**Ein Bild, das Text, Grafiken, Schrift, Symbol enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.Produktname:** RoomSync  
**Plattform:** Arduino  
**Datum der Erstellung:** 18.03.2025  
**Namen des Teams und die Durchführenden:** Team F, Rupp Arian, Lampert Mathias

**Setting**

Ein modernes Bürogebäude mit mehreren Besprechungsräumen. Das Gadget, eine digitale Raumbelegungsanzeige, ist direkt am Arbeitsplatz von Herrn Zausel angebracht. Es zeigt den aktuellen Belegungsstatus der Räume an und ermöglicht die Favorisierung bestimmter Räume. Herr Zausel nutzt das Gadget, um schnell zu überprüfen, ob ein Raum frei ist und ob er ihn für eine Besprechung nutzen kann.

**Akteure**

* Hauptakteur: Herr Zausel, ein Mitarbeiter, der regelmäßig Besprechungen organisiert.
* Nebenakteure: Andere Mitarbeiter, die ebenfalls Räume nutzen möchten oder bereits in Besprechungen sind.

**Aufgabenziele**

* Schnell und einfach überprüfen, ob ein Raum frei ist.
* Den Belegungsstatus für den aktuellen Tag einsehen.
* Bevorzugte Räume (Favoriten) bzw. geografisch nahe schnell auswählen.
* Einen freien Raum für eine Besprechung finden.

**Pläne**

* Herr Zausel schaut auf das Gadget an seinem Arbeitsplatz, um den Belegungsstatus der Räume zu überprüfen.
* Das Gadget zeigt an, welche Räume aktuell frei sind und welche belegt sind, einschließlich der bevorzugten Räume.
* Herr Zausel entscheidet sich, einen freien Raum zu nutzen, und reserviert ihn gegebenenfalls.

**Evaluation**

* Herr Zausel überprüft, ob die bevorzugten Räume frei sind.
* Er bewertet, ob das Gadget die Informationen klar und verständlich anzeigt.
* Herr Zausel entscheidet, ob er einen freien Raum nutzen möchte oder einen anderen Raum sucht.

**Aktionen**

* Herr Zausel schaut auf das Gadget an seinem Arbeitsplatz.
* Das Gadget zeigt den Belegungsstatus der Räume an, einschließlich der bevorzugten Räume.
* Herr Zausel wählt einen freien Raum aus und nutzt ihn für seine Besprechung.

**Ereignisse**

* Das Gadget aktualisiert den Belegungsstatus in Echtzeit, wenn eine Besprechung beginnt oder endet.
* Es zeigt visuelle Hinweise an, wenn sich der Status ändert.
* Das Gadget zeigt an, wie lange ein Raum noch belegt ist, falls er aktuell nicht frei ist.

**Storytelling nach Freytags Pyramide**

**Exposition:**Herr Zausel benötigt dringend einen Raum für eine spontane Besprechung. Er schaut auf das Gadget an seinem Arbeitsplatz, das den Belegungsstatus der Räume anzeigt, einschließlich seiner bevorzugten Räume.

**Steigende Aktion:**Herr Zausel sieht, dass sein bevorzugter Raum aktuell belegt ist. Das Gadget zeigt an, dass der Raum in 15 Minuten frei sein wird. Er überlegt, ob er wartet oder einen anderen Raum sucht.

**Höhepunkt:**Herr Zausel entscheidet sich, einen anderen bevorzugten Raum zu suchen. Er sieht am Gadget, dass dieser Raum frei ist.

**Fallende Aktion:**Herr Zausel beginnt seine Besprechung im freien Raum. Das Gadget aktualisiert den Status auf "belegt" und zeigt an, dass der Raum für die nächste Stunde reserviert ist.

**Auflösung:**Herr Zausel ist zufrieden, dass er schnell einen freien Raum gefunden hat. Die Besprechung verläuft reibungslos, und das Gadget hat ihm geholfen, den Raum effizient zu nutzen.

Dieses User Scenario beschreibt, wie das Gadget als Raumbelegungsanzeige am Arbeitsplatz von Herrn Zausel eingesetzt wird, um ihm zu helfen, schnell und einfach freie Räume für Besprechungen zu finden. Es zeigt die Interaktion zwischen Herrn Zausel und dem Gadget sowie die Vorteile, die es für die Organisation von Besprechungen bietet.