintergrundfarben dienen dazu eine Seite klarer in Bereiche unterteilen zu können und zu trennen.
Buttons	Die Buttons richten sich nach den Guidelines des Material Design und nutzen die zuvor definierten Farben und Schriften.
Control Standards	Diese Standards beschreiben, wie die Benutzer mit bestimmten Elementen verwenden und mit ihnen interagieren können. Hierbei gibt das Material Design ebenfalls viel vor, um konsistenten Auswahlmöglichkeiten der Elemente einzuhalten. Somit lernt der Benutzer, wie er/sie ein Element kontrolliert und kann daraus die Kontrolle von ähnlichen Elementen erschließen.
Dialog Box Standards	Für die „Dialog Boxen“ gibt das Material Design auch Regeln vor, die den Aufbau einer solchen Box definiert. Es soll eine Hintergrundfarbe haben (meistens das zuvor definierte „Sehr hell Grau“), einen Titel der einen Hinweis darauf gibt, warum der Dialog eröffnet wurde und die Buttons werden am unteren Rand der Box platziert. Weitere Elemente werden in der Mitte zwischen dem Titel und den unteren Buttons platziert.



Message Box Standards	<p>Push-Notifikationen außerhalb der Anwendung sollen ein Bild des Logos am linken Rand haben oder ein Bild von einem Kleidungsstück, wenn z.B. jemand eine Anfrage daraufgestellt hat. Und ein einzeliger Text soll rechts daneben sein, dass den Grund der Notifikation beschreibt.</p> <p>Notifikationen innerhalb der Anwendung sollen am unteren oder oberen Rand platziert werden, um den Benutzer nicht die Sicht zu blockieren.</p>
Feedback Standards	<p>Für die „Feedback Standards“ wird nicht neues hinzugefügt, denn das Material Design hat schon einen großen Umfang an „Feedback Standards“ für das Design festgelegt, die auch die definierten „Usability Goals“ erfüllen.</p>

## Detailed User Interface Design

Es wurden mehrere Prototypen auf dem Papier realisiert, um schneller den vollen Umfang der Screens zu erfassen und schnell Entscheidungen zu Verbesserungen zu treffen. Es wurden auch zu mehreren Screens mehrere Varianten erstellt und diese wurden dann einander abgewogen und eines wurde ausgewählt.

## Literaturverzeichnis

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

## Anhang

### User Profiles

**Tabelle 12: User Profile – Anbieter #2**

<b>Demografie</b>	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld Gute Sprachkenntnisse
<b>Sozioökonomischer Status</b>	Durchschnittliche Bildung, normaler Beruf (hat nicht unbedingt etwas mit Kleidung zu tun) und ein durchschnittliches Einkommen
<b>Kultur</b>	Unterschiedliche Kulturen aus verschiedenen Ländern und Kontinenten. Sind aber entweder Deutsch oder stark integriert in die deutsche Kultur.
<b>Lernfähigkeit</b>	Eine gute Lernfähigkeit ist vorhanden
<b>Schreibkenntnisse</b>	Gute Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden
<b>Fachkenntnis</b>	Kennt Kategorien von Kleidung nur grob. Hat wenig Wissen von Altkleiderspenden und welche Optionen es gibt.
<b>Technologie</b>	Smartphone/Computer
<b>Technische Erfahrung</b>	Durchschnittliches bis gutes Wissen mit dem Umgang von Smartphone/Computer und technischen Systemen.
<b>Produkterfahrung</b>	Ähnliche Anwendungen wurden nur begrenzt schonmal genutzt
<b>Aufgabe</b>	Erstellt Angebote für Kleidung, die er/sie nicht mehr benötigt.
<b>Motivation</b>	Möchte nicht mehr genutzte Kleidung an Menschen weitergeben, die sie nutzen würden. Das eigene Gewissen verbessern; Sich hilfreich fühlen.

**Tabelle 13: User Profile – Suchender #2**

<b>Demografie</b>	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich Unterschiedliches Wohnumfeld, aber unter Umständen vermehrt in den sozial schwächeren Bezirken Unterdurchschnittliche Sprachkenntnisse
-------------------	---

<b>Sozioökonomischer Status</b>	Geringe Bildung, kein Beruf/keine Festeinstellung, unterdurchschnittliches bis kein Einkommen
<b>Kultur</b>	Unterschiedliche Kulturen aus verschiedenen Ländern und Kontinenten. Sind aber entweder Deutsch oder durchschnittlich bis gut integriert in die deutsche Kultur.
<b>Lernfähigkeit</b>	Geringere Lernfähigkeit von Funktionen des Systems
<b>Schreibkenntnisse</b>	Geringe Maschinenschreibkenntnisse
<b>Fachkenntnis</b>	Kann Kleidung grob bis gut kategorisieren. Kent eventuell Optionen, wie man Kleidung von Stiftungen erhält.
<b>Technologie</b>	Computer/Smartphone
<b>Technische Erfahrung</b>	Unterdurchschnittliche bis durchschnittliche Erfahrung mit dem Umgang der Technologien und technischen Systemen, aber eher geringer einzustufen.
<b>Produkterfahrung</b>	Systeme dieser Art wurden vom Benutzer selten genutzt und es liegt eine geringe Erfahrung vor.
<b>Aufgabe</b>	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.
<b>Motivation</b>	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 14: User Profile – Suchender #3**

