

DFB Entdecker App

Bastian Kind, James Binks, Mark Matkovic und David Hafner

18.05.2025



Contents

1	Band A	3
1.1	Anforderungsanalyse	3
1.1.1	Wer	3
1.1.2	Wo	3
1.1.3	Was	3
1.1.4	Womit	3
1.2	Vorgehensmodell	3
1.3	Nutzungskontext	3
1.4	Benutzereigenschaften	3
1.5	Nutzungsanforderungen	3

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

1.2 Vorgehensmodell

1.3 Nutzungskontext

1.4 Benutzereigenschaften

1.5 Nutzungsanforderungen