Prototyp schweizer wahlen website design

Antonio Neuweiler

Inhaltsverzeichnis

[Problembeschreibung 2](#_Toc163227492)

[Anforderungen 2](#_Toc163227493)

[(Planung) Testfallspezifikationen 3](#_Toc163227494)

[Art und Vorgehensweise Prototypen 4](#_Toc163227495)

[GitHub Link 4](#_Toc163227496)

[Testprotokoll 4](#_Toc163227497)

[Fazit und Reflexion 4](#_Toc163227498)

[Testbericht 5](#_Toc163227499)

# Problembeschreibung

Die Einführung von Online-Wahlen in der Schweiz könnte die Teilnahme an den Wahlen deutlich erhöhen, besonders unter jungen Menschen. Die Möglichkeit, bequem von zu Hause oder mobil abzustimmen, könnte die Barriere für die Teilnahme senken und die Wahlbeteiligung insgesamt steigern. Dadurch das junge Menschen wert darauf legen vieles online zu erledigen. Zudem könnte dies ökologisch nachhaltiger sein und das Image der Schweiz als Vorreiter in Sachen Demokratie und Technologie weiter stärken. Insgesamt würden Online-Wahlen die Schweizer Demokratie modernisieren und den Bedürfnissen einer digital orientierten Bevölkerung gerecht werden. Deswegen ist es wichtig eine gute Übersicht und eine Benuzterfreundliche Website zu gestallten.

# Anforderungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Muss/Kann | Bedingungsart | Anforderungen |
| 1 | Muss | Funktional | Der Benutzer weis um was es sich beim «betreten» der Website handelt. |
| 2 | Muss | Funktional | Informationen der momentanen Abstimmungen/ Waheln inklusive einem Vorschlag (Zustimmung oder Ablehnung) müssen beinhaltet sein. |
| 3 | Muss | Funktional | Falls der Benutzer nicht weiss was eine Partei macht, kann er sich über diese informieren. |
| 4 | Muss | Funktional | Das Design der Website repräsentiert die Schweiz (Logo, Bilder, Farbe) |
| 5 | Muss | Funktional | Der Benutzer kann die Ergebnisse der letzten Abstimmungen anschauen. |
| 6 | Muss | Funktional | Die Informationen werden mit einem Titel angezeigt, bei dem man beim Klicken auf den Titel eine ausführlichere Beschreibung erhält. |
| 7 | Muss | Funktional | Beim runterscrollen der Website sollte die Navigation verschwinden, um den Text besser lesen zu können.  Das gleiche gilt wenn man wieder hoch scrollt, dann sollte die Navigation automatisch mit einer Animation ersichtlich sein. |

# (Planung) Testfallspezifikationen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr | Nr. Anforderung | Eingabe | Erwartete Ausgabe |
| 1.1 | 1 | Öffnen der Website | Der Benutzer erfährt, dass es sich um die Schweizer Wahlen geht. |
| 2.1 | 2 | Der Benutzer klickt in der Navigationsleiste auf Übersicht. | Der Benutzer wird über die momentanen Abstimmungen informiert und erhält einen Vorschlag ob man diese Abstimmung ab- oder an-nehmen sollte. |
| 3.1 | 3 | Der Benutzer muss in der Navigationsleiste auf Parteien klicken. | Dem Benutzer wird eine kleine Übersicht gegeben, bei dem er sich informieren kann was diese Parteien machen.  (Anhand von diesen Informationen kann der Benutzer sich für eine Partei entscheiden.) |
| 4.1 | 4 | Allgemeines beobachten der Website. | Die Website repräsentiert durch die Farben, Bilder und Logo die Schweiz. |
| 5.1 | 5 | Der Benutzer muss in der Navigationsleiste auf Ergebnisse klicken. | Dem Benutzer werden die letzten Abstimmung Ergebnisse angezeigt. |
| 6.1 | 6 | Der Benutzer muss bei Überblick der momentanen Abstimmungen auf den Titel der Abstimmung klicken. | Damit die Website nicht zu viel Text auf einmal hat, bekommt der Benutzer die Informationen der Wahlen die er lesen möchte. |
| 7.1 | 7 | Runter oder raufscrollen der Website | Die Navigationsleiste wird verschwinden, damit der Benutzer eine bessere Übersicht hat. |

# Art und Vorgehensweise Prototypen

«Design Prototyp», denn was meine Investoren oder Kunden zuerst ansprechen sollte, ist das visuelle und interaktive Erlebnis meiner Webiste. Es geht darum, das Look-and-Feel der Anwendung zu vermitteln, noch bevor alle Funktionen vollständig implementiert sind. Dieser Ansatz ermöglicht es, das Nutzerinterface zu verfeinern und sicherzustellen, dass es den Erwartungen unserer Zielgruppe entspricht. Aus diesem Grund macht mein Prototyp in diesem Fall Sinn.

Evolutionäres Prototyping ist in diesem Fall geeignet, da ich zunächst ein grundlegendes Design entwickelt und dann auf Basis des Nutzerfeedbacks und der sich entwickelnden Anforderungen iterativ erweitern und verbessern kann. Mit dem Design-Prototyp kann ich die Kernelemente der Benutzeroberfläche gestalten. Ich entscheide mich für dieses Modell, weil es mir ermöglicht, ein attraktives und funktionales Design zu schaffen, das schrittweise verfeinert werden kann.

# GitHub Link

https://github.com/Antomico205/NeuweilerAntonio\_LB\_245

# Testprotokoll

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr | Testfall Nr | Datum | Resultat | Durchgeführt |
| 1 | 1.1 | 04.04.2024 | OK | Antonio Neuweiler |
| 2 | 2.1 | 04.04.2024 | OK | Antonio Neuweiler |
| 3 | 3.1 | 04.04.2024 | OK | Antonio Neuweiler |
| 4 | 4.1 | 04.04.2024 | OK | Antonio Neuweiler |
| 5 | 5.1 | 04.04.2024 | OK | Antonio Neuweiler |
| 6 | 6.1 | 04.04.2024 | OK | Antonio Neuweiler |

# Fazit und Reflexion

Es war sehr interessant, ein kleines Programm als Prototypen zu erstellen, der einen Zusammenhang mit dem vorherigen Projekt (LB)zu tun hatte. Ich hatte Schwierigkeiten beim Entscheiden, wie ich die Website gestallten möchte. Vor allem wie ich die Informationen übermitteln möchte. Aber nach einiger Zeit wusste ich wie ich dies lösen kann. Zu Beginn des Projektes viel es mir schwer, wie oder über was ich meine Problemstellung lösen sollte. Nach einem kurzen Gespräch mit der Lehrperson konnte ich mir ein genaueres Bild des Projektes vorstellen. Da dieses Projekt das letzte ist an dieser Schule fand ich es sehr spannend und hat mir viel Spass bereitet.

# Testbericht

Der Prototyp läuft einwandfrei und alle Anforderungen wurden erfüllt.