<b>Demografie</b>	16-50 Jahre alt Männlich/Weiblich. Unterschiedliches Wohnumfeld, aber auch aus sozial guten Bezirken Gute Sprachkenntnisse
<b>Sozioökonomischer Status</b>	Durchschnittliche bis gute Bildung, normaler Beruf (hat nicht unbedingt etwas mit Kleidung zu tun) und ein durchschnittliches Einkommen
<b>Kultur</b>	Unterschiedliche Kulturen aus verschiedenen Ländern und Kontinenten. Sind aber entweder Deutsch oder stark integriert in die deutsche Kultur.
<b>Lernfähigkeit</b>	Eine gute Lernfähigkeit ist vorhanden
<b>Schreibkenntnisse</b>	Gute Schreibkenntnisse an Computern/Smartphones vorhanden

<b>Produkterfahrung</b>	Es liegt eine gute Erfahrung mit der Nutzung ähnlicher Produkt vor.
<b>Fachkenntnis</b>	Kann Kleidung grob bis sehr gut Kategorisieren; Hat geringe bis mittelmäßige Kenntnisse, wie man Kleidung von Stiftungen erhält.
<b>Technologie</b>	Computer/Smartphone
<b>Technische Erfahrung</b>	Durchschnittliche bis gute Erfahrung mit dem Umgang von Smartphone/Computer und technischen Systemen.
<b>Aufgabe</b>	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.
<b>Motivation</b>	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)

## Quantitative Goals

<b>Usability Goals</b>		
<b>Goal #: 3</b>		
<b>Task:</b> <u>Einloggen und zu den Angeboten gelangen</u>		
<b>Operational Definitions</b>		
<b>Expert:</b> <u>Dritter Versuch</u>		
<b>Novice:</b> <u>Ersten zwei Versuche</u>		
<b>Learn:</b> <u>Fehlerfreie Performance</u>		
<b>Satisfaction:</b> <u>1: sehr unbefriedigend, 4: neutral</u> <u>7: sehr befriedigend</u>		
<b>Priority Definitions</b>		
<u>1 = Wichtig für die Veröffentlichung</u>		
<u>2 = Wichtig, wenn nicht zu aufwendig</u>		
<u>3 = Wünschenswert, wenn einfach</u>		
<b>Ease-of-Learning Goals</b>		
<b>Priority</b>	<b>Measure</b>	<b>Goal</b>
2	Novice Time	< 1min
1	Novice Trials	3
1	Novice Errors	1
<b>Ease-of-Use Goals</b>		
<b>Priority</b>	<b>Measure</b>	<b>Goal</b>
2	Expert Time	< 20sek
-	Expert Errors	-
<b>Satisfaction Goals</b>		
<b>Priority</b>	<b>Measure</b>	<b>Goal</b>
2	Expert	6
2	Novice	4

Abbildung 5: Quantitative Goal #3

## Usability Goals

Goal #: 4

Task: Eigenschaften eines Kleidungsstück-Angebotes einsehen

### Operational Definitions

Expert: Dritter Versuch

Novice: Ersten zwei Versuche

Learn: Fehlerfreie Performance

Satisfaction: 1: sehr unbefriedigend, 4: neutral  
7: sehr befriedigend

### Priority Definitions

1 = Wichtig für die Veröffentlichung

2 = Wichtig, wenn nicht zu aufwendig

3 = Wünschenswert, wenn einfach

### Ease-of-Learning Goals

Priority	Measure	Goal
2	Novice Time	< 20sek
1	Novice Trials	3
-	Novice Errors	-

### Ease-of-Use Goals

Priority	Measure	Goal
2	Expert Time	< 10sek
-	Expert Errors	-

### Satisfaction Goals

Priority	Measure	Goal
2	Expert	7
1	Novice	5

Abbildung 6: Quantitative Goal #4

## Use Cases

Die Dokumentation der Use Cases wurde zwar mit der Variante von Constantine & Lockwood durchgeführt, doch es wurden testweise zwei mit der Vorlage von Cockburn erstellt.

