

**Bauhaus-Universität Weimar**

Projektergebnis / Publikation  
aus dem Projekt »Professional.Bauhaus«  
an der Bauhaus-Universität Weimar

Förderkennzeichen: 16 OH 11026 / 16 OH 12006  
Förderprogramm: »Aufstieg durch Bildung: offene Hochschulen«



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Anforderungsanalyse

Liebe Kollegin, lieber Kollege,

gemeinsam mit Dir möchten wir die Anforderungen an eine webbasierte Plattform zur Unterstützung von Lehre und Lernen in den weiterbildenden Studiengängen analysieren.

Wir möchten uns zunächst der Aufgaben- und Benutzeranalyse widmen und dafür Ziele, Aufgaben, Erwartungen und Charakteristika der zukünftigen Benutzer identifizieren. Bei der Bearbeitung der nachfolgenden Aufgaben ist Deine Kreativität gefragt. Bitte notiere deswegen alle Ideen, auch wenn sie verrückt erscheinen oder Du oder andere Kollegen sie für technisch nicht realisierbar halten.

Die Ergebnisse aller Teammitglieder werden am 17. April ab 13.00 Uhr in der Zukunftswerkstatt „Online Lernen an der BUW“ zusammengetragen. Bitte sende uns Deine Ergebnisse bis zum 12. April zu.

Danke für Deine Mitwirkung!

# 1. Lernende: Ziele und Erwartungen

Szenario: Du beabsichtigst ein Studien-Angebot an der Bauhaus-Universität Weimar für Deine berufliche und persönliche Weiterbildung zu nutzen. Ein Studiengang aus dem neuen Angebot weiterbildender Studiengänge spricht Dich besonders an und Du beschließt die Teilnahme.

Da es sich um ein Fernstudium handelt, dient Dir zukünftig eine webbasierte Plattform als zentraler Anlaufpunkt für Dein Studium, Deinen Studiengang und Deine Kurse.

1. Stelle bitte dar, welche Aufgaben Du mit der Plattform erledigen möchtest. Durchlaufe in Gedanken die Phasen, die Du als Studierender bis zum erfolgreichen Abschluß absolvieren wirst.
  - a. Identifiziere alle Aufgaben, die Dir zu Phasen des Studierens einfallen. Notiere bitte Aufgaben, bei denen die Plattform selbstverständlich unterstützen sollte (i), Aufgaben deren Erledigung idealerweise durch die Plattform unterstützt wird (ii) und Aufgaben, deren Erledigung mit Hilfe der Plattform Dich begeistern würde (iii). Als Hilfestellung können folgende Sätze dienen:
    - i. Es ist für mich selbstverständlich, daß sich die Aufgaben ... mit der Plattform erledigen lassen.
    - ii. Hilfreich wäre es, wenn ich ... mit der Plattform erledigen könnte.
    - iii. Ich fände es toll, wenn ich ... mit der Plattform erledigen könnte.
  - b. Ordne die identifizierten Aufgaben der jeweiligen Phase zu.
  - c. Sichere Deine Ergebnisse (z.B. in Grafiken, Tabellen, Flussdiagrammen, Mindmaps). Versuche, den Prozess zu dokumentieren.
2. Lassen sich Gemeinsamkeiten zwischen den Aufgaben finden? Sind Aufgaben ähnlich und ließen sich gruppieren?
  - a. Versuche, soweit wie möglich, eine Struktur in die Aufgaben zu bringen, indem Du ähnliche Aufgaben gruppierst.
  - b. Ordne den Aufgabengruppen jeweils eine Überschrift zu, die ein Ziel (High-Level-Goal) beschreibt.
3. Neben der Gebrauchstauglichkeit (Usability) und der Zugänglichkeit (Accessibility) tragen weitere Eigenschaften zu einem positiven Benutzungserlebnis bei. Welche nicht-funktionalen Eigenschaften sollte die Lernplattform Deiner Meinung nach aufweisen? Zur Beantwortung können Dir die folgenden Satzanfänge helfen:
  - a. Der Umgang mit Plattform stellt mich zufrieden, weil...
  - b. Die Plattform überrascht mich positiv, weil...
  - c. Die Plattform inspiriert mich, weil...
  - d. Die Plattform fasziniert mich, weil...
  - e. Die Plattform löst bei mir Bewunderung aus, weil...
  - f. Ich finde die Plattform unterhaltend, weil...
  - g. Ich finde die Plattform begehrenswert, weil...

## 2. Ein Bild vom Benutzer

### 2.1. Lernende

Beschreibe die Zielgruppe Lernende mithilfe der nachfolgend genannten Charakteristika mit jeweils kurzen Stichworten.

Erscheint Dir eine Differenzierung in zwei oder mehr Zielgruppen innerhalb der Gruppe Lernende sinnvoll, dann unterteile die Gruppe und beschreibe einzeln die Charakteristika.

Charakteristika / Benutzereigenschaften:

Berufliche Qualifikation und Kompetenz	
Ausbildung, Kenntnisse, Fertigkeiten, Erfahrungen	
Funktion, Verantwortlichkeiten, Aufgaben	
Anwendungsbezogene Qualifikation und Kompetenz	
Allgemeine Computer-Fähigkeiten	
Anwendungserfahrung	
Aufgabenkenntnis	
Kenntnisse über ähnliche Produkte oder Technologien	
Nutzung ähnlicher Systeme	
Befinden	
Motivation	
Einstellung	
Geduld	
Stressniveau	
Konstitution und Disposition	
Alter	
Geschlecht	
Kulturkreis	
Sensorische, motorische oder kognitive Einschränkungen	

## 3. Ideen?

Hast Du weitere Ideen zu Anforderungen, die sich durch die Benutzer, ihre Ziele und Aufgaben ergeben könnten?

Hast Du inspirierende Beispiele, in denen das Erreichen von oben genannten Zielen und Bearbeiten von oben genannten Aufgaben besonders gut gelöst ist?