

Unterrichtsaufgabe für PM3 LE 02 – Anforderungsanalyse

Die wichtigsten Usability Anforderungsbereiche unser PM3

- Selbstbeschreibungsfähigkeit:
Die Anwendung soll für den Nutzer selbsterklärend sein. Der Nutzer soll verstehen, was er wie machen kann und welche Auswirkungen dies hat.
- Individualisierbarkeit:
Unerfahrene Nutzer benötigen andere Funktionalitäten als erfahrene Nutzer. Die Applikation ist übersichtlicher, wenn nicht benötigte Funktionen ausgeblendet werden können.
- Erwartungskonformität:
Alle Menus in der Applikation sollen gleich aussehen und gleich funktionieren. Wenn der Nutzer ein bestimmtes Verhalten erwartet, soll dies auch entsprechend funktionieren.

Entwicklung der Anforderungen in PM3

Potenzielle Kunden:

- Anforderungssteller: Endnutzer wie zum Beispiel Hobbygärtner, Berufsgärtner oder Bauern.
- Konkurrenzanalyse: Mindestens gleich gut oder besseres Angebot als die Konkurrenz.
- Investor der die Applikation kaufen und vermarkten möchte.

Aufgrund der anfänglich durchgeführten Konkurrenzanalyse wissen wir, welche Funktionalitäten durch die Konkurrenz angeboten werden. Unsere Applikation soll für die Endnutzer mindestens gleich gut oder besser sein. Durch die Erfahrung einzelner Team Mitglieder wissen wir, welche Funktionalitäten für die Endnutzer nützlich sind. Es ist zudem auch Sinnvoll anderen Personen, welche zu den potenziellen Endnutzern gehören, in unserem Umfeld unsere Idee vorzustellen und nach Rückmeldungen zu fragen.

Kontextszenario

Person Max Mustermann für Kontextszenario:

Beruf und Ausbildung: Nicht Gärtner(in) oder ähnliches, zB. Büroangestellte(r)

möchte in seiner Freizeit Gemüse im Garten anpflanzen

kennt sich jedoch nicht mit den Pflanzen aus.

sucht Unterstützung für einen einfachen Einstieg in die Gartenwelt.

- Er überlegt sich welche Gemüse er Anpflanzen möchte damit er diese später in der Küche verarbeiten kann.
- Er wählt die gewünschten Pflanzen in der Applikation aus und erhält direkt Informationen zum Anbau dieser Pflanze. Zum Beispiel werden ihm Risiken sowie die Saisonzeit angezeigt.
- Die Applikation erstellt einen Plan anhand der gewählten Pflanze und deren Anbauzeiten.
- Max kann regelmässig in der Applikation die nächsten Arbeitsschritte einsehen und wird daran erinnert, die er zu befolgen hat. Zum Beispiel die regelmässige Wässerung, Auspflanzen oder Ernten.
- Die auszuführenden Arbeiten können von der Wetterlage abhängig sein.

Der Nutzer Max Mustermann hat eine Vorstellung davon, welches Gemüse er in seinem Garten anpflanzen möchte, damit er diese beim Kochen verwenden kann. Da er keine Erfahrung in der Gartenwelt hat, nimmt er sich die Applikation zur Hilfe. Dort sucht er aus einer Liste die Pflanzen, die

er Anpflanzen möchte. Die Applikation dient ihm als Nachschlage Werk um herauszufinden, welche Pflanzen für seinen Garten geeignet sind und wie viel Aufwand diese mit sich bringen. Zudem werden ihm auch die Risiken und andere spezielle Hinweise angezeigt. Sobald er sich für bestimmte Pflanzen entschieden hat, plant er diese in der Applikation ein. Diese zeigt ihm auch direkt an, wann der Erntezeitpunkt sein wird, oder er hat die Möglichkeit den Erntezeitpunkt zu wählen, sodass ihm angezeigt wird, wann die Pflanze angebaut werden muss. Sollte der Erntezeitpunkt nicht möglich sein, da dieser nicht in der Saison Zeit liegt wird er ebenfalls von der Applikation darüber informiert.

Sobald er die Pflanzen angebaut hat, kann er regelmässig in der Applikation einsehen welche Arbeitsschritte wie er als nächstes zu befolgen hat und wird auch daran erinnert. Beispiele dafür wären regelmässig bewässern, auspflanzen oder ernten.

Bei speziellen Wetterlagen die speziellen Risiken für die Pflanzen darstellen wie zum Beispiel Hagel oder Trockenzeiten wird Max von der Applikation gewarnt und es werden zusätzliche Arbeitsschritte fällig.