**Vorstudie**

**Projekt: VocaBattle**

Verfasser: KRISTEN Patrick

Abteilung für Informatik – Software Engineering, 4BHIF

Schuljahr 2021/22

Kurzfassung

Kurzfassung der Arbeit (Deutsch).

Abstract

Short summary (English).

Inhaltsverzeichnis

Inhalt

[Kurzfassung 2](#_Toc84249458)

[Abstract 3](#_Toc84249459)

[Inhaltsverzeichnis 4](#_Toc84249460)

[1 Überblick 5](#_Toc84249461)

[1.1 Problemstellung/Hintergrund 5](#_Toc84249462)

[1.2 Lösungsansatz 5](#_Toc84249463)

[2 Marktanalyse 6](#_Toc84249464)

[2.1 Zielgruppe 6](#_Toc84249465)

[2.2 Ähnliche Produkte 6](#_Toc84249466)

[3 Technologien & Varianten 7](#_Toc84249467)

[3.1 Produktvarianten 7](#_Toc84249468)

[3.2 Technologie Frontend 7](#_Toc84249469)

[3.3 Technologie Backend 7](#_Toc84249470)

[3.4 Datenbank 7](#_Toc84249471)

[4 Verfügbare Skills 8](#_Toc84249472)

[5 Herausforderungen & Strategien 9](#_Toc84249473)

[6 Zusammenfassung und Einschätzung der Machbarkeit 10](#_Toc84249474)

# Überblick

## Problemstellung/Hintergrund

Vokabel lernen ist schwierig, langweilig und verliert schnell an Reiz. Außerdem ist das einfache Herunterlesen der Liste nicht die effektivste Art sein Vokabular zu verbessern. Wenn man an einer Sache Spaß hat, dann lernt man automatisch schneller. Außerdem ist es immer sehr nervig und aufwendig ein Vokabelheft mitzuführen, die digitale Plattform löst auch dieses Problem.

## Lösungsansatz

Deshalb wollen wir das Problem des Vokabellernens mit dem spielerischen Spaß des Abfragens der Vokabeln vereinen. In Form von Duellen können Benutzer der Plattform gegeneinander antreten und sich gegenseitig abfragen auf eine bestimme Liste an Vokabeln. Wir planen mehrere Spielmodi einzubauen, nicht nur Englisch und Deutsch Vokabeln einzubinden und sogar mit custom Playlists zu arbeiten.

# Marktanalyse

## Zielgruppe

* Schüler
* Studierende
* Lehrer
* Privatpersonen die Fremdsprachen lernen wollen
* Personen die einen Sprachkurs besuchen
* Personen welche Spaß haben wollen, während sie lernen.

## Ähnliche Produkte

Vergleich mit bereits existierenden (ähnlichen) Produkten & Bewertung von Funktionsumfang, Preis etc.

# Technologien & Varianten

## Produktvarianten

Welche Möglichkeiten der Produktgestaltung gibt es (zB. Mobile App, Website, Standalone, Cloud Service etc.)? Was sind die Vor- und Nachteile? Welche Variante wird empfohlen, und warum?

## Technologie Frontend

Welche Möglichkeiten bzgl. Programmiersprachen, Frameworks, Konzepte etc. gibt es für diesen Bereich? Wie werden diese bewertet? Was wurde ausgewählt, und warum?

## Technologie Backend

Welche Möglichkeiten bzgl. Programmiersprachen, Frameworks, Konzepte etc. gibt es für diesen Bereich? Wie werden diese bewertet? Was wurde ausgewählt, und warum?

## Datenbank

**…**

# Verfügbare Skills

Welche Skills sind im Team verfügbar, und wie passen diese zu den ausgewählten Technologien? Welche „Skill-Gaps“ gibt es, und wie können diese adressiert werden?

# Herausforderungen & Strategien

Vorbereitung für das Risikomanagement. Welche Herausforderungen (und somit spätere Risiken/Probleme) ergeben sich aus den bisherigen Erkenntnissen. Welche Strategien gibt es, mit diesen umzugehen?

# Zusammenfassung und Einschätzung der Machbarkeit