

# Entwicklungsprojekt WS 21/22

---

Audit 1

# Inhalt

---

- Problemstellung und Herleitung der Zielsetzung
- Zielsetzungen sowie Begründungen des Vorgehens zur Erreichung dieser
- Erläuterung der Abwägung der gewählten Methoden im Vorgehen
- Artefakte
- Deliverables für 2. Audit/Projektplan

# Problemstellung und Herleitung der Zielsetzung

---

Problemraum: mangelnde Quality Education

- Langsam voranschreitende Digitalisierung
- Teilweise schlechte Ausbildung von Lehrern
- Erheblicher Anstieg der Anzahl an Kinder

Informatik gewinnt immer mehr an Bedeutung: von der Benutzung vom Internet, bis hin zum Aufbau und technischen Hintergründen von Websites

# Zielsetzung sowie Begründung des Vorgehens zur Erreichung dieser

---

## Unser Ziel

Lernprogramm den Kindern, aber auch an Schulen zu verbreiten.

- Zugänglich für alle, auch an Schulen
- Keine hohen technischen Anforderungen
- Als Programm für Smartphone und das Web

Das aller wichtigste ist, ihnen die Informatik so spannend und so spielerisch wie möglich näher zu bringen. Die Informatik ist ein großes Gebiet und vernetzt mehr Bereiche, als die meisten wissen.

Die Kinder sollen neue Gebiete kennenlernen und die Möglichkeit erhalten, neue Berufswege einzuschlagen.

