

Real Life Advancements

Teammitglieder	Manuel, Benjamin
Projektstart	10.09.2025
Projektende	12.09.2025

ÜBERSICHT

Kurzbeschreibung des Projektes

Vielen ist das Prinzip der Advancements (auch genannt Achievements) aus Minecraft bekannt. Wir nehmen dieses Prinzip und holen es in das reale Leben. Man kann auf unserer Seite mit einem Konto die Advancements einsehen und «unlocken».



Wir wollen ein Real life Spiel machen welches man noch nicht Kennt, aber jedem soll es trotzdem vertraut sein. Das ist unsere Idee dahinter.

Beschreibt euer Projekt in ein paar Sätzen – maximal 500 Zeichen.

Hinweis: Erklärt kurz, welches Thema ihr für euren Webauftritt genommen habt. Beschreibt, was eure Motivation war, das Thema zu wählen und welche Ziele ihr mit eurem Webauftritt verfolgt.

Wettbewerbsanalyse

<https://neal.fun/life-checklist/> <-- Sehr ähnliches Prinzip, aber ohne Konto / Speicherfunktion, Gut ist aber der Aufbau, auch wenn wir das ganze ein wenig anders angehen werden.

Dies ist die einzige Vergleichs Seite, welche im Netz existiert. Dort kann man auch einfach Abhäkeln, ohne ein Bild hochzuladen.

Schaut euch im Internet um und beschreibt die Wettbewerbssituation – maximal 500 Zeichen.

*Hinweis: Sucht im Internet nach **mindestens zwei** Wettbewerbern (zwei Firmen, welche das gleiche Produkt anbieten respektive das gleiche Ziel verfolgen wie ihr). Beschreibt, was diese beiden Firmen besonders gut oder auch besonders schlecht machen bezüglich ihres Internetauftrittes und wie ihr euch von ihnen abheben respektive was ihr besser machen wollt.*

Zielsetzung

- Eine Advancements Seite erstellen
- Ein Projekt erstellen, welches von Leuten in echten Szenarios gerne genutzt wird.
- Je nach dem ein Projekt erstellen welches früher oder Später sogar Geld einbringen könnte (Adsense)

Beschreibt, welche Ziele ihr mit dem Webauftritt erreichen wollt – ca. 2 bis 3 Ziele.

Hinweis: Macht euch darüber Gedanken, welchen Nutzen ihr eurem fiktiven Unternehmen und der Zielgruppe bringt. Die Ziele sollten messbar sein, z.B. "Verkauf von mindestens 100 Exemplaren pro Monat" statt "Den Umsatz steigern".