Tabelle 10: Use Case nach Cockburn #1

<b>Use Case #1</b>	Kleidungsstück erstellen	
<b>Goal in Context</b>	Anbieter erstellt ein Angebot im System, dass dann von anderen Benutzern wahrgenommen werden kann	
<b>Scope &amp; Level</b>	Das zu erstellende System	
<b>Preconditions</b>	Account im System erstellt. Eingeloggt mit den eigenen Nutzerdaten.	
<b>Success End Condition</b>	Ein neues Kleidungsstück wurde im System erstellt und entweder zu dem virtuellen Kleiderschrank des Benutzers oder zu dem Angebotsmarkt des Systems als Angebot hinzugefügt.	
<b>Failed End Condition</b>	Es wurde kein neues Kleidungsstück im System erstellt.	
<b>Primary, Secondary Actors</b>	Anbieter, Suchender	
<b>Trigger</b>	Anbieter identifiziert ein im Besitz befindliches Kleidungsstück, das nicht mehr benötigt wird und nun mithilfe des Systems weitergegeben werden will. Oder ein Anbieter/Suchender möchte nur ein Kleidungsstück seinem virtuellen Kleiderschrank hinzufügen.	
<b>DESCRIPTION</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1	Anbieter wählt die Option im System ein neues Kleidungsstück zu erstellen.
	2	System zeigt die verfügbaren Möglichkeiten/Eigenschaften das Kleidungsstück im System darzustellen.
	3	Anbieter wählt die jeweiligen Eigenschaften aus und definiert sie entsprechend dem gewählten Kleidungsstück. (Bild, Name, Beschreibung, Kategorie, Größe, Stoff, usw.)
	4	Anbieter bestätigt die Erstellung des Kleidungsstücks.
	5	System fragt den Anbieter, ob das Kleidungsstück zu dem Angebotsmarkt des Systems hinzugefügt werden soll oder dem eigenen virtuellen Kleiderschrank.
	6	Anbieter entscheidet sich das Kleidungsstück anzubieten.
	7	Das Kleidungsstück wird dem Angebotsmarkt des Systems hinzugefügt.
<b>EXTENSIONS</b>	<b>Step</b>	<b>Branching Action</b>
	4a	Das System bemerkt, dass bestimmte Pflichtfelder noch nicht ausgefüllt wurden. 1. Der Anbieter wird auf diesen Umstand vom System hingewiesen 2. Der Anbieter trägt die Pflichtfelder nachträglich ein

		3. Anbieter bestätigt die Erstellung erneut
	6a	Es fehlen bestimmte persönliche Daten oder Informationen vom Benutzer, die nötig sind, wenn ein Benutzer das Angebot bei einer späteren Annahme abholen möchte. 1. Benutzerinformationen eintragen.
<b>SUB-VARIANTIONS</b>		<b>Branching Action</b>
	6	Anbieter entscheidet sich das Kleidungsstück seinem virtuellen Kleiderschrank hinzuzufügen
	7	Das Kleidungsstück wird zum virtuellen Kleiderschrank hinzugefügt

Tabelle 11: Use Case nach Cockburn #2

<b>Use Case #2</b>	Kleidungsstück-Angebot akzeptieren und entgegennehmen	
<b>Goal in Context</b>	Suchender durchsucht die Angebote im System, stellt eine Anfrage an den jeweiligen Anbietenden und führt eine Abholung durch.	
<b>Scope &amp; Level</b>	Das zu erstellende System	
<b>Preconditions</b>	Account im System erstellt. Eingeloggt mit den eigenen Nutzerdaten.	
<b>Success End Condition</b>	Suchender hat ein Kleidungsstück von einem Anbieter erhalten und das Angebot ist nichtmehr im Angebotsmarkt vorhanden.	
<b>Failed End Condition</b>	Suchender hat das Kleidungsstück nicht erhalten.	
<b>Primary, Secondary Actors</b>	Suchender, Anbieter	
<b>Trigger</b>	Suchender möchte ein Kleidungsstück aus den Angeboten haben.	
<b>DESCRIPTION</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1	Suchender wählt die Option im System die Angebote zu durchsuchen.
	2	System zeigt eine Übersicht über die vorhandenen Angebote im System und Filter, um die Suche einzugrenzen.
	3	Suchender grenzt seine Suche durch die Filter ein.
	4	Suchender wählt ein Angebot aus.
	5	System zeigt dem Suchenden genauere Details zu dem Angebot (Mehr Eigenschaften, die bei der Übersicht keinen Platz hatten).
	6	Suchender schickt eine Anfrage an den Anbietenden.
	7	Das System übermittelt dem Suchenden eine positive Antwort nachdem der Anbieter die Anfrage akzeptiert hat.
	8	Der Suchende ruft die Informationen auf, die der Anbieter zum Abholen hinterlegt hat (Ort und Uhrzeit)
	9	Der Suchende holt das Kleidungsstück vom Anbieter ab und bestätigt dem System, dass die Transaktion abgeschlossen ist.
<b>EXTENSIONS</b>	<b>Step</b>	<b>Branching Action</b>
	-	-
<b>SUB-VARIANTIONS</b>		<b>Branching Action</b>
	6	Suchender kehrt zur Übersicht der Angebote zurück
	7	Der Anbieter lehnt die Anfrage ab

## Domänenrecherche

Die Domänenrecherche wurde im weiteren Projektverlauf erweitert durch die Domäne der Kleiderkammern und einem ausführlicheren Fazit und einer Abbildung, dass die Domäne nochmal klarer darstellt.

