
AusweisApp2

- Change -

***„Tutorial / Erststart mobile AusweisApp2 – 2.
Ausbaustufe“***

Change-Nummer: 27

Version: 1.0

Status: Final

Stand: 13.04.2018

Änderungshistorie

Version	Datum	Änderung	Bearbeiter
0.1	09.03.2018	Initialer Entwurf	■
0.2	28.03.2018	Ergänzungen	■
0.3	11.04.2018	Feinschliff	■
0.4	12.04.2018	Ergänzungen	■
1.0	13.04.2018	Finale Version	■

Inhalt

1	Anforderungen	3
2	Realisierung	3
2.1	Beschreibung der Realisierung	3
2.2	Bereitstellungsumfang	4
2.3	Aufwand der Realisierung	4
2.4	Zeitplan	5
2.4.1	Machbarkeit der Realisierung	5
2.4.2	Bereitstellung zur Abnahme	5
2.4.3	Verfügbarkeit für Benutzer der AusweisApp2	5
3	Abgrenzung zur Pflege	5
4	Risiken	5

1 Anforderungen

Welche Anforderungen haben dazu geführt, diesen Change zu formulieren und seine Realisierung anzubieten?

Die Usability Betrachtung [6] und auch einige Rezensionen der AusweisApp2 im Google Playstore legen nahe, dass seitens der Benutzer Probleme bezüglich der Benutzung der mobilen AusweisApp2 bestehen. Insbesondere betrifft dies die korrekte Verwendung der NFC-Schnittstelle sowie die konkrete Verwendung der Online-Ausweisfunktion mit der AusweisApp2. Durch Bereitstellung eines kurzen Tutorials beim Erststart der mobilen AusweisApp2 sollen diese Punkte adressiert werden.

Nachdem in Change #22 zunächst ein Konzept und anschließend ein Clickdummy bereitgestellt wurde, soll anhand dessen nun die tatsächliche Umsetzung erfolgen.

Die Umsetzung erfolgt anhand des abgestimmten Clickdummies auf Basis von QML oder als Webview.

Nach dem Start des Tutorials wird zunächst ein Überblick über die vier Bereiche „Was?“, „Wo?“, „Wie?“ und „Wichtig!“ dargestellt und gleichzeitig ermöglicht das Tutorial zu überspringen bzw. sofort zu verlassen.

Die Bereiche sind frei anwählbar und öffnen sich jeweils in vertikaler Richtung. Zum Lesen wird die jeweilige Unterseite in vertikaler Richtung durchgescrollt. Die einzelnen Informationselemente füllen hierbei jeweils in etwa einen Bildschirmbereich aus. Teilweise werden Detailerklärungen in einem zusätzlich horizontal scrollbaren Detailbereich erläutert.

Am Ende der Unterseite (im geöffneten Zustand) wird das Öffnen der verbleibenden, folgenden Bereiche sowie das Überspringen/Verlassen des Tutorials ermöglicht.

Im Rahmen der Unterseiten wird dem Benutzer erklärt,

- WAS die Online Ausweisfunktion ist,
- WO er sich online Ausweisen kann,
- WIE er den Ausweis mit der AusweisApp2 verbinden kann und auf welche Besonderheiten er dabei achten muss (NFC-Chip-Kompatibilität, ...),
- (WICHTIG) dass und wie er seine PIN setzen kann.

Die Inhalte des Tutorials sind „statisch“, es erfolgt zunächst keine Anpassung an Gegebenheiten des anzeigenden Smartphones (kein NFC, nicht unterstütztes Gerät, ...).

An geeigneten Stellen sollen die AusweisApp2 Videos von YouTube eingebettet und innerhalb des Tutorials, wahlweise im Vollbild, abgespielt werden können.

Später soll das Tutorial weiterhin von der Startseite oder aus dem Hilfebereich heraus jederzeit aufrufbar sein.

2 Realisierung

Mit Realisierung ist das zu erstellende Werk gemeint, das kann ein Software-Modul oder auch ein Konzept sein. Im Abschnitt 3.1 erfolgt eine Leistungsbeschreibung, es folgen die Aufwandsabschätzung (3.2) und der Zeitplan (3.3).

2.1 Beschreibung der Realisierung

Mit diesem Change wird die mobile AusweisApp2 um ein Tutorial erweitert. Auf der Startseite der mobilen AusweisApp2 wird die Möglichkeit geschaffen, dieses Tutorial der AusweisApp2 zu starten. Dem Benutzer sollen somit wichtige Informationen übermittelt werden und der Funktionsumfang der AusweisApp2 vorgestellt werden.

