

Questify

Spielerisches Aufgaben Tool, zur Förderung der Produktivität 🚀






1. Einleitung

Zielsetzung des Projekts





Entwicklung einer **Oberfläche**, die Mitarbeitende mit Unterschiedlichen Aufgaben präsentiert und Ihnen die Möglichkeit gibt, Aufgaben zu erledigen um XP zu sammeln.

Unsere Ziele für Mitarbeiter

-  Motivation durch spielerische Elemente
-  Steigerung der Produktivität
-  Einfache Übersicht von offenen Aufgaben

1.2 Projektumfang

Die Oberfläche umfasst:

-  Liste aller Aufgaben
-  Nutzer Anmeldung zur Identifikation von Nutzern
-  Levelsystem zur Motivation
-  Nutzer Übersicht mit allen erreichten Erfolgen

1.3 Motivation und Hintergrund

Problem

- Die Mitarbeiter sind nicht motiviert Aufgaben zu übernehmen.
- Simple Aufgaben werden öfters vergessen.
- Keine Übersicht über offene Aufgaben.

Lösung

- Questify bietet eine spielerische Oberfläche zur Erledigung von Aufgaben.
- Mitarbeiter erhalten XP für erledigte Aufgaben.
- Übersicht über offene Aufgaben.

2. Projektplanung

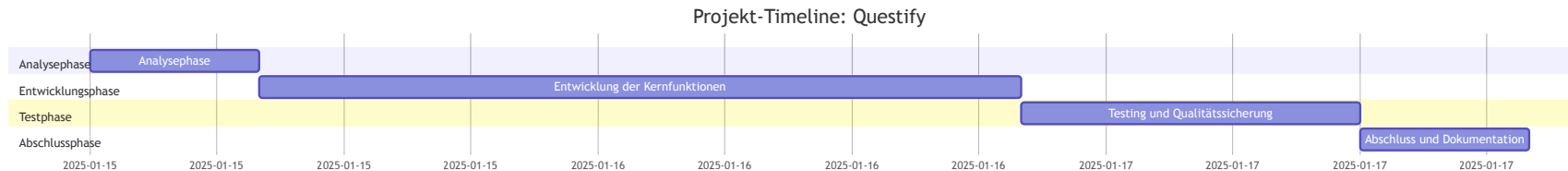
2.1 Projektziele

1. Benutzerfreundliche Web-UI für unkomplizierten Zugriff
2. Datenbank mit vordefinierten Aufgaben & Erfolgen
3. Automatische Ausgabe einer von erreichten Erfolgen

2.2 Meilensteine & Zeitrahmen






1. Analysephase → 8 Stunden
2. Entwicklung der Kernfunktionen → 36 Stunden
3. Testing und Qualitätssicherung → 16 Stunden
4. Abschluss und Dokumentationsphase → 8 Stunden



2.3 Ressourcenplanung

Kategorie	Beschreibung
Personal	2 Entwickler
Software	Visual Studio Code, SQLite
Hardware	2 Standard-Arbeitsplätze




2.4 Risikoanalyse

-  Nutzerakzeptanz
 - Einbindung von Testnutzern in der Testphase.
 - Einbindung von Testadmin in der Testphase.
-  Produktivitätssteigerung
 - Überprüfung Auswirkung Tool auf die Produktivität.
-  Datenqualität (z.B. doppelte Einstellung gleicher Aufgaben)
 - Überprüfen der Aufgaben vor der Veröffentlichung.
 - Überprüfung der Erfolge bevor Sie für die Mitarbeitende freigeschalten werden.

3. Projektmethodik

3.1 Vorgehensweise

Agiles Projektmanagement

- Schnelle Anpassungen 
- Kontinuierliches Feedback 
- Zufriedenheit aller Beteiligten 



3.2 Technologische Grundlagen

- Frontend → Vue.js, JavaScript/TypeScript
- Backend → Node.js, SQLite
- Versionskontrolle → Git

3.3 Werkzeuge und Software

- Visual Studio Code
- Microsoft Teams
- Node.js
- Vue.js
- SQLite

4. Durchführung

-  Backend
 - Basiert auf Node.JS
 - REST API mit Express.js
 - Datenbank mit Prisma & SQLite
-  Frontend
 - Vue.js als Frontend Framework
 - TypeScript für Typsicherheit
 - Pinia für State Management