## Stiftungen

Im Bereich der Kleidersammlung gibt es mehrere Anlaufpunkte in denen es momentan Möglich ist seine überflüssige oder nicht mehr genutzte Kleidung zu spenden. Zum Teil existieren viele kleinere und größere Stiftungen, die auf ihren Websites darüber informieren, wie man seine Kleidung spenden kann<sup>8</sup>. Das finden einer passenden Stiftung in der Nähe erfordert immer ein geringes Maß an Recherchearbeit, da bestimmte Stiftungen nicht in jedem Bundeslande operieren. Eine meist verbreitete Methode seine Kleidung bei diesen Stiftungen zu spenden ist es über der jeweiligen Website der Stiftung ein Schein zu drucken mit dem man ein Paket an der nächsten Poststelle kostenlos versenden kann<sup>9</sup>. Für diese Pakete bestehen jedoch Bedingungen, wie z.B. ein mindest Gewicht. Eine Möglichkeit die einige Stiftungen ebenfalls bieten ist es eine Sammelstelle bei sich selber einzurichten, damit andere die auch spenden möchten diese Kleidung zu einem bringen und diese dort gesammelt abgeholt werden können. Diese Kleidung muss von der jeweiligen Stiftung wiederrum durchsucht werden und ebenfalls sortiert, um die Kleidung, die momentan von Hilfsbedürftigen benötigt werden, besser finden zu können. Viele Stiftungen bekommen durch ihre Methoden jährlich auch eine große Menge an Kleidung gespendet, doch nur ein geringer Teil kommt auch da an, wo die Anbieter es erwarten, bei den Hilfsbedürftigen. Ein Teil der Kleidung wird als Second-Hand Gut weiterverkauft, ein Teil wird in andere Länder und Kontinente verschifft und ein weiterer Teil wird recycelt<sup>10</sup>. Die Erlöse, die die Stiftungen dadurch erbringen werden zwar genutzt, um ihre Kosten zu decken und weitere wohltätige Projekte zu finanzieren, jedoch ist es nicht im Sinne der Anbieter, dass ihre gespendete Kleidung auf diese Weise genutzt wird. Zudem hat der Verkauf der gespendeten Kleidung einen negativen Effekt auf die Länder und Kontinente in denen diese Ware ankommt<sup>11</sup>. Die Kleidung kann viel billiger verkauft werden und unterbieten meistens die Preise der Kleidung in diesem Land, weshalb die Kleidung, die dort hergestellt wurde, von lokalen Herstellern, darunter leiden muss und die jeweiligen Menschen sich in Folge um ihre Existenz sorgen müssen.

## Altkleidercontainer

Zusätzlich zu den Stiftungen gibt es auch Altkleidercontainer. Diese gehören zwar den Stiftungen, aber sie bieten in der Domänenrecherche einen eigenen wichtigen Punkt.

Die Altkleidercontainer dienen als Hauptsammelstelle für Kleidung für viele Menschen. Sie sind fast überall in Städten und Ortschaften verteilt und für viele ist es die einfachste Methode ihre Kleidung zu spenden oder loszuwerden. Doch es gibt auch Altkleidercontainer, die illegal aufgestellt wurden, die dann die gesammelte Kleidung auf direktem Wege verkaufen ohne auch überhaupt an wohltätige Zwecke zu denken<sup>12</sup>. Diesen illegalen Containern wird versucht entgegenzuwirken mit offiziellen und legalen Container der Stiftungen. Auch von Abfallbetrieben wie der AWB Abfallwirtschaftsbetriebe Köln GmbH werden Container in den Städten aufgestellt<sup>13</sup>, die Kleidung für wohltätige Zwecke sammeln, aber auch gleichzeitig zum Erwirtschaften von Erlösen dienen. Daraus ergeben sich die selben Punkte, wie bei den Stiftungen, dass die gespendete Kleidung nicht dort eingesetzt wird, wo es die Anbieter vermuten, sondern sie anderweitig genutzt wird.

---

<sup>8</sup> <http://www.kleiderstiftung.de/kleidung-spenden/> (Stand 30.10.2017)

<sup>9</sup> <http://www.kleiderstiftung.de/kleiderspenden-im-paket/> (Stand 30.10.2017)

<sup>10</sup> <https://www.drk.de/spenden/spenderservice/spendentransparenz-spenderservice/kleidersammlung/> (Stand 30.10.2017)

<sup>11</sup> <https://utopia.de/ratgeber/richtig-kleider-spenden/> (Stand 30.10.2017)

<sup>12</sup> [http://www.t-online.de/leben/id\\_75127466/altkleidercontainer-welche-sind-serioes-und-was-darf-rein-.html](http://www.t-online.de/leben/id_75127466/altkleidercontainer-welche-sind-serioes-und-was-darf-rein-.html) (Stand 30.10.2017)

<sup>13</sup> <http://www.altkleiderkoeln.de/weg-der-altkleider.html> (30.10.2017)

### FairWertung

FairWertung e.V.<sup>14</sup> ist ein Dachverband für gemeinnützige Stiftungen, die sich mit der Altkleidersammlung beschäftigen. Der Dachverband hat einen eigenen Verhaltenskodex definiert, der es garantieren soll, dass alle Abläufe komplett transparent stattfinden und die Kleidung vollständig für wohltätige Zwecke genutzt wird anhand ihrer definierten Standards. Sie bauen Partnerschaften auf mit Stiftungen, die dieses Verhalten widerspiegeln und überwachen ebenfalls die weitere Einhaltung des Kodex. Somit werden Stiftungen und auch Altkleidercontainer mit ihrem Logo gekennzeichnet und symbolisieren eine sehr gute Option für die Kleiderspende. Auch unter dem Banner von FairWertung wird Kleidung weiterverkauft und weiterverwertet und aus den Erlösen weitere Projekte finanziert.

### Kleiderkammern

Kleiderkammern sind der Ort an dem die gespendete Kleidung weiterverteilt wird. Sie erhalten entweder direkt Altkleidung von Spendern oder erhalten von den Stiftungen Altkleider, um diese weiter zu verteilen. Erhalten sie direkt die Kleidung, kann diese auch direkt sortiert werden und angeboten werden<sup>15</sup>. Überflüssige Kleidung wird wie bei den Lagern der Stiftungen auf unterschiedlichen Wegen weiterverwertet, meistens ein Erlöserbringender Weg.

### Fazit

Die erarbeiteten Informationen aus der Domäne zeigen die Aufgaben und Methoden der Altkleidersammlung und deren Probleme und Hürden. Das System hat das Potential größere Mengen der Kleidung an andere Menschen zukommen zu lassen und somit die gespendete Kleidung effektiver einzusetzen ohne dass Stiftungen oder Kleiderkammern Überflüssiges lagern müssen. Ein Problem der Domäne ist auch der Aufwand der entsteht, wenn ein Mensch wirklich die beste Option zum Spenden seiner Kleidung finden möchte. Es benötigt etwas Zeitaufwand, um nach guten Optionen zu recherchieren und diese Zeit bringen viele nicht mit sich, weshalb viele die Kleidung einfach in den nächstbesten Container werfen, der unter Umständen auch illegal aufgestellt wurde. Daraus ergibt sich die Möglichkeit mit dem System die Kleidung erhöht bei den wohltätigen Stiftungen ankommen zu lassen und nicht bei gewerblichen Unternehmen, die nur Wohltätigkeit vorgeben. Außerdem wäre es möglich von Person zu Person direkt zu wechseln ohne einem Umweg über Stiftungen zu nehmen.

Zusätzlich soll auch der aktuelle Stand der Dinge der Domäne dargestellt werden. Konzepte und Erläuterungen sollen dem Kontext spezifisch hier auch aufgeführt werden, um ein Basisverständnis der Begriffe und der Abläufe zu schaffen.

- **Stiftung:** Eine Organisation, die Altkleider sammelt und sie auf mehreren Wegen nutzt, z.B. Verkaufen, Weitergabe an Suchende, Recycling und weitere Verwertungszwecke
- **Sammelstelle:** Ein Ort, eingerichtet und unterstützt von den Stiftungen, zum Sammeln von Altkleidung in der Umgebung.
- **Altkleidung:** Kleidung, die Menschen nicht mehr benötigen und loswerden möchten.
- **Anbieter:** Menschen, die ihre ungenutzte Kleidung loswerden möchten und es anderen anbieten.
- **Suchende:** Menschen, die nach Kleidung der Anbieter suchen und entgegennehmen möchten.
- **Altkleidercontainer:** Container, der zur Sammlung von Altkleidung dient und von allerlei Individuen oder Organisationen aufgestellt werden kann. Meist wandert die Kleidung an Textilverwerter und erbringt somit Erlös an diejenigen.
- **Haustürsammlung:** Kleidung wird direkt bei den Anbietern abgeholt bei einer Sammelaktion

---

<sup>14</sup> <https://www.fairwertung.de/> (07.11.2017)

<sup>15</sup> <http://www.fairwertung.de/zahlen.2/index.html> (Stand 22.11.2017)



- **Kleiderkammer:** Nehmen Kleidung direkt an und können sie auch direkt an Suchende vor Ort anbieten.
- **Outfit:** Eine Zusammensetzung aus mehreren Kleidungsstücken, die einen bestimmten Zweck erfüllen (z.B. für den Winter, warm und windundurchlässig)