Die Implementierung des Tutorials in die mobile AusweisApp2 erfolgt anhand des mit dem Auftraggeber abgestimmten Clickdummies. Dies umfasst die definierten Texte, Symbole, Animationen und Interaktionen. Der Aufruf des Tutorials erfolgt dabei von der Startseite der mobilen AusweisApp2. Hierdurch ist gewährleistet, dass das Tutorial jederzeit erneut aufgerufen werden kann.

Die Umsetzung erfordert eine Möglichkeit zur Anzeige der Inhalte und Interaktion mit ihnen. Sie erfolgt mit dem QML-Framework, welches bereits in der AusweisApp2 verwendet wird. Das Tutorial kann so in die bestehende AusweisApp2 nahtlos integriert werden. Eine Integration einer anderen Anzeige und Interaktionsform, wie etwa einer Web-Engine, wird somit vermieden, und die Komplexität und somit ein potenzielles Angriffsrisiko reduziert.

Die Grafiken des Clickdummies werden übernommen und in die Dateistruktur der AusweisApp2 integriert. Hierzu sind Anpassungen erforderlich, um die Grafiken in bestmöglicher Qualität und Dateigröße mit der AusweisApp2 ausliefern zu können. Zu diesem Zweck wird das svg-Bildformat gewählt, da das Tutorial hauptsächlich Vektor-Grafiken verwendet und das svg-Format sehr kleine Dateigrößen bei maximaler Qualität bietet.

Im Clickdummy sind Animationen definiert, die dem Benutzer verdeutlichen sollen, welche physischen Interaktionen von ihm durchgeführt werden müssen. Als primäres Beispiel ist hier das Auflegen des Smartphones auf das Ausweisdokument zu nennen. Zusätzlich sollen die Animationen des Tutorials die Kommunikationswege zwischen den verschiedenen Parteien verdeutlichen. Zur Umsetzung der Animationen wird das QML-Framework verwendet. Das Framework bietet eine breite Auswahl an Animationsarten, wodurch eine präzise und ansprechende Umsetzung des Clickdummies möglich wird. Durch die Verwendung von QML werden die Animationen in Programmcode gelöst, sodass keine großen Animationsdateien notwendig sind und Anpassungen an den Animationen einfach zu realisieren sind.

Im Clickdummy werden bereits existierende Videos eingebettet, welche die Benutzung der AusweisApp2 nochmals in anderer Form erklären. Diese Videos werden vom Webserver der AusweisApp2 heruntergeladen und über eine Komponente des QML-Frameworks dargestellt. Diese beinhaltet bereits ein Bedienungsinterface, sodass der Benutzer das Video anhalten, erneut abspielen sowie vor- und zurückspulen kann.

2.2 Bereitstellungsumfang

Mit der Bereitstellung zur Abnahme erhält der Auftraggeber:

- eine Vorabversion der mobilen AusweisApp2 für Android und iOS, in der das dem Clickdummy entsprechenden Tutorial umgesetzt wurde.

2.3 Aufwand der Realisierung

Position	Aufwand (PT)
Projektmanagement	■
Implementierung des Tutorials	■
Testaufwand	■
Summe:	■

2.4 Zeitplan

2.4.1 Machbarkeit der Realisierung

Die beschriebene Umsetzung kann bei einer Beauftragung bis zum 31. Mai 2018 bis zum 30. September 2018 realisiert werden.

2.4.2 Bereitstellung zur Abnahme

Die Bereitstellung zur Abnahme erfolgt am 30. September 2018.

2.4.3 Verfügbarkeit für Benutzer der AusweisApp2

Die mit diesem Change erfolgte Erweiterung kann unmittelbar nach der Freigabe durch den Auftraggeber über ein Update der mobilen AusweisApp2 in den Stores den Benutzern zur Verfügung stehen.

3 Abgrenzung zur Pflege

Die mit diesem Change beschriebenen Anpassungen können nicht im Rahmen der Pflege durchgeführt werden.

Der Bedarf an dieser Funktionalität beruht auf Anforderungen von Benutzern, die nach dem Erstellungsprojekt liegen. Im Rahmen der Pflege kann diese funktionale Erweiterung daher nicht abgebildet werden.

4 Risiken

Welche Risiken sind mit der Umsetzung bzw. der Nicht-Umsetzung dieses Changes verbunden?

Sollte dieser Change nicht umgesetzt werden, so besteht die Gefahr, dass wir den Bedürfnissen von Benutzern der mobilen AusweisApp2 nicht gerecht werden. Gute Erklärungen und einfache Funktionsweisen sind ein wesentlicher Aspekt bei der Akzeptanz der AusweisApp2 und somit auch der Online-Ausweisfunktion durch die Benutzer.