Backend

```
import * as express from 'express';
import * as cors from 'cors';

const app = express();
app.use(cors());
app.use(express.json());

import userRouter from './routes/user';
import questRouter from './routes/quest';
import conditionsRouter from './routes/conditions';
import achivmentRouter from './routes/achivement';

app.use('/user', userRouter);
app.use('/quest', questRouter);
app.use('/condition', conditionsRouter);
app.use('/achivement', achivmentRouter);
```

```
router.get('/available', async (req, res) => {
  const quests = await database.quest.findMany({
    where: {
      AND: [
        {
          User: {
            none: {
              id: httpContext.get('userId')
            }
          }
        },
        {
          OR: [
            {
              unique: false
            },
            {
              unique: true,
              User: {
                none: {}
              }
            }
          ]
        }
      ]
    }
  })
  res.status(200).send(quests);
})
```



Aktuell verfübare Quests

Papier-Dompteur

Zähme den wilden Papierstapel auf deinem Schreibtisch und bringe Ordnung ins Chaos!

Belohnung: 100XP

Abgeschlossen

Postfach-Entdecker

Tauche in die Tiefen deines E-Mail-Postfachs und entdecke verborgene Nachrichten aus der Vergangenheit!

Belohnung: 150XP

Abgeschlossen

Kaffee-Quest

Begib dich auf die epische Reise zur Kaffeemaschine und sichere dir den heiligen Trank der Produktivität!

Belohnung: 50XP

Abgeschlossen

Meeting-Überlebenskünstler

Meistern Sie das Abenteuer „Meeting“ und entkomme mit neuen Erkenntnissen statt Langeweile!

Belohnung: 200XP

Abgeschlossen

Tastatur-Ninja

Bezwinge das wilde Tippen und werde zum Meister der schnellen und fehlerfreien Texteingabe!

Belohnung: 25XP

Abgeschlossen

Ablage-Architekt

Bau eine majestätische Struktur aus sortierten Dokumenten, die sogar Archivare beeindruckt!

Belohnung: 50XP

Abgeschlossen

Telefon-Troubadour

Meistere das kunstvolle Gespräch am Telefon und verwandle Anrufe in produktive Melodien!

Belohnung: 250XP

Zettel-Zauberer

Lasse magisch Notizen aus dem Nichts erscheinen und halte deine Gedanken mit Leichtigkeit fest!

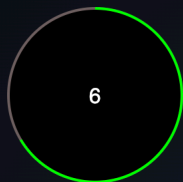
Belohnung: 50XP

Tabellen-Taktiker

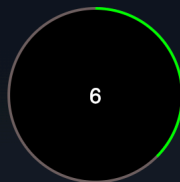
Sortiere, filtere und beherrsche die Datenwelt, bis selbst die Zahlen beeindruckt sind!

Belohnung: 100XP

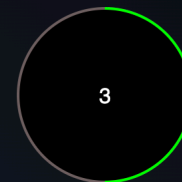
Willkommen, Jean-Michel!



Level



Quest



Achievement

Deine Achievement

XP-Sammler

Sammle insgesamt 200XP

XP-Finder

Sammle insgesamt 10XP oder mehr

Level Up!

Erreiche dein erstes Level Up!

Fleißige Biene

Erfülle 3 Aufgaben an einem Tag

Jeden Tag eine neue Aufgabe!

Erledige 7 Aufgaben in einer Woche

Lernbereit

Erledige 5 Aufgaben der Kategorie "Lernen"

Demo!