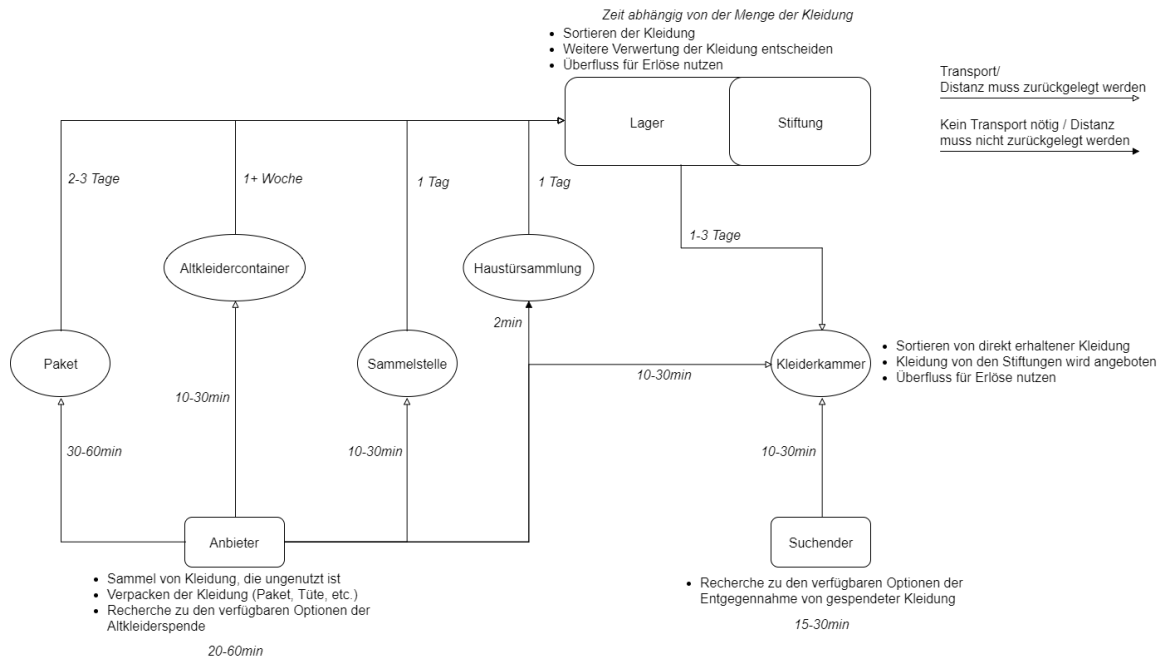


Abbildung 7: Der Weg der Altkleidung

Die dargestellte Abbildung zeigt den aktuellen Stand der Dinge, welchen Weg die Kleidung nimmt<sup>16</sup>, um dann unter Umständen bei Suchenden zu gelangen. Klar erkennbar ist die zentrale Instanz der Stiftung, die die meiste Kleidung erhält und von wo aus dann die weitere Verteilung und Auswertung entschieden wird. Die Abbildung gibt auch geschätzte Zeit an, die für den Weg benötigt werden. Die meisten Wege der Kleidung sind ziemlich lang und brauchen lange, um ihr Ziel (die Suchenden) zu erreichen. Was auch deutlich wird ist, dass es keinen direkten Weg von den Anbietern zu den Suchenden gibt.

## Stakeholder Analyse

Im Laufe der Dokumentation haben sich die Erfordernisse geändert (von der Formulierung her) und es wurden einige hinzugefügt im Rahmen der Überarbeitungen nach der Abgabe der Fertigstellung des Konzeptes.

Hier werden nun die Stakeholder aufgeführt und kurz beschrieben. Der definierte Einflussgrad ergibt sich aus der Menge der Interessen/Ansprüche/Anrechte/Anteile am System.

Tabelle 15: Stakeholder "Anbieter"

Stakeholder:	Anbieter
Beschreibung:	Anbieter sind innerhalb des Systems Menschen die ihre Kleidung anbieten möchten, die von ihnen selbst nicht mehr benötigt wird.
Einfluss auf den Gestaltungsprozess:	Mittel

<sup>16</sup> <http://www.fairwertung.de/zahlen.2/index.html> (Stand 22.11.2017)

*Tabelle 16: Stakeholder "Suchende"*

Stakeholder:	Suchende
Beschreibung:	Suchende Menschen möchten mit dem System Kleidung finden und bei der Outfit-Zusammenstellung gemäß einen Zweck, Unterstützung erhalten. In der Regel sind es Menschen, die der wirtschaftlich schwächeren Gesellschaftsschichten angehören. Aber die Anbieter können auch die Rolle des „Suchenden“ einnehmen und andersrum, weshalb es auch andere Gesellschaftsschichten einschließen kann.
Einfluss auf den Gestaltungsprozess:	Hoch

*Tabelle 17: Stakeholder "Stiftung"*

Stakeholder:	Stiftung
Beschreibung:	Stiftungen möchten genau wie die Anbieter ihre Kleidung anbieten und einen besseren Kontakt mit den Anbietern aufbauen durch das Verbreiten ihrer Informationen.
Einfluss auf den Gestaltungsprozess:	Niedrig

Die folgenden Erfordernisse werden in der Spalte „Objektbereich“ mit „(P)“ und „(D)“ gekennzeichnet. **P** ist präskriptiv und **D** ist deskriptiv. Diese Unterteilung dient zum Differenzieren der zwei Zustände, ohne das zu erstellende System und mit.

*Tabelle 18: Stakeholder Analyse*

Bezeichnung	Beziehung zum System	Objektbereich	Erfordernis, Erwartung	Priorität
Anbieter/ Stiftung	Anspruch	Ein Kleidungsstück hinzufügen (P)	Die Benutzer müssen wissen unter welche Kategorie die Kleidung einzuordnen ist	1
Anbieter/ Stiftung	Anspruch	Ein Kleidungsstück hinzufügen (P)	Die Benutzer müssen wissen welche Größe die Kleidung hat	1
Anbieter/ Stiftung	Anspruch	Kleidungsstück hinzufügen (P)	Die Benutzer müssen wissen aus welchen Stoffen die Kleidung besteht	1
Anbieter/ Stiftung	Anspruch	Kleidung weitergeben an anderen Menschen (D)	Die Benutzer müssen wissen wo der Standort zur Abgabe sein soll	1

