Daily Log 26.11.24

Heute

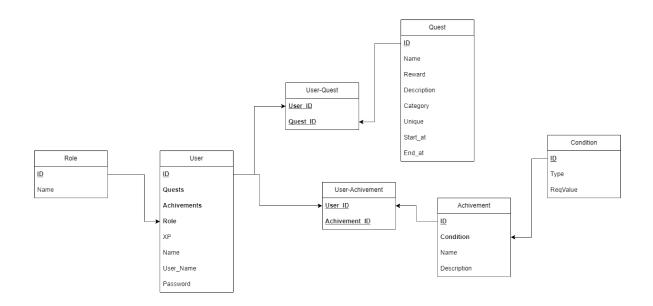
- · Berechtigungs Gruppen
 - erstellen [26.11.2024-12:08:30]
 - einrichten [26.11.2024-13:26:19]
- · Arbeitspakete in Trello
 - anlegen [26.11.2024-13:34:30]
- Beginn mit WebUI
 - User Signin [26.11.2024-14:05:49]
- · Einrichtung der Datenbank
 - Beispieldaten für Achivement / Condition System
 [26.11.2024-14:04:36]

Recap / Bilanz

- Arbeitspakete definiert
- Rolen aufgesetzt
- Frontend aufgesetzt
- · Frontend-Login fertig
- Berechtigungsgruppen angelegt
- Beispieldaten für Achivement-System angelegt

Notes

DB Aufbau





Grundideen

- Anwendung die Mitarbeiter in einem Unternehmen durch 'Attention Loop'-Techniken zu sonst eher stupiden Arbeiten motiviert.
- regelmäßiges Erfüllen der Aufgaben wird mit digitalen Abzeichen und Statuswerten Belohnt
- web-based UI um mit möglichst vielen Geräten kompatible zu sein (cross Plattform)
- Role-based-access System für Team-Quests
- DB für User Data/Fortschritt

- Nutzwertanalyse/Rechtfertigung
 - Steigerung der Produktivität durch Motivation zu sonst unbeliebten Aufgaben
- Aufteilung

		Verantwortliche					
Namen	Projekttitel	Pflichtenheft	Projektdateien	Doku	Präsent. (schriftl.)	Tagebuch	Arbeitspakete (Trello, Taskcard)
Jean Michel, Philipp	Questify	Philipp	Jean Michel	Philipp	Jean Michel	Philipp	Jean Michel

Beispiel Achivements

- Early Bird -> Wird an Nutzer vergeben, die frühzeitig mit ihren Aufgaben beginnen.
 - Typ: Vor 9:00 abgeschlossene Aufgaben
 - Value: 10
- XP-Hunter -> Belohnung für das Erreichen eines hohen Erfahrungspunkestatus.
 - Typ: Gesamt XP
 - Value: 1.000.000
- Knowledge Seeker -> Für Mitarbeiter, die an Schulungen und Lernquests teilnehmen.
 - Typ: abgeschlossene Quests aus der Kategorie 'Fortbildung'
 - Value: 10
- Taskmaster -> Anerkennung für das Abschließen vieler Aufgaben in kurzer Zeit.
 - Typ: abgeschlossene Quests in einer Woche
 - Value: 20

Links

Prisma Docs

Pflichtenheft

Pflichtenheft Gliederung

Lastenheft

Konzept

KanBan Bord