# Erläuterung der Abwägung der gewählten Methoden im Vorgehen

---

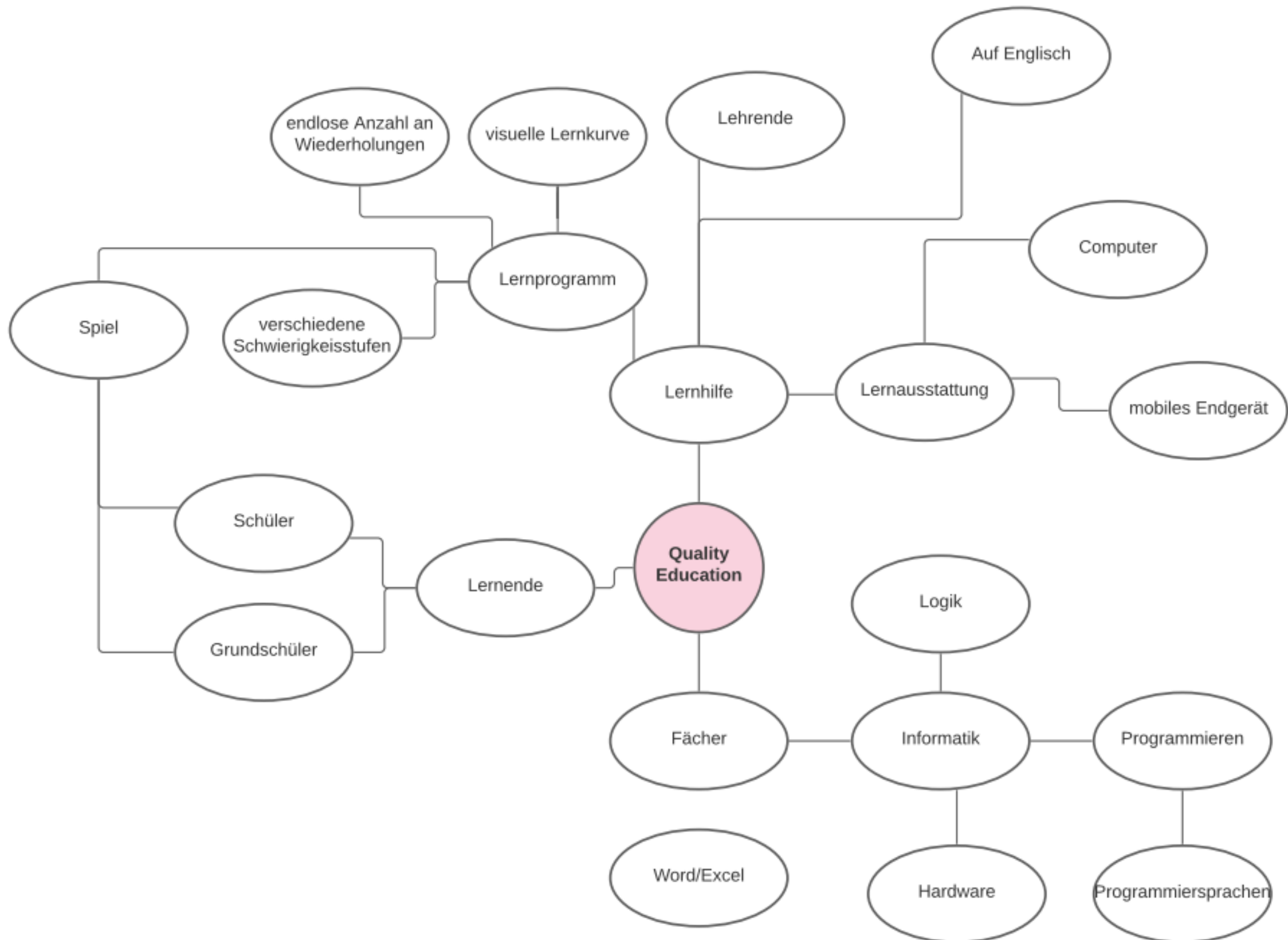
## Mögliche Methoden

- Kurse vor Ort oder online
- E-Learning
- Lernspiel

Nachteile eines Lernspiels	Vorteile eines Lernspiels
<ul style="list-style-type: none"><li>– Technische Anforderungen müssen erfüllt werden</li><li>– Bei Problemen kann nur begrenzt geholfen werden</li><li>– Darf nicht zu einfach aber auch nicht zu schwer sein</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Spaß am Lernen</li><li>– Ehrgeiz wird durch Spiel und Wettbewerb geweckt</li><li>– Kann jederzeit verwendet werden</li><li>– Kann selbstständig verwendet werden</li></ul>

## Artefakte (1)

---



## Artefakte (2)

---

### Alleinstellungsmerkmale

- Zur Benutzung Software einmalig runterladen, daraufhin keine Internetverbindung nötig
- Private Nutzung kostenlos
- Version für mobile Endgeräte verfügbar
- Fokus auf Programmieren, aber auch Vorstellung anderer wichtiger Tools
- Selbstständiges Lernen, kein einzuhaltender Terminplan
- Angebot an verschiedenen Spielen und Schwierigkeitsgraden

### Marktrecherche

<https://hacker-school.de/>

<https://www.play-code.de/>

<https://code-it-studio.de/>



## Artefakte (3)

---

### Risiken

- Finanzierung muss gesichert werden
- Fehlende Voraussetzung
- Keine Anerkennung unserer Lernmethode

### Zielhierarchie

Strategische Ziele:

- In Entwicklungsländern an Bekanntheit gewinnen
- Je nach Erfolg und Notwendigkeit den Schulen Laptops verleihen/verschenken

Taktische Ziele:

- Internationale Ziele
- Programm mit Updates ständig verbessern
- Neue Spiele/Funktionen

Operative Ziele:

- Fertigstellung des Programms
- Viel Werbung



## Deliverables für 2. Audit/Projektplan

---

- Erste Programmierungs-/Modellierungsansätze
  - In welcher Sprache?
  - Welche Spiele?
  - Wie hoch ist der Programmieraufwand?
- Erste PoC durchgeführt werden
- Layout mit FIGMA o.Ä. planen
- Weitere Inhalte ausdenken: Word-Tutorial, Lernvideos zu HTML usw.
- Projektrisiken weiter iterieren

## Typographie

---

Präsentationstitel: Roboto Slab, Fett, 27pt, dunkelgrau oder weiß, Zeilenabstand 0.9 oder 90%

Folientitel oder Titel von Zwischenfolien: Roboto Slab, Fett, 21pt, dunkelgrau, Zeilenabstand 0.9 oder 90%. Falls eine Ergänzung nötig ist: regular, mittelgrau

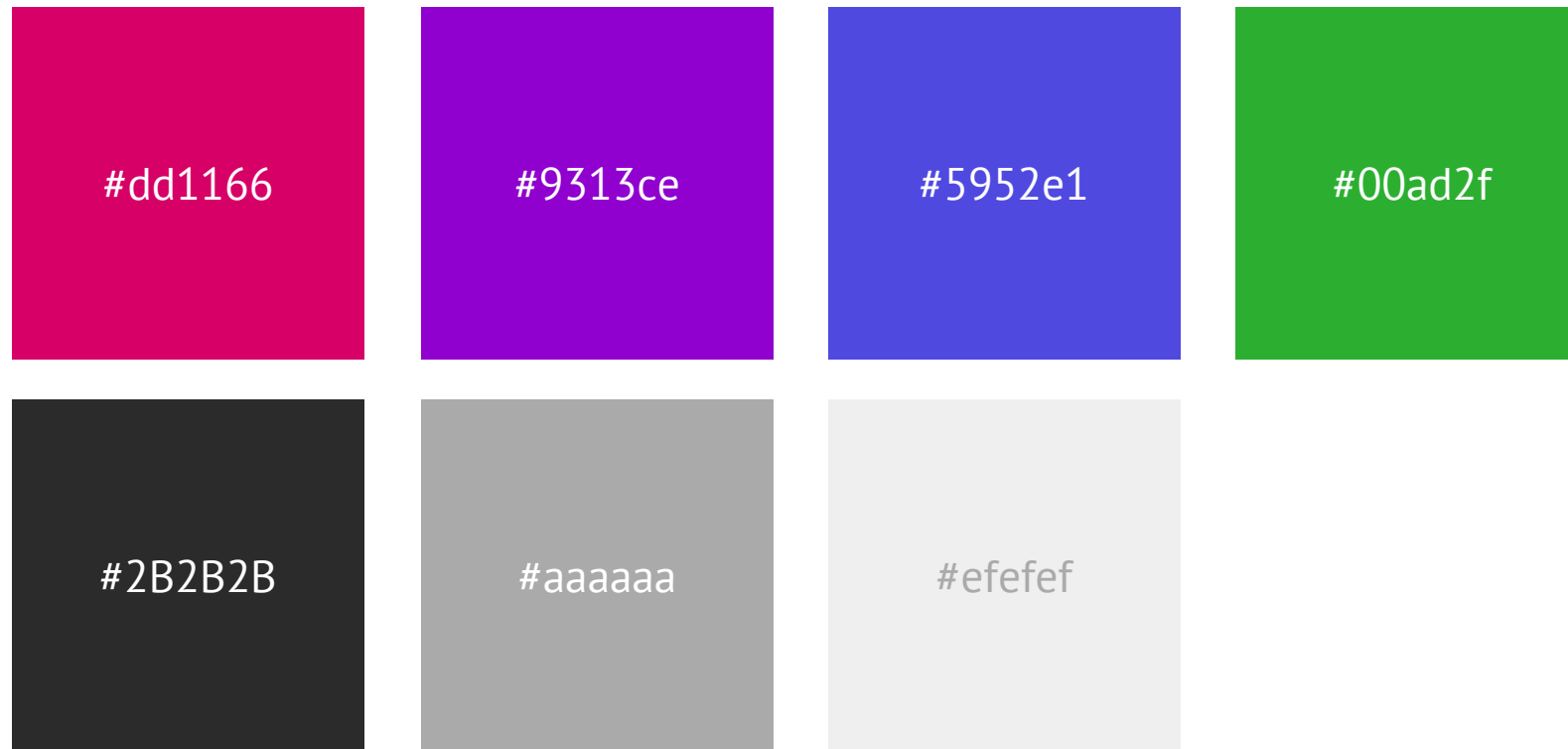
Headlines im Folienbody: Roboto Slab, Fett, 17pt, dunkelgrau, Zeilenabstand 0.9 oder 90%

Mengentexte nutzen die PT Sans, Regular in 17pt mit einem Zeilenabstand von 1 oder 100%. Alle Schriftfamilien stehen bei Google Fonts zum Download bereit.

Bildunterschriften nutzen die PT Sans, Regular in 14pt mit einem Zeilenabstand von 1 oder 100%, werden auf 60% Transparenz reduziert.

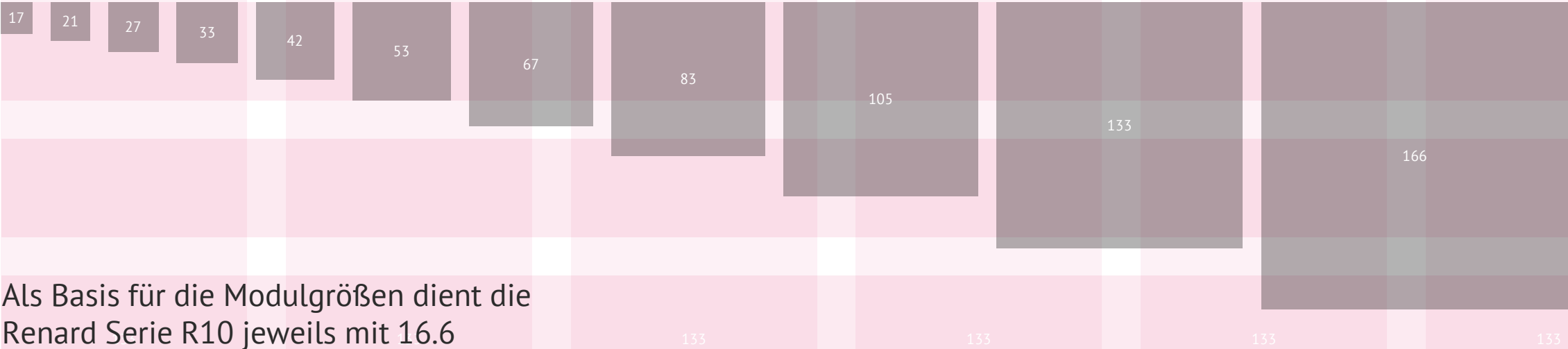
# Farben

---



Als Farben stehen vier Farben, abgeleitet aus den TH Farben und den ursprünglichen Farben des Medieninformatik Designsystems, zur Verfügung. Ergänzend sind drei Grautöne definiert.

# Größen und Abstände



Als Basis für die Modulgrößen dient die Renard Serie R10 jeweils mit 16.6 multipliziert. Diese Größen dienen für die Abstufung von Schriftgrößen, Abständen und dem Folienraster.