Zielgruppe

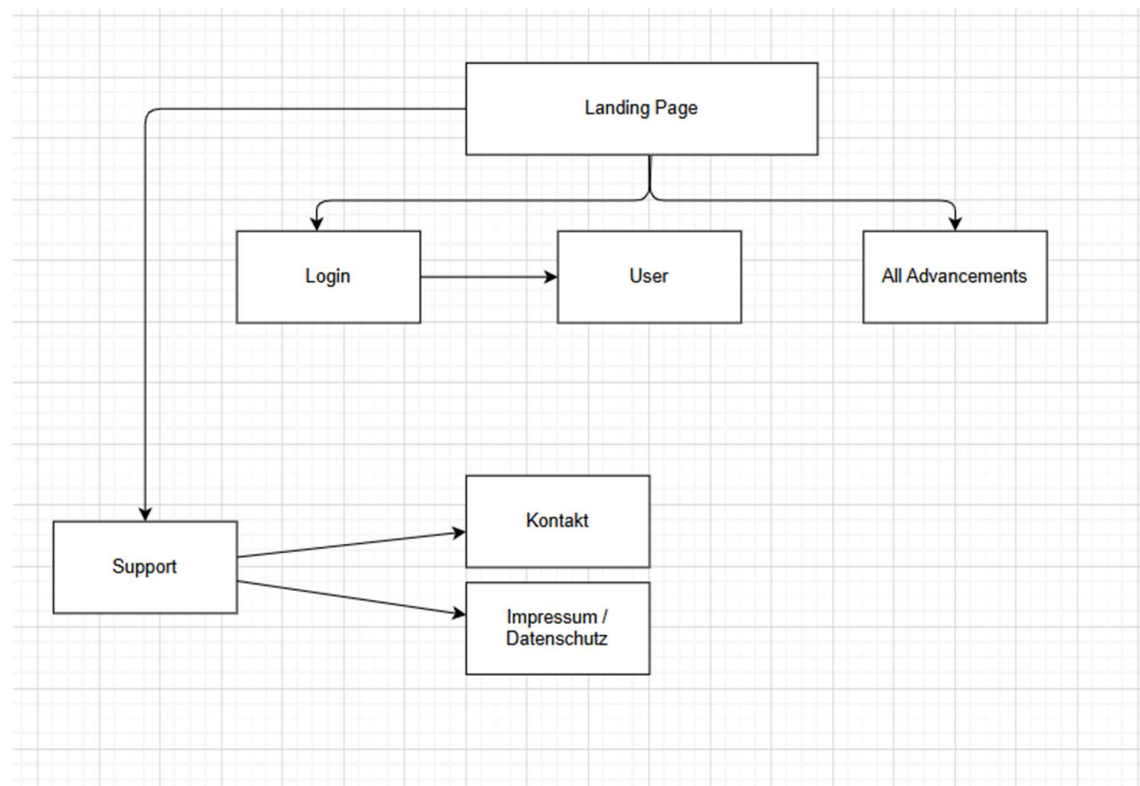
Unsere Zielgruppe

- Teenager (14 – 30)
- M / W / D
- Leute mit zu viel Zeit
- Organisierte Menschen welche über ihren Fortschritt Bescheid wissen möchten.
- Hobbys: Minecraft oder andere Fortschrittspiele liebhaber
- Unsere Zielgruppe sollte möglichst viele ansprechen und auch einen gewissen Anreiz verschaffen, neues auszuprobieren.

[Beschreibt die Zielgruppe eures Webauftritts.]

Hinweis: Macht euch darüber Gedanken, wie eine typische Person aus der Zielgruppe aussehen könnte; d.h. wie alt sie ist, welche Hobbies sie hat, wieviel sie verdient, in welchen Lebensumständen sie sich befindet, welche Persönlichkeit sie hat (z.B. introvertiert, extrovertiert, konservativ, liberal, sportlich, intellektuell...), etc.

SITEMAP



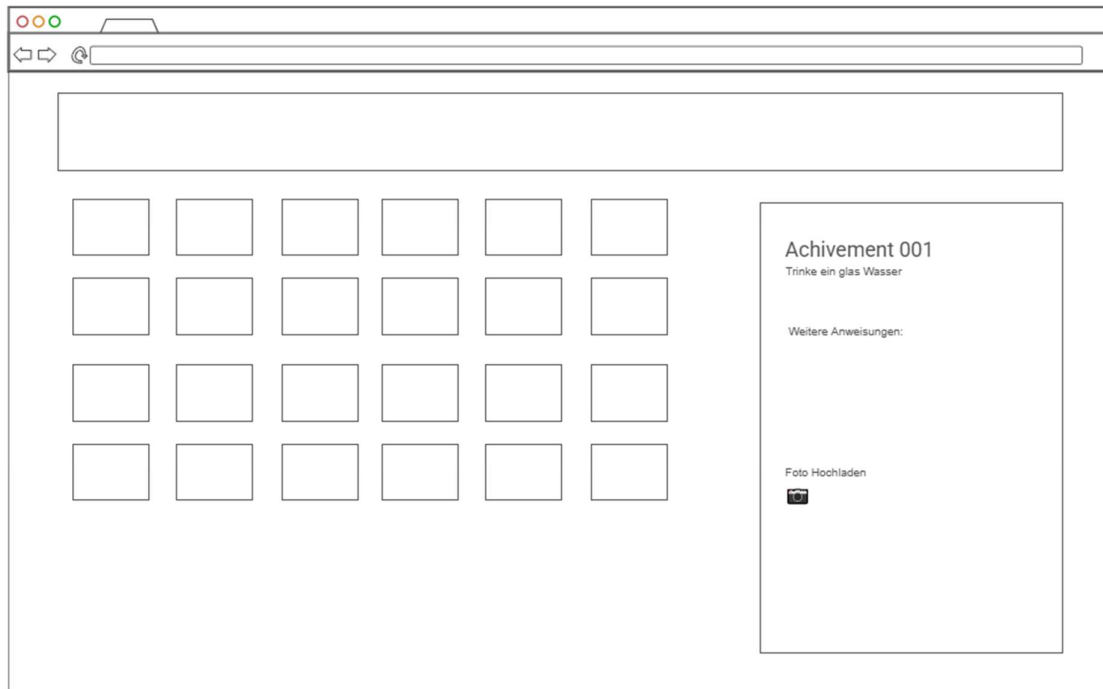
➔ Auch auf Github <https://github.com/RubeldiRubelda/Real-life-Advancements-BLJ/blob/main/draw.dio>

