

Jenseits von Usability - Praktikumsonlinesystem

Anatolij Arzich Leszek Lesner

FH Köln Campus Gummersbach

04. Dezember 2009

Agenda

- 1 Aufgabe
- 2 Ausgangssituation
- 3 Schwächen
- 4 Zielgruppe / Ziele
- 5 Unser Vorgehen
- 6 Unser Anmeldesystem
- 7 Demo
- 8 Fragen

Aufgabe

- Umgestalten der Praktikumsanmeldeseite
- Userexperience verbessern
- Insgesamt soll die Seite gebrauchstauglicher, unterhaltsamer und leichter benutzbar sein

Ausgangssituation

- existierendes Praktikumsonline Anmeldesystem
- Backend und Frontend stehen zur Verfügung
- Aufteilung in Dozenten die Praktika einstellen und Studenten die sich für Praktikas anmelden

Features:

- Registrierung für neue Benutzer
- Anmeldung für Dozenten und Studenten
- Hinzufügen von Praktikas / Anmeldung zu Praktikas
- Hinzufügen von Teams / Teilnehmen an Team
- Team wechseln
- Übersicht über angemeldete/unangemeldete Praktika Fächer

Schwächen

Optisch:

- Login nicht zentriert
- Ablenkung durch langen Informationstext (der überflüssig ist)
- Detailsansicht eines Faches zeigt weniger Infos als Gesamtübersicht (viele unnötige Klicks)
- Gesamtansicht wirkt alt und wenig attraktiv

Funktionell:

- Kalenderfunktion im Login wenig nützlich
- Teammitglieder vor Anmeldung für Fach nicht einsehbar
- bei gemischten Studiengängen Anmeldung im Team nach Studiengängen getrennt (AI'ler Gruppe Blau sieht nur angemeldete Zahl von AI'ler in Gruppe Blau)
- Nach Anmeldung automatisch auf Persönliche Daten Seite

Zielgruppe / Ziele

2. Zielgruppen:

- Dozenten
- Studenten

Personas

Student (Christian Müller, 24, erfahren im Umgang mit dem PC) will sich über bereits angemeldete Praktika informieren und mit Teammitgliedern in Verbindung setzen. Zudem will er Praktikaaufgaben auch zu Hause erledigen und per Internet mit Teamkollegen austauschen.

Personas

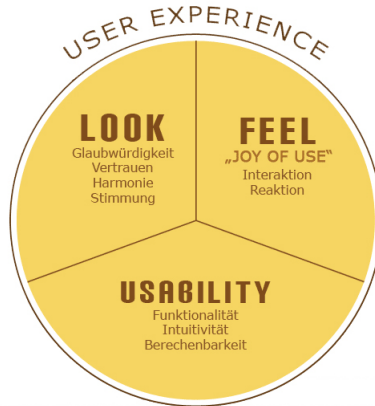
Der Dozent (Franz Meier) will in der Lage sein, sein angebotenes Praktikum in den Onlineanmeldedienst einzutragen. Daneben will er die Studenten auch über den Inhalt des Praktikums informieren und Aufgabenstellungen im Anmeldesystem zur Verfügung stellen. Zudem will der Dozent die Möglichkeit haben die Anzahl der Teams und Gruppen zu verwalten und diese unter Umständen zu reorganisieren.

Personas (aktueller Student)

Student (Christian Müller, 24, erfahren im Umgang mit dem PC) hat sich bereits erfolgreich für ein Praktikumsfach angemeldet. Doch weder wusste er, wer noch in seiner Praktikumgruppe war, noch wie er mit ihnen in Kontakt treten könnte. Sodass das erste Teamtreffen erst nach über einer Woche stattfand und so viel zu wenig Zeit für die Bearbeitung der Praktikumsaufgaben für den ersten Termin übrigblieb. Ein weiteres Problem war, dass die Gruppe ihre Arbeiten nicht immer per Email austauschen konnte, da die Größe einiger Dateien zu hoch oder das Email Postfach zu klein dafür war.

- Schwächen des aktuellen Systems analysieren und Verbesserungen herausarbeiten
- Erste Prototypen erstellen und diskutieren
- Ein Hauptthema für das System auswählen
- Prototypen und neue Ideen zum Hauptthema entwickeln

Unser Vorgehen



Unser Anmeldesystem

- einfache und klare Anmeldung + Registrierung
- klar strukturierte einheitliche Hauptseite im Desktop Design
- Dateimanager und Desktop Design, da für viele Nutzer vertraut
- Praktika in tabellarischer Liste mit integrierter Liste der Teammitglieder
- Nachrichtensystem, sowie Dateiverwaltung für Dokumente
- dynamisch wirkendes Gesamtsystem
- Dozenten und Studenten arbeiten mit dem gleichen Frontend

Aufgabe
Ausgangssituation
Schwächen
Zielgruppe / Ziele
Unser Vorgehen
Unser Anmeldesystem
Demo
Fragen

DEMO

Fragen ?

