Ziel: Phasen des User-Centered Designprozess durchlaufen

4.1.1 Nutzungskontext und Zielgruppe

Konzept: "Student Loot"

zu lösendes Problem: Wie, wann und vor allem wo finde ich als Student

kostenlose Werbeartikel?

Nutzungskontext/Szenario

Das Hauptszenario wird sich auf dem Campus abspielen. Studenten sind auf dem Weg von einer Vorlesung zu einer anderen oder steuern eine der vielen Mensen an. Durch das überprüfen der StudentLoot-App sehen sie sofort, ob sich in der Nähe eine Möglichkeit bietet, kostenlos einen Studentenbeutel abzustauben. Entweder liegt die Aktion direkt auf dem Weg, oder kann durch einen kleinen Umweg erreicht werden. Falls der Weg unklar sein sollte, führt die App per Navigation zum Zielort.

Gruppe von Nutzenden/Zielgruppe

Vorrangig soll die Gruppe von Studenten angesprochen werden. Auch soll Unternehmen/Forschungsgruppen die Möglichkeit gegeben werden, für sich zu werben bzw. Studenten für Forschungsprojekte zu gewinnen

Wie zeichnet sich diese Gruppe aus?

Es ist anzunehmen, dass ein Großteil der Studenten sich mit moderner Technik auskennt, diese im alltäglichen Leben benutzt und daher auch ziemlich sicher im Umgang mit dieser ist. (z.B. Smartphone-Apps, PC-Anwendungen, Nutzung des Internets zum Suchen von Informationen)

Studenten sind viel mit Lernen beschäftigt, dadurch ist die Zeit oftmals knapp. Daher ist es ihnen wichtig, kurz und bündig zu den gewünschten Informationen zu kommen.

Dank vieler Unterstützung- und Finanzierungsmöglichkeiten müssen sich viele Studenten sicherlich nicht allzu sehr um ihren Unterhalt sorgen. Dennoch gibt es genügend Studenten, welche auf ein festes und relativ knappes Budget angewiesen sind, vor allem wenn bspw. BAföG die einzige Einkommensquelle darstellt.

Menschen scheinen es generell zu mögen, für einen günstigen Preis oder sogar ohne Kosten an bspw. Nahrungsmittel zu gelangen, so bestimmt auch einige Studenten. So finden sich gelegentlich auf dem Campus Infostände oder Unternehmen, welche als Werbemittel bspw. Beutel gefüllt mit Probiergrößen von Lebensmitteln verteilen, was bei Studenten durchaus beliebt ist.

Welche Aufgabe soll gelöst werden? / Welche Ziele erreicht werden?

In erster Linie sollen Studenten Unterstützung beim Finden von kostenlosen Werbeartikeln bekommen.

Unternehmen erhalten die Möglichkeit, vorab über Aktionen wie Infostände zu informieren.

Forschungsgruppen erhalten die Möglichkeit, über aktuelle Projekte zu informieren und dadurch bspw. Probanden für Studien zu gewinnen.

Wie wird die Aufgabe zurzeit gelöst? / Welche Probleme ergeben sich daraus?

Wie so oft besteht eine Möglichkeit darin, sich im Internet über kommende Ereignisse zu informieren. Das nimmt jedoch Zeit in Anspruch, zudem finden sich selten solche Ankündigungen durch die Suche allein. Anders jedoch, falls Infostände bereits entdeckt wurden. Dann tauschen sich Studenten untereinander aus und informieren über den Standpunkt. Dadurch wird aber nur der Teil der Studenten erreicht, welcher die Infostände auch entdeckt.

Forschungsgruppen werben oftmals zu Beginn oder am Ende von Vorlesungen für ihre Projekte und hinterlassen einen Link oder QR-Code. Die Zeit ist ziemlich begrenzt, zudem sind viele Studenten vor allem am Ende der Vorlesung gedanklich schon in der nächsten Vorlesung oder Übung. Eine Projektbeschreibung in der App hingegen kann von jedem Interessierten in Ruhe betrachtet werden.

4.1.2 Anforderungen erheben

Welche Anforderungen/Funktionen der App ergeben sich aus 4.1.1?