[Macht euch darüber Gedanken, was für Inhalte ihr auf der Website zeigen möchtet.]

Hinweis: Eine Sitemap soll aufzeigen, über welche (Einzel-)Seiten eure Website verfügen wird und wie die Seiten vom Home aus erreicht werden. D.h. aus der Sitemap geht auch die Navigationsstruktur hervor. Schreibt aber nicht nur die Seitentitel auf, sondern fügt für jede Seite auch eine kurze Beschreibung an, was auf der Seite zu sehen sein wird..

GESTALTUNGSKONZEPT

Wireframe / Mockup



[Um das Layout der Website zu visualisieren, gestaltet ihr jeweils ein Wireframe von der Startseite (Landing Page) und einer Folgeseite.

Hinweis: Macht euch dabei Gedanken darüber, welche Aufgaben die Startseite und welche Folgeseiten haben. Wie wirkt sich das auf den Aufbau (Layout) der einzelnen Seiten aus?

Styleguide

- Dark Mode
- [Press Start 2P](#)
-
- [Orbitron](#)
-

[Um den gestalterischen Rahmen für das Projekt zu setzen, sollte ein Styleguide erstellt werden.]

Hinweis: Macht euch Gedanken über: Farbgestaltung, Bildwelt, Schriftwelt, Icons, Logos, usw. Entscheidet euch für eine Schriftart und für ein Farbkonzept und notiert hier die Farbcodes der Farben, die ihr verwenden werdet.

TESTING

Die folgenden Punkte sind zwingend vor der Veröffentlichung der Webseite durch das Projektteam zu testen.

Inhalt

- ☐ Ist die Grammatik und Rechtschreibung in Ordnung?
- ☐ Gibt es irgendwo noch Test- oder Füll-Inhalte (z.B. „Lorem Ipsum“)?
- ☐ Gibt es ein Impressum und eine Datenschutzerklärung?

Design

- ☐ Wird die Website auf sämtlichen Devices (Desktop, Tablet, Mobile) korrekt angezeigt?
- ☐ Ist die Seite mit den wichtigsten Browsern kompatibel?
- ☐ Formulare prüfen: Ist überall klar und selbsterklärend, was eingetragen werden muss? Wird das Formular korrekt (an die richtige Adresse) verschickt?
- ☐ Schriftart und Farben überprüfen: Konsistent? Auf jeder Seite wie geplant?

Technik

- ☐ Site Speed – Lädt die Seite aussergewöhnlich langsam?
- ☐ Site Speed - Sind die Bilder in einem sinnvollen Format und in einer sinnvollen Grösse (nur so gross wie nötig)?
- ☐ Funktionieren sämtliche Links (Navigation und andere)?
- ☐ Barrierefreiheit: Verfügen sämtliche Bilder über ein Alt-Tag?
- ☐ Ist der komplette CSS-Code valide?
- ☐ Ist der komplette HTML-Code valide?
- ☐ Verfügt jede Seite über ein <title>-Tag mit einem sinnvollen Titel?
- ☐ Werden alle Formulare korrekt validiert?

Sicherheit

- ☐ Gibt es ein Backup der Website-Daten?

Getestet am:

Getestet von:

Unterschriften: