Projektantrag

## Projekttitel

over watch

## Projektauftraggeber

HTL Leonding

## Zielgruppe

Schüler und Studenten

## Projektendergebnis

Es soll eine App hervortreten, welche die Schüler und/oder Lehrer für ihre Aufgaben miteinander verknüpft, damit die Schüler unter weniger Stress leiden und vielleicht dadurch ein paar Stündchen mehr Schlaf erlangen können, da die Aufgaben etwas überschaubarer sind.

*Messbare Eigenschaften:*Es soll durch das abgeschlossene Projekt weniger vergessene Hausübungen, übersehene oder verspätete Abgaben geben.

## Projektziel

Durch das Projekt soll es weniger vergessene Hausübungen geben, da es hilft einen besseren Überblick zu bewahren. Ebenfalls sollte es die Rate von Missverständnissen zwischen Lehrern und Schülern verringern, falls die Lehrer die App nutzen.

*Nicht-Projektziel:*Das Projekt sollte keine weitere Sinnlose App am Markt hervorbringen, sondern eine die den Schülern wirklich irgendwie unter die Arme greifen kann.

## Projekthintergrund

Wer kennt es nicht? Auf einmal schreibt dir dein Schulkollege um 21 Uhr und fragt, ob du die Hausübung für Mathe erledigt hast und schon vergleichen kannst, aber du bis dahin nichts von der besagten Mathehausübung weißt? Oder kennst du das Problem: Es ist fast Mitternacht und weißt das du einen Text für Deutsch bis morgen lesen musst, aber vergessen hast welchen und deine Klassenkollegen antworten dir gerade nicht?

Dies ist jedem schon einmal passiert. Bei so vielen Aufgaben kann eine leichter vergessen werden, als man denkt. Man hat meistens nicht nur Hausübungen, sondern auch Projekte, wo man den Überblick haben sollte. Oje, da ist ja noch die Qualifikationsaufgabe bis 22 Uhr fällig.

Wieso nicht über Whatsapp? Bei Whatsapp besteht noch immer die Wahrscheinlichkeit, dass dir nicht geantwortet wird.

Wieso nicht WebUntis direkt? Nur Lehrer können dort Hausübungen hinzufügen und es unter unseren Lehren keinen gibt, der diese Funktion nutzt und in der App können auch die Schüler Hausübungen eintragen, falls der Lehrer dies nicht übernommen hat.

## Projektbeschreibung

In der App kann man sich mit den Accounts von Webuntis einloggen, damit man die informationen über die zugehörige Klasse erlangen kann. Der Login dient ebenfalls dazu, dass man sich auch auf anderen Handys seine Aufgaben ansehen kann, falls das eigene irgendwo vergessen oder verloren wird. Ebenfalls kann man auch noch andere extra Gruppen erstellen wie zum Beispiel für kleinere Projekte. In jeder dieser Gruppen können Hausübungen oder Aufgaben hinzugefügt werden.

|  |
| --- |
| **Projektphasen / Meilensteine:** |
| *Beschreibung der Projektphasen und deren überprüfbare Zwischenergebnisse.*   |  |  | | --- | --- | | **Phase** | **Meilenstein / Ergebnis** | | Planung, Einteilung | Grobe Vorstellung des Ablaufs | | GUI | Fertiges Userinterface | | Web Untis | Interagieren mit WebUntis (Login) | | Groups | Die Gruppen lassen sich erstellen und Aufgaben und Hausübungen werden richtig geteilt | | Class Group | Automatisch Generierte Klassengruppe und hinzufügen von Klassenkameraden funktioniert | | Filtern | Filter, um zu wählen von welcher Gruppe man die Aufgaben sehen möchte. | |

## Projektstart

Am 19.Nov sollte das Projekt gestartet werden. Falls bis dahin die Klasse schon in die Gruppen eingeteilt worden ist und 4 Wochen schon für die Planung möglich waren.

## Projektende:

Am 1.Juli ist das Sollabschlussdatum erfüllt. Das Projekt ist ebenfalls mit dem Abschluss des letzten Meilensteins vorzeitig möglich.

## Projektrisiken:

* Zeitrisiko: Kein Abschluss beziehungsweise rechtzeitiger Abschluss des Projektes
  + Zu geringe Motivation im Team
  + Fehlende Kommunikation im Team
    - Missverständnisse in der Aufgabenverteilung
  + Zu großer Projektumfang
* Anwendungsrisiko: Die App ist zu umständlich und findet keinen Gebrauch von den Schülern
  + App zu komplex aufgebaut
  + App hat nicht die richtigen Funktionen