



Studienprojekte

WS 19/20

PROJEKT FAKULTÄTS-CMS UX-ANALYSE

THEMA: FAKULTÄTS-CMS UX-ANALYSE

Kurzbeschreibung

TYPO3 ist ein weitverbreitetes Enterprise-Content-Management-System. Als solches dient es häufig dazu, die öffentlichen Webpräsenzen eines Unternehmens zu gestalten. Auch die Fakultät für Wirtschaftswissenschaften der UDE nutzt dieses System, um Webinhalte bereitzustellen. Dabei werden die Inhalte in unterschiedlicher Form erfasst: neben den üblichen Freitext-Inhalten für Webseiten gibt es darüber hinaus auch strukturierte Datentypen, um die Erfassung und Verarbeitung gleichartiger Inhalte zu vereinfachen (etwa: Personen-Datensätze, Lehrveranstaltungs-Datensätze, News-Datensätze). Durch die komplexen Strukturen von Webseiten und den unzähligen Möglichkeiten der Darstellung können dabei die Bearbeitungsschritte umfangreicher ausfallen als Sie müssten.

Gleichzeitig sind die Redakteure und Anwendungsfälle in den Kontext sehr speziell: viele Redakteure haben kurze, befristete Verträge und haben daher häufig eine spontane erste Systemnutzung. Gleichzeitig sind viele Anwendungsfälle im Kontext von Universitätsseiten an den Semesterturnus gebunden und treten damit nur jedes halbe Jahr auf, was häufig eine erneute Einarbeitung notwendig macht.

Projektziel

Im Rahmen des Projektes soll eine umfassende Analyse der Gebrauchstauglichkeit erfolgen. Dafür sollen wesentliche Prozesse die über das System abgewickelt werden erfasst werden und für diese über einen Mehr-Methoden-Ansatz eine Prüfung der Redakteurschnittstelle erfolgen. Dabei sollen die bestehenden Probleme anhand einer theoretischen Fundierung abgeleitet werden, aber auch mit Unterstützung der aktuellen Redakteure erarbeitet werden.

Aufbauend auf diesen Problemen sollen Verbesserung abgeleitet und bewertet werden und deren Umsetzbarkeit geprüft werden. Optional können diese auch implementiert werden.

Ergebnisartefakte

Zur Lösung der Aufgabenstellung können sollen mindestens die in der nachfolgenden Tabelle genannten Ergebnisse erarbeitet werden. Abweichungen davon sind möglich und können mit dem Betreuer individuell vereinbart werden.

Aufgabe	Ergebnisartefakt(e)
Projektplan festlegen	Beschreibung des Projektvorgehens mit grobem Zeitplan und Verantwortlichkeiten.
Marktrecherche und -Analyse durchführen	Überblick über System anhand der Dokumentation. Identifikation und Analyse passender Nutzungsszenarien.
Usability-Bewertung durchführen	Schnittstelle allgemein und anhand konkreter Szenarien bewerten (etwa: Kognitive Walkthrough, Think-Aloud, Interviews, Fragebögen)
Usability-Empfehlungen erstellen	Konzeptionell und beispielsweise als Papier-Prototyp. In Abstimmung mit Redakteuren und unter Bezug der technischen Machbarkeit.
Abschlusspräsentation erstellen	Präsentation der App sowie die Beurteilung des Projektvorgehens in der Retrospektive.

Parallel zum Projektfortschritt:

Aufgabe	Ergebnisartefakt(e)
Alle 2 Wochen: Zwischenergebnisse für Status-Meeting zusammenstellen	Zusammenstellung der Projektergebnisse der letzten Iteration und der Ergebnisse der Retrospektive.
Projektdokumentation erstellen	Projektdokumentation aus der das Vorgehen, die im Projektverlauf getroffenen Entscheidungen sowie sämtliche Projektergebnisse nachvollzogen werden können.

Zeitplanung

09.10.2019 **Infoveranstaltung** Studienprojekte am SOFTEC-Lehrstuhl

31.09. - 13.10.2019 **Anmeldephase** zum Projekt

16.10.2019 **Bekanntgabe** der Gruppen

17.10. - 28.10.2019 **Eigenständige Einarbeitung des Projektumfangs und -plans**

28.10. - 11.11.2019 **Gruppenmeeting mit Betreuer**
Termin wird individuell vereinbart

Ab 02.11.2019 **Eigenständige Projektarbeit** und **Status Meetings** von Studentengruppe und Betreuer

11.03.2020 **Abschlusspräsentation** und **Abgabe** der Ergebnisartefakte

- Umfang und Form der Abschlusspräsentation sind mit dem Betreuer abzustimmen
- Vorzeitige Abgaben sind möglich

Mögliche Hilfsmittel

- Personas und Szenarien
- Storyboards
- Use-Cases / User Stories
- Lo-Fi / Hi-Fi-Prototyping