Anbieter/ Stiftung	Anspruch	Kleidung weitergeben an anderen Menschen (P)	Die Benutzer sollen wissen welche Uhrzeit zur Abholung der Kleidung für sie passend ist	2
Anbieter/ Stiftung	Anspruch	Kleidung weitergeben an anderen Menschen (D)	Die Benutzer müssen das jeweilige Kleidungsstück verfügbar haben	1
Anbieter/ Stiftung	Anspruch	Kleidungsstück hinzufügen (P)	Die Benutzer müssen in der Lage sein, Bilder zu schießen, um ein Bild von der Kleidung machen zu können	1
Anbieter/ Stiftung	Interesse	Kleidung weitergeben (D)	Möglichkeit Kleidung an Suchende anzubieten	1
Anbieter/ Stiftung	Interesse	Kleidungsstück hinzufügen (P)	Möglichkeit zum Kategorisieren der Kleidung	1
Anbieter/ Stiftung/ Suchender	Anrecht	Sichere Aufbewahrung von Daten und Informationen (P)	Private Daten werden geschützt und nicht an dritte weitergegeben	1
Anbieter/ Stiftung/ Suchender	Anspruch	Vergabe von Bewertungen (P)	Der jeweilige Benutzer, der einen anderen bewerten möchte, sollte mit ihm schon interagiert haben (in Kontakt getreten), um ihn bewerten zu können	3
Anbieter/ Stiftung/ Suchender	Anteil	Eingetragene Kleidung im virtuellen Kleiderschrank (P)	Solange die Kleidung im eigenen virtuellen Kleiderschrank vorhanden ist, sind sie auch im eigenen Besitz und gehören ihm/ihr	2
Anbieter	Anrecht	Kleidung weitergeben (D)	Angebotene Kleidung wird an Wiederverwender der Kleidung weitergegeben	1
Anbieter/ Suchender	Interesse	Vergabe von Bewertungen (P)	Möglichkeit andere Benutzer zu bewerten	2
Suchender	Anspruch	Kleidung entgegennehmen (D)	Der Suchender muss wissen welche Kleidergrößen er/sie hat	1
Suchender	Interesse	Kleidung entgegennehmen (D)	Der Suchender muss wissen was für Kleidung er möchte	2
Suchender	Interesse	Kleidung entgegennehmen (D)	Der Suchender muss wissen was sein Standort ist, um entscheiden zu können, ob ein Kleidungsstück zu weit entfernt ist oder nicht	2

Anbieter/ Suchender	Anspruch	Kleidung im virtuellen Kleiderschrank eintragen (P)	Die Benutzer müssen die jeweilige Kleidung zur Verfügung haben, um sie eintragen zu können	2
Anbieter/ Suchender	Interesse	Kleidung im virtuellen Kleiderschrank eintragen (P)	Die Benutzer müssen wissen welche Kleidungsstücke sie schon eingetragen haben, um keine falschen/doppelten Einträge später zu haben	1
Suchender	Anspruch	Outfit gemäß einem Zweck erstellen (P)	Suchender muss wissen welchen Zweck das Outfit erfüllen soll, um eine Wahl treffen zu können	1
Suchender	Interesse	Kleidung finden (D)	Kleidung entsprechend seiner Kleidungsgrößen sollen im Präsentiert werden	2
Suchender	Interesse	Kleidung finden (D)	Spezifische Suche nach Kleidung	2
Suchender	Anspruch	Kleidung abholen (D)	Der Suchende muss wissen wie er zu dem Ort der Entgegennahme kommt, um die Kleidung zu erhalten	2
Suchender	Interesse	Outfit gemäß einem Zweck erstellen (P)	Es werden Outfits berechnet mit der eigenen Kleidung aus dem virtuellen Kleiderschrank und den Angeboten der Anbieter	1
Suchender	Anspruch	Outfit selber erstellen (D)	Eine manuelle Erstellung eines Outfits mit der Kleidung aus dem Kleiderschrank und den Angeboten der Anbieter ist Möglich	3
Stiftung	Anspruch	Veröffentlichung von Informationen (D)	Die Stiftung muss wissen wie sie sich öffentlich präsentieren will, um ihre Informationen zu veröffentlichen	1
Stiftung	Anrecht	Veröffentlichung von Informationen (D)	Ihre Informationen werden korrekt den anderen Benutzern übermittelt	1
Stiftung	Interesse	Veröffentlichung von Informationen (D)	Ihre Informationen erreichen möglichst viele Menschen	2
Stiftung	Anspruch	Veröffentlichung von Informationen (D)	Die Stiftung muss wissen wie wo ihre Sammelstellen sind, um dessen Standort und Informationen korrekt zu veröffentlichen	1
Stiftung	Anspruch	Veröffentlichung von Informationen (D)	Andere Benutzer werden über die Sammelstellen informiert	2

## Anforderungen

Die Anforderungen wurden ebenfalls nach der Fertigstellung des Konzeptes überarbeitet. Es wurden zwei Unterteilungen entfernt, und es sind auch mehrere Anforderungen hinzugekommen im Rahmen der „Usability Goals“ und weiteren Modellierungen im Vorgehensmodell. Folgende Kategorien wurden für die Unterteilung der Anforderungen gewählt.

