**Präsentationsstruktur und Aufgabenverteilung**

**1. Einleitung und Zielgruppenanalyse (Präsentator: Dmitrij Kim)**

* **Dauer**: 5 Minuten
* **Inhalt**:
  + **Projektziel**: Erläutere die Idee hinter "StoreMe", eine benutzerfreundliche App zur Lagerverwaltung für Privatpersonen, Heimwerker und kleine Unternehmen. Betone die Herausforderungen, die die App lösen soll: Engpässe vermeiden, Überblick über Bestände behalten und den Alltag erleichtern.
  + **Zielgruppe und Personas**:
    - Stelle die wichtigsten Zielgruppen vor: Einzelunternehmer, Heimwerker und Familienorganisatoren.
    - Beschreibe die Persona "Lea, die Familienmutter", die Schwellenwerte für Benachrichtigungen nutzt, um Vorräte im Haushalt zu verwalten, und "Tom, den Heimwerker", der seine Werkzeuge und Materialien kategorisiert und organisiert​(ProjektdokumentationSto…)​(StoreMe-Smarte-Lagerver…).
  + **Zielgruppenanalyse-Erkenntnisse**:
    - Eine intuitive Benutzerführung und hilfreiche Benachrichtigungen sind zentrale Anforderungen der Nutzer.

**2. Projektplanung und UX/UI-Designprozess (Präsentator: Christian Neumann)**

* **Dauer**: 5 Minuten
* **Inhalt**:
  + **Projektplanung**:
    - Erkläre den Ablauf der Projektplanung, der über sechs Tage ging: Zielgruppenanalyse, UX/UI-Design, Erstellung eines Prototyps bis hin zur Abschlusspräsentation.
  + **Card-Sorting und Design-Scribbles**:
    - Beschreibe die Methodik des Card-Sortings zur Informationsarchitektur, die zur benutzerzentrierten Struktur führte.
    - Stelle die Skizzen und ersten Mockups vor und wie diese zur Umsetzung eines minimalistischen und intuitiven Designs beitrugen​(ProjektdokumentationSto…)​(StoreMe-Smarte-Lagerver…).
  + **Verwendete Tools**:
    - Figma für das UX-Design, Bootstrap für den Prototyp und GitLab für die Teamkoordination.

**3. Technische Umsetzung des Prototyps (Präsentator: Josiane Kanouo Maneyo)**

* **Dauer**: 5 Minuten
* **Inhalt**:
  + **Technische Details**:
    - Gib einen Überblick über die Technologien, die für die Entwicklung des Prototyps genutzt wurden: HTML, CSS, Bootstrap für das Frontend, und GitLab für die Versionskontrolle.
    - Erkläre, wie der Prototyp in HTML/CSS erstellt wurde und wie die definierten Interaktionen eingebunden wurden.
  + **Kernfunktionen**:
    - Stelle die Hauptfunktionen der App vor: Artikelverwaltung, Benachrichtigungen bei niedrigem Bestand oder ablaufenden Artikeln, sowie Reporting und Analysefunktionen​(StoreMe-Smarte-Lagerver…).
  + **Benutzerführung und Interaktionen**:
    - Zeige auf, wie die Nutzerführung optimiert wurde, um die Anforderungen der Personas zu erfüllen, und beschreibe einige der interaktiven Elemente wie die Bearbeitung und das Hinzufügen von Artikeln.

**4. Präsentation des Prototyps und Fazit (Präsentator: Thomas Terber)**

* **Dauer**: 5 Minuten
* **Inhalt**:
  + **Live-Demo des Prototyps**:
    - Zeige Screenshots des Prototyps oder führe eine Live-Demo durch, um die Hauptbildschirme der App zu präsentieren (Artikelübersicht, Detailansicht, Benachrichtigungen, Dashboard).
    - Erkläre die wichtigsten Benutzeraktionen, wie das Hinzufügen von Artikeln und das Setzen von Schwellenwerten für Benachrichtigungen.
  + **Fazit und Ausblick**:
    - Zusammenfassung der Projektziele und Ergebnisse: Benutzerfreundliches Design, nützliche Benachrichtigungen, funktionale App für Lagerverwaltung.
    - Ausblick auf mögliche Weiterentwicklungen, wie Mehrbenutzer-Support und erweiterte Analysetools​(StoreMe-Smarte-Lagerver…).
  + **Q&A und Abschluss**:
    - Lade das Publikum ein, Fragen zu stellen oder Anregungen zu geben.

**Presentation Texte**

**Einleitung und Zielgruppenanalyse (Dmitrij Kim)**

**Dauer: 5 Minuten**

**Einleitung:**

Guten Tag, wir möchten Ihnen heute unser Projekt "StoreMe" vorstellen – eine smarte Lagerverwaltungs-App, die speziell für Privatpersonen, Heimwerker und kleine Unternehmen entwickelt wurde. Unser Ziel war es, eine benutzerfreundliche Lösung zu schaffen, die das Verwalten von Beständen erleichtert, Engpässe vermeidet und die Organisation effizienter macht.

Viele Menschen stehen regelmäßig vor der Herausforderung, den Überblick über ihre Bestände zu behalten – sei es im Haushalt, im Hobbykeller oder im kleinen Unternehmen. Genau hier setzt unsere App an: Sie bietet einfache, intuitive Funktionen, um Bestände zu verwalten, Bestellungen zu organisieren und Benachrichtigungen zu erhalten, bevor wichtige Vorräte aufgebraucht sind.

**Zielgruppe und Personas:**

Unsere App richtet sich an drei Hauptzielgruppen:

* **Einzelunternehmer:** Diese können mit der App ihre Warenbestände im Blick behalten und sicherstellen, dass keine Produkte fehlen.
* **Heimwerker und Bastler:** Diese Nutzergruppe kann Materialien und Werkzeuge übersichtlich organisieren und kategorisieren.
* **Privathaushalte:** Familien können Haushaltsvorräte verwalten und rechtzeitig benachrichtigt werden, wenn Produkte ablaufen oder zur Neige gehen.

Zur Veranschaulichung haben wir Personas entwickelt:

* **Lea, die Familienmutter:** Lea nutzt die App, um sicherzustellen, dass wichtige Haushaltsprodukte immer vorrätig sind und keine Lebensmittel unnötig verfallen. Sie legt Schwellenwerte für Benachrichtigungen fest, damit sie rechtzeitig informiert wird, wenn Produkte bald ablaufen.
* **Tom, der Heimwerker:** Tom schätzt besonders die Möglichkeit, Werkzeuge und Materialien in verschiedene Kategorien wie "Hobby" oder "Haushalt" einzuordnen, um so die Übersicht zu behalten.

**Zielgruppenanalyse-Erkenntnisse:**

Die Analyse der Zielgruppen hat uns gezeigt, dass eine intuitive Benutzerführung und leicht zugängliche Benachrichtigungen die zentralen Anforderungen unserer Nutzer sind. Eine benutzerfreundliche Navigation, die möglichst ohne viele Erklärungen auskommt, ist entscheidend, um die App für alle Nutzer zugänglich zu machen.

**2. Projektplanung und UX/UI-Designprozess (Christian Neumann)**

**Dauer: 5 Minuten**

**Projektplanung:**

Nachdem wir die Zielgruppen und ihre Bedürfnisse identifiziert hatten, haben wir die Projektplanung in sechs Tage aufgeteilt. Diese Phase umfasste die Zielgruppenanalyse, das UX/UI-Design, die Erstellung eines Prototyps und die Vorbereitung der Abschlusspräsentation.

Der Plan war klar strukturiert:

1. Zielgruppenanalyse und Sammeln von Ideen.
2. UX/UI-Design mit Skizzen und ersten Mockups.
3. Fertigstellung der Mockups und Start der HTML/CSS-Umsetzung.
4. Implementierung der Interaktionen in den Prototypen.
5. Dokumentation und Verfeinerung.
6. Präsentation und Feedback.

**Card-Sorting und Design-Scribbles:**

Um die Informationsarchitektur der App zu entwickeln, haben wir **Card-Sorting** genutzt. Dies ermöglichte es uns, die Inhalte so zu strukturieren, dass die Nutzer intuitiv zu den gewünschten Funktionen gelangen. Die Ergebnisse des Card-Sortings haben uns bei der Entscheidung geholfen, welche Haupt- und Unterkategorien in der App notwendig sind.

Anschließend haben wir **Design-Scribbles** erstellt, um die ersten Ideen für das Layout der App festzuhalten. Diese Scribbles dienten als Grundlage für die Mockups in Figma. Das Design ist bewusst minimalistisch gehalten, um die Benutzerfreundlichkeit zu unterstreichen.

**Verwendete Tools:**

Zur Umsetzung des Designs haben wir **Figma** verwendet, um Mockups und das User Interface zu gestalten. Für die technische Umsetzung des Prototyps nutzten wir **Bootstrap** für ein responsives Design, und zur Versionskontrolle im Team haben wir **GitLab** eingesetzt.

**3. Technische Umsetzung des Prototyps (Josiane Kanouo Maneyo)**

**Dauer: 5 Minuten**

**Technische Details:**

Nach der Erstellung der Mockups begann die technische Umsetzung des Prototyps. Wir haben uns für die Verwendung von **HTML, CSS und Bootstrap** entschieden, um eine responsive und benutzerfreundliche Umsetzung zu gewährleisten. Bootstrap ermöglichte uns, eine konsistente Gestaltung zu erreichen, die auf allen Endgeräten gut funktioniert.

**GitLab** diente als unser zentrales Tool für die Versionskontrolle und ermöglichte eine reibungslose Zusammenarbeit im Team.

**Kernfunktionen:**

Die wichtigsten Funktionen der App sind:

* **Artikelverwaltung**: Nutzer können neue Artikel hinzufügen, bestehende bearbeiten und kategorisieren.
* **Benachrichtigungen**: Warnungen bei niedrigem Bestand oder ablaufenden Artikeln, damit Nutzer rechtzeitig handeln können.
* **Reporting & Analysen**: Nutzer können Bestandsberichte einsehen, die ihnen helfen, den Überblick zu behalten. Visualisierungen wie Balken- und Kreisdiagramme sorgen für eine bessere Verständlichkeit.

**Benutzerführung und Interaktionen:**

Bei der Umsetzung der Benutzerführung haben wir großen Wert auf **Interaktionen** gelegt, die intuitiv und leicht verständlich sind. Beispielsweise ermöglicht die App das **Einscannen von Barcodes**, um Artikel hinzuzufügen oder zu aktualisieren. Dies spart Zeit und macht die Anwendung besonders für technisch weniger versierte Nutzer attraktiv.

**4. Präsentation des Prototyps und Fazit (Thomas Terber)**

**Dauer: 5 Minuten**

**Live-Demo des Prototyps:**

Nun möchten wir Ihnen den Prototypen von "StoreMe" präsentieren. Lassen Sie uns mit der **Artikelübersicht** beginnen. Hier sehen Sie alle eingepflegten Artikel, sortiert nach Kategorien wie "Haushalt" oder "Hobby". Wenn wir auf einen Artikel klicken, gelangen wir zur **Detailansicht**, wo Sie Informationen wie Menge, Preis und Ablaufdatum sehen können.

Eine weitere wichtige Funktion ist das **Benachrichtigungssystem**. Nutzer können Schwellenwerte festlegen, um rechtzeitig informiert zu werden, wenn ein Artikel zur Neige geht oder ablaufen wird. Diese Benachrichtigungen sind besonders für unsere Persona Lea relevant, die sicherstellen möchte, dass immer alle Haushaltsprodukte verfügbar sind.

Zusätzlich bietet unser **Dashboard** eine Übersicht über den aktuellen Lagerbestand und zeigt relevante Statistiken an, wie z. B. den Wert der Bestände. Diese Funktion hilft Nutzern wie Tom, dem Heimwerker, den Materialbestand überblickt zu behalten.

**Fazit und Ausblick:**

Zusammenfassend können wir sagen, dass "StoreMe" eine intuitive und benutzerfreundliche Lösung für die Lagerverwaltung bietet. Besonders hervorzuheben sind die einfache Bedienung und die hilfreichen Benachrichtigungen. In Zukunft könnten wir die App um **Mehrbenutzer-Support** und **erweiterte Analysetools** erweitern, um noch mehr Funktionalität zu bieten.

Zum Abschluss möchten wir Sie einladen, Fragen zu stellen oder Feedback zu geben. Wir bedanken uns für Ihre Aufmerksamkeit und freuen uns auf die Diskussion.