

# DFB Entdecker App

Bastian Kind, James Binks, Mark Matkovic und David Hafner

18.05.2025



---

# Contents

<b>1 Band A</b>	<b>3</b>
1.1 Anforderungsanalyse . . . . .	3
1.1.1 Wer . . . . .	3
1.1.2 Wo . . . . .	3
1.1.3 Was . . . . .	3
1.1.4 Womit . . . . .	3
1.1.5 Verbesserungen . . . . .	3
1.2 Vorgehensmodell . . . . .	4
1.2.1 Wahl des Modells . . . . .	4
1.2.2 Phasen des Modells . . . . .	4
1.2.3 Begründung der Wahl . . . . .	4
1.2.4 Iteratives Vorgehen . . . . .	4
1.3 Nutzungskontext . . . . .	5
1.4 Benutzereigenschaften . . . . .	6
1.5 Nutzungsanforderungen . . . . .	7

---

# 1 Band A

## 1.1 Anforderungsanalyse

### 1.1.1 Wer benutzt die App?

- Familien mit Kindern (z. B. als Freizeit-Ausflug)
- Rentner / ältere Menschen (Interesse an Geschichte und Eisenbahn)
- Erwachsene allgemein (z. B. Eisenbahnbegeisterte, Touristen)
- Schulklassen (für interaktive, spielerische Lernmöglichkeiten)

### 1.1.2 Wo wird die App verwendet?

- Entlang der Furka-Bergstrecke, einer historischen Dampfbahnstrecke
- Draussen (z. B. auf Bahnhöfen, an Brücken, bei Aussichtspunkten)
- Oft ohne Mobilfunknetz → App muss offlinefähig sein
- Unterwegs mit dem Zug oder zu Fuss an Haltepunkten

### 1.1.3 Was muss die App können?

- QR-Codes an Infopunkten scannen → Inhalte anzeigen (Text, Bilder, Videos, Audio)
- Karte mit GPS nutzen → aktuelle Position und nahegelegene Punkte anzeigen
- Quiz- oder Rätsel-Funktion → spielerisches Lernen
- Tagebuch- oder Sammelfunktion („Meine liebsten Sehenswürdigkeiten“)
- Inhalte in mehreren Sprachen (D/E/F/I), evtl. auch einfache Sprache
- Inhalte offline verfügbar
- Datenschutzkonform → keine Registrierung, keine Standortüberwachung

### 1.1.4 Technische Rahmenbedingungen

- Smartphone oder Tablet, Android und iOS
- Ressourcenschonendes Design (damit es auch auf älteren Geräten läuft)
- App soll Inhalte aus CMS (z. B. Texte, Medien) beziehen
- Kein Internet nötig unterwegs (alle Inhalte offline verfügbar)
- Barrierefreiheit: Vorlesefunktion, grosse Schrift, starke Kontraste

### 1.1.5 Verbesserungen

- **Zielgruppenanalyse verfeinern:** Die Benutzergruppen könnten noch genauer segmentiert werden, z.B. nach technischen Kenntnissen, Alter oder Reisezweck (Touristen vs. Einheimische).
- **Barrierefreiheit konkretisieren:** Es wäre sinnvoll, konkrete Anforderungen für barrierefreies Design zu formulieren (z.B. Mindestschriftgrösse, Bedienung mit Screenreader, Kontraste).
- **Offline-Funktionalität prüfen:** Es müsste geklärt werden, wie viele und welche Inhalte offline verfügbar sein müssen (z.B. alle Medien? Nur Texte?).
- **Sprachenangebot hinterfragen:** Die Pflicht zu D/F/I/E könnte hinterfragt werden – eventuell reicht eine kleinere Auswahl oder automatische Spracheinstellung nach Gerätesprache.
- **Datenschutzkonzept ausarbeiten:** Anstatt nur „keine Registrierung“, könnten genauere Datenschutzanforderungen definiert werden (z.B. wie GPS-Daten verarbeitet werden).
- **Gamification weiterdenken:** Die Rätsel- und Sammelfunktionen könnten mit Badges, Levels oder Belohnungen erweitert werden, um die Motivation zu steigern.

---

## **1.2 Vorgehensmodell**

### **1.2.1 Wahl des Modells**

### **1.2.2 Phasen des Modells**

### **1.2.3 Begründung der Wahl**

### **1.2.4 Iteratives Vorgehen**

---

## 1.3 Nutzungskontext

---

## 1.4 Benutzereigenschaften

---

## 1.5 Nutzungsanforderungen