

# Vision: StudIQ

## 1. Einführung

Der Zweck dieses Dokuments ist es, die wesentlichen Bedarfe und Funktionalitäten des Systems HTW-Prüfungsvorbereiter (2.A) überblicksartig zu beschreiben. Der Fokus liegt auf den Fähigkeiten, die von Stakeholdern und adressierten Nutzern benötigt werden, und der Begründung dieser Bedarfe. Die Details, wie das System HTW-Prüfungsvorbereiter (2.A) diese Bedarfe erfüllt, werden durch User Stories im Product Backlog sowie dem UX-Konzept beschrieben.

### 1.1. Zweck

Der Zweck dieses Dokuments ist es, die wesentlichen Anforderungen an das System aus Sicht und mit den Begriffen der künftigen Anwender zu beschreiben.

### 1.2. Gültigkeitsbereich (Scope)

Dieses Visions-Dokument bezieht sich auf das System HTW-Prüfungsvorbereiter (2.A), das vom Team entwickelt wird. Das System wird es Studenten der HTW-Dresden erlauben, eine kompetitive und gamifizierte Lernapp zu nutzen, um damit die Prüfungsvorbereitung zu erleichtern.

### 1.3. Definitionen, Akronyme und Abkürzungen

Siehe [Glossar](#).

### 1.4. Referenzen

Modul Software Engineering 1&2, Fakultät Informatik, Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden, 2025

## 2. Positionierung

### 2.1. Fachliche Motivation

Die Vorbereitung auf Prüfungen stellt für viele Studenten eine große Herausforderung dar. Oftmals fehlt es an der Zeit, um alle Lerninhalte zu wiederholen und sich auf die Prüfungen vorzubereiten. Zudem sind viele Studenten mit den bestehenden Lernplattformen unzufrieden, da sie oft nicht effektiv, unübersichtlich oder unflexibel sind. Das Projekt HTW-Prüfungsvorbereiter (2.A) soll eine Lösung bieten, die es Studenten ermöglicht, ihre Prüfungsvorbereitung modulspezifisch und einfacher zu gestalten. Durch die Implementierung einer kompetitiven und gamifizierten Lernapp wird das Lernen nicht nur effektiver, sondern auch unterhaltsamer.

## 2.2. Produktvision

Für	Studenten der HTW Dresden
die	eine effektive Prüfungsvorbereitung wollen
ist	StudiQ
eine	kompetitive und gamifizierte Lernwebsite
die	in die HTW-Systeme implementiert, intuitiv, gut strukturiert, individualisierbar und smart ist.
anders als	Anki oder das Lernen vom Blatt
kann unser Produkt	kompakt, nahbar und sicher beim Lernen für HTW-Prüfungen unterstützen.

## 3. Stakeholder Beschreibungen

### 3.1. Zusammenfassung der Stakeholder

Name	Beschreibung	Verantwortlichkeiten
HTW-Student	Primäre Nutzergruppe des Lernsystems; ihre aktive Teilnahme ist entscheidend für den Erfolg der Plattform.	Hauptnutzer der Plattform. Mitverantwortlich für Erstellung von Quizfragen/Antworten (interaktives Lernen). Geben Feedback zur Verbesserung der Plattform und der Lerninhalte.
HTW-Dozent	Lehrende der HTW, die Qualität und Aktualität der Lerninhalte sicherstellen.	Verantwortlich für Qualität und Aktualität der Lerninhalte. Erstellung von Quizfragen/Antworten. Sicherstellung des didaktischen Mehrwerts. Potentielle Integration der App in Lehrveranstaltungen und Empfehlung an Studierende.
Gruppe-2A	Projektteam.	Betrieb und Wartung des Systems. Implementierung neuer Features basierend auf Nutzerfeedback und technologischen Entwicklungen. Einholen und Berücksichtigen von Nutzerfeedback. Kontinuierliche Plattformpflege und Fehlerbehebung

Name	Beschreibung	Verantwortlichkeiten
HTW	Die Hochschule, deren spezifische Studieninhalte (Module, Studiengänge) die Grundlage für die Lerninhalte der App bilden und deren Studierende und Lehrende die primäre Nutzergruppe darstellen.	Bereitstellung öffentlich zugänglicher Informationen über Module und Studiengänge, die in der App genutzt werden können. Indirektes Interesse an positivem Feedback von Studierenden und Lehrenden zur Unterstützung ihres Lernerfolgs und der Lehrqualität.
Gesetzgeber	Rechtlicher Rahmen für Nutzerdatenschutz.	Sicherstellung der Einhaltung der DSGVO und anderer relevanter nationaler und internationaler Gesetze und Richtlinien. Schutz der Nutzer vor Datenmissbrauch und Gewährleistung der Datensicherheit.

Die Verfeinerung der Stakeholder, die das System benutzen, wird im UX-Konzept mittels Personas vorgenommen.

## 4. Produktüberblick

### 4.1. Bedarfe und Hauptfunktionen

Bedarf	Priorität	Features / Funktionen	Geplantes Release
Minimalismus	hoch	Templates, Algorithmik zur Fragenbestimmung	1.0
Individualisierbarkeit	mittel	Bewertungssystem, Erstellung eigener Fragen	1.1
Gamifizierung	mittel	Leaderboard	1.1

### 4.2. Zusätzliche Produktanforderungen

Anforderung	Priorität	Geplantes Release
Unterstützung aktueller Browser	hoch	1.0
Responsive Design für mobile Endgeräte	mittel	1.1
Antwortzeit im UI < 1 Sekunde	hoch	1.0
Backend läuft auf Server mit Python und Django	hoch	1.0
Speicherung personenbezogener Daten gemäß DSGVO	hoch	1.1
Passwortsicherheit (Hashing, keine Klartext-Speicherung)	hoch	1.0
Benutzerhandbuch und Online-Hilfe	mittel	1.2

Anforderung	Priorität	Geplantes Release
Abhängigkeit von HTW-Systemen (z.B. Modulux)	mittel	1.1