- *Funktionale Anforderungen*
- *Qualitative Anforderungen*
- *Organisatorische Anforderungen*

*Tabelle 19: Funktionale Anforderungen*

<b>101</b>	Dem Benutzer muss es ermöglicht werden sich im System zu registrieren.
<b>102</b>	Dem Benutzer muss es ermöglicht werden seine eingegebenen Daten anzupassen und zu entfernen.
<b>103</b>	Es muss die Möglichkeit geben Kleidungsstücke über das System einem anderen Menschen weiterzugeben.
<b>104</b>	Kleidungsstücke müssen genau Kategorisiert werden durch eine spezifizierte Anzahl an festgelegter Eigenschaften.
<b>105</b>	Angebote Kleidungsstücke müssen öffentlich den Benutzern präsentiert werden.
<b>106</b>	Angebote müssen mithilfe von Filtern und spezifischen Suchen durchsuchbar sein. (Distanz, Größe, Farbe, Kategorie, Bewertung des Anbieters, etc.)
<b>107</b>	Das System muss dem Benutzer ein Outfit gemäß einem gewählten Zweck berechnen können. (Die Stoffe der Kleidungsstücke sollen hier im Vordergrund der Berechnung stehen)
<b>108</b>	Das Berechnen eines Outfits muss die eigenen Kleidungsstücke (aus dem virtuellen Kleiderschrank) und die angebotenen Kleidungsstücke mit einbeziehen.
<b>109</b>	Das System muss es dem Benutzer ermöglichen ein Outfit manuell zusammenzustellen (mit den eigenen und angebotenen Kleidungsstücken).
<b>110</b>	Das System muss dem Benutzer die Möglichkeit bieten seine eigenen Kleidungsstücke in einem virtuellen Kleiderschrank einzutragen.
<b>111</b>	Das System muss die Möglichkeit liefern, Kleidungsstücke aus dem virtuellen Kleiderschrank direkt anzubieten (ohne das Kleidungsstück erneut zu erstellen).
<b>112</b>	Die Benutzer müssen sich gegenseitig bewerten können.
<b>113</b>	Das System muss es ermöglichen erstellte Kleidungsstücke (als Angebot und im virtuellen Kleiderschrank) anzupassen und zu entfernen.
<b>114</b>	Eine Möglichkeit sich zu Authentifizieren soll für Benutzer gegeben sein.
<b>115</b>	Die Benutzer sollen untereinander kommunizieren können.
<b>116</b>	Die Stiftungen müssen ihre Informationen im System eintragen können.
<b>117</b>	Das System soll relevante Push-Notifikationen bieten. (Bewertungen, Nachrichten, Interesse eines Suchenden auf ein eigens erstelltes Angebot).

<b>118</b>	Das System muss nach einer Übergabe von einem Kleidungsstück (von Anbieter an Suchenden) das jeweilige Objekt zum virtuellen Kleiderschrank des Suchenden hinzufügen.
<b>119</b>	Das System kann die Option zur Verfügung stellen, ein Angebot auszudrucken.
<b>120</b>	Dem Benutzer soll die Möglichkeit geboten werden, seine Präferenzen (Größen, Farben, Marken, ...) im System einzutragen.
<b>121</b>	Das System soll einen Abholungsplan erstellen können anhand von gegebenen Standort und Uhrzeit des Anbieters. (Für ein Kleidungsstück oder auch mehrere)
<b>122</b>	Das System kann die Interaktionen von Benutzern protokollieren und analysieren, um ihnen Angebotsvorschläge zu liefern und um andere benutzerspezifische Berechnungen zu verbessern.

*Tabelle 20: Qualitative Anforderungen*

<b>201</b>	Die privaten Daten müssen vor Fremdzugriff geschützt sein.
<b>202</b>	Die Algorithmen sollen die bestmöglichen Ergebnisse liefern.
<b>203</b>	Fehleingaben sollen vom System erkannt und korrigiert/behandelt werden.
<b>204</b>	Es sollen lediglich wichtige Informationen der aktuell zu erledigenden Aufgabe angezeigt werden.
<b>205</b>	Die Benutzerschnittstelle soll dem Benutzer passendes Feedback nach Interaktionen bieten und bei der Wahl der nächsten Aktion helfen.
<b>206</b>	Das System soll bei der Kommunikation HTTPS verwenden.
<b>207</b>	Das System soll einen Karten-Dienst integrieren.
<b>208</b>	Das Userprofile kann mit einem Foto der jeweiligen Person erweitert werden.
<b>209</b>	Die Stiftungen müssen einen extra Verifizierungsschritt durchlaufen.
<b>210</b>	Die dauerhafte Verfügbarkeit des Systems soll angestrebt sein.

*Tabelle 21: Organisatorische Anforderungen*

<b>301</b>	Das System muss ordentlich und vollständig dokumentiert werden
<b>302</b>	Ein Projektplan muss aufgestellt und als Grundlage der Entwicklung dienen
<b>303</b>	Das Projekt soll anhand des Vorgehensmodells des „Usability Engineering Lifecycles“ bearbeitet werden
<b>304</b>	Es sollen mehr als eine Evaluationstechnik genutzt werden.
<b>305</b>	Es soll mindestens eine Iteration erfolgen nach der Evaluation.