4.1 Analysephase

Erhebung der Anforderungen

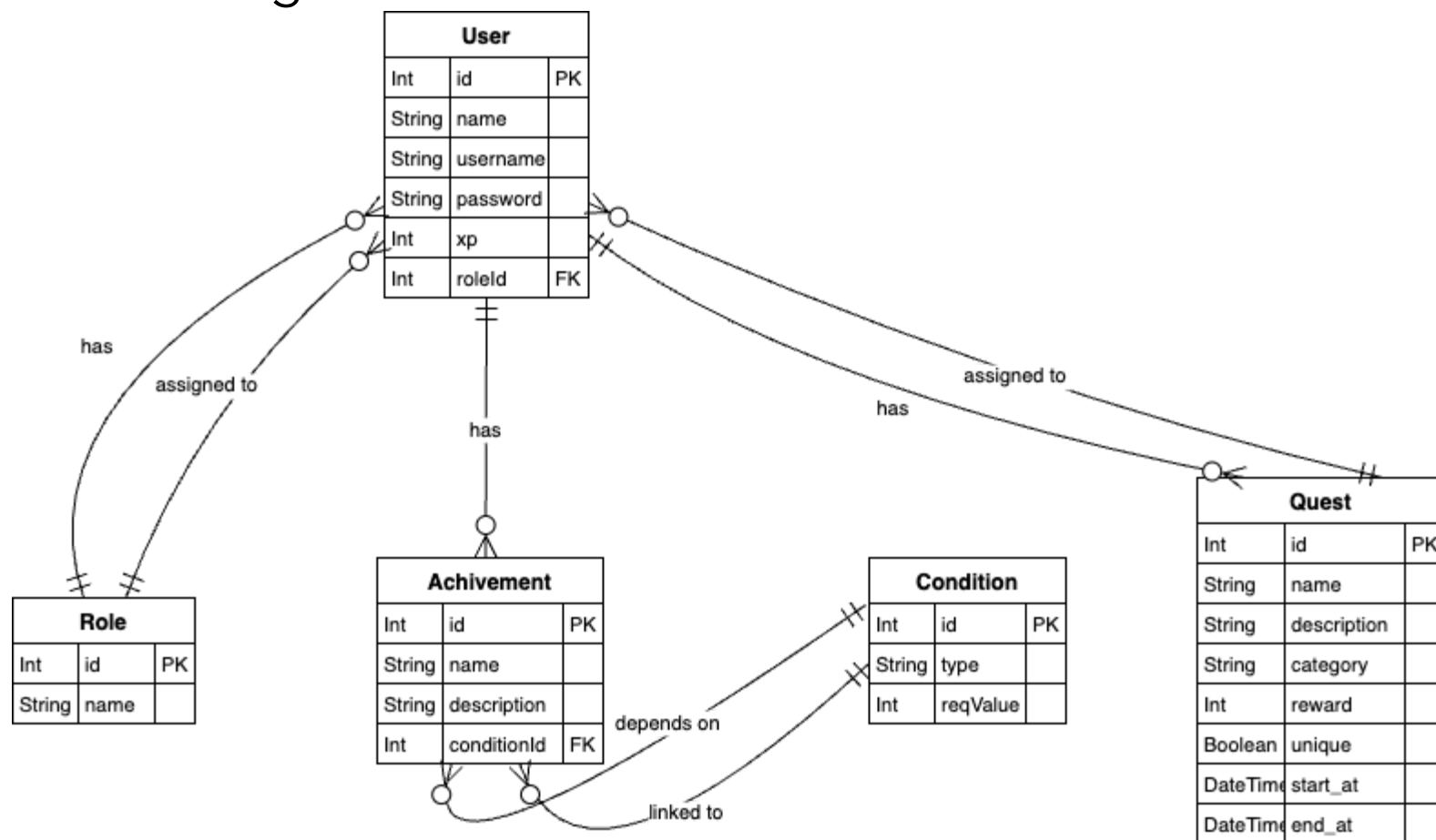
- Zusammenarbeit mit Auftraggeber
- Feedback von Testnutzern

4.2 Designphase



Datenbankmodell

- Relationale Struktur
- Optimierung der Datenspeicherung

4.2 ER-Diagramm



5. Ergebnisse und Evaluation

-  Fertiges Backend mit Abfrage-Logik
-  Fertiges Frontend zur Darstellung

Positives Ergebnis




- Back-&Frontend vollständig
- Verbesserte Effizienz

Nächste Schritte

- App testen und optimieren
- Admin Oberfläche hinzufügen

6. Fazit

Das Projekt zeigt:

-  Effizienzgewinne
-  Aufgaben werden besser erledigt
-  Potenzial für Weiterentwicklungen

Nächste Schritte:

- Admin Oberfläche
- Mehr Nutzerfeedback

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen? 