

# Pflichtenheft

## 1. Grundprinzip:

Der virtuelle Avatar/Charakter trägt den Namen „Chi“ und spiegelt das Wohlbefinden des App-Users durch Emotionen wider. Der User kann Eingaben in Form eines Rating-Systems (1 – 5 Sterne/Emojis) bezüglich Essen, Schlaf, Stimmung und Bewegung tätigen.

Auch die Arbeitszeit des App-Users wird bei Betreten/Verlassen des Arbeitsplatzes erfasst (GPS-Überprüfung). Bei Usern, die einen flexiblen Arbeitsplatz haben, wird die Arbeitszeit durch ein Start-/Stopp-System geregelt. Durch die absolvierte Arbeitszeit erhält der User VitaCoins, welche er im Shop einlösen kann.

Im Shop kann der User Accessoires (Möbel im Hintergrund, ...) kaufen, um seinen virtuellen Raum zu „verschönern“. Dieses Accessoire kann der User mit VitaCoins kaufen.

## 2. Zielsetzung:

- Benutzer soll innerhalb von 4 Klicks eine Eingabe tätigen können
- Darstellung der eingegebenen Daten über Diagramme (Kreisdiagramm, ...)
- User bekommt Abbild seiner Work-Life-Balance durch die Emotionen des Avatars.
- Durch die Emotionen (Traurigkeit, Freude, ...) des Avatars soll der App-User motiviert werden!
- User soll Wohlbefinden/Charakter seiner Freunde ansehen können, aber nur dann, wenn diese das auch freigegeben haben
- Accessoires sollen zu einem fixen Preis mit VitaCoins gekauft und im Hintergrund platziert werden können
- App-User soll entsprechend für Arbeitszeit VitaCoins erhalten

**3. Meilensteine:**

<b>1</b>	<b>Organisatorisches zum Projekt</b>	<b>17.11.20</b>
<b>2</b>	<b>Prototyp</b>	<b>06.12.20</b>
<b>3</b>	<b>Flutter lernen</b>	<b>06.12.20</b>
<b>4</b>	<b>Abgabe Plakat</b>	<b>24.12.20</b>
<b>5</b>	<b>Grundstruktur umsetzen</b>	<b>30.12.20</b>
<b>6</b>	<b>Design umsetzen</b>	<b>06.01.21</b>
<b>7</b>	<b>Grund-Funktionalität umsetzen (Wohlbefinden-Eingaben)</b>	<b>06.01.21</b>
<b>8</b>	<b>Avatar fertig animiert</b>	<b>06.01.21</b>
<b>9</b>	<b>Avatar in App einbinden</b>	<b>01.02.21</b>
<b>10</b>	<b>Für Semesterabgabe vorbereiten</b>	<b>01.02.21</b>
<b>11</b>	<b>Arbeitszeiterfassung realisieren</b>	<b>05.04.21</b>
<b>12</b>	<b>Shop-Artikel erstellen/designen</b>	<b>15.03.21</b>
<b>13</b>	<b>Statistiken erstellen</b>	<b>05.04.21</b>
<b>14</b>	<b>Shop-System umsetzen</b>	<b>15.05.21</b>
<b>15</b>	<b>Freunde-System</b>	<b>15.05.21</b>
<b>16</b>	<b>Für Endabgabe fertigstellen</b>	<b>06.06.21</b>
<b>17</b>	<b>Präsentation vorbereiten</b>	<b>Mitte Juni</b>
<b>18</b>	<b>Präsentation und Endabgabe</b>	<b>Ende Juni</b>

**4. Mengengerüst:**

Die App wird mit Flutter realisiert, damit sie plattformübergreifend ist. Die Daten werden in einer MySQL-Datenbank abgespeichert. Das Login-System wird mittels Key-Cloak realisiert.

# Projektantrag

4BHITM

2020/21

Projektbezeichnung:									
Work-Life-Balance-Avatar (Entwicklungsbezeichnung)									
Projektauftraggeber:									
Alle SYP bzw. ITP Professoren									
Projekthintergrund / Motivation für das Projekt									
<p>Der Sinn der App ist es, die Work-Life-Balance des Users zu verbessern. Die Darstellung soll in Form eines virtuellen Charakters erfolgen. Dieser virtuelle Charakter soll das Wohlbefinden des Users widerspiegeln.</p> <p>Man soll mit der App die folgenden persönlichen Lebensumstände protokollieren können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegung (Skala von 1 – 5): Wie hat es sich auf meine Gesundheit ausgewirkt? / Wie fühle ich mich nun danach?</li> <li>• Ernährung (Skala von 1 – 5): Auf Skala von 1 bis 5 angeben wie gesund das Essen war</li> <li>• Schlaf (Emoji-Bewertung): Wie habe ich mich gefühlt?</li> <li>• Arbeit: Arbeiten beginnen -&gt; Geld verdienen für Accessoires / Arbeit unterbrechen = weniger Geld / Standortüberprüfung / Belohnung für Hausarbeit, Hausübung, ...</li> </ul> <p>Da der User seine Handlungen nach dem eigenen Gefühl bewerten kann, sind keine vertiefenden Angaben notwendig. Es wird außerdem der Fokus auf das Wohlbefinden des Users gelegt, sprich wie sich der User nach den verschiedenen Unternehmungen fühlt.</p> <p>Ein besonderes Anliegen ist uns, die Eingaben durch den User so gering wie möglich zu halten, da dieser sonst schnell genervt sein könnte und so einige User das Interesse schnell verlieren würden. Deshalb soll der User eine Eingabe innerhalb von 4 Klicks erledigen können. Aus diesem Grund soll der User keine genaueren Angaben zu Kalorien, Bewegungsart, etc. eingeben müssen.</p> <p>Projektziele mit Meilensteinen:</p> <p>Datenbank erstellen   Kontoverwaltung   Bewertungsskala erstellen   virtuellen Charakter animieren   Auswirkung der Eingaben auf Wohlbefinden des Charakters   Belohnungssystem/Shop integrieren   Erstellen von Statistiken</p> <p>Programmieranteil:</p> <p>Flutter, MySQL-Datenbank, Server</p> <p>Projektorganisation:</p> <p>Projektleiter: Markus Stadler (Email: <a href="mailto:markus.stadler4092@gmail.com">markus.stadler4092@gmail.com</a>, Telefonnummer: +43 650 3003596)        Team: Moritz Weibold, Noah Stallinger, Julian Haas, Stephan Herbe</p> <table border="1"> <tr> <td>Sinn / Zweck / USP Wozu soll das Endergebnis dienen?</td> <td>Kunde / Beteiligte Für wen tun wir das?</td> </tr> <tr> <td>Motivation für Verbesserung der persönlichen Work-Life-Balance Wohlbefinden des virtuellen Charakters spiegelt Wohlbefinden des Users wider -&gt; User verschwendet seine Zeit nicht in Spiel, sondern investiert sie in die Veranschaulichung des eigenen Wohlbefindens</td> <td>Für Menschen die bewusster leben und ihre persönlichen Lebensumstände spielerisch protokollieren wollen</td> </tr> <tr> <td>Endergebnis Welches Ergebnis soll bis ... erreicht werden?</td> <td>Kriterien Woran kann das Ergebnis gemessen werden?</td> </tr> <tr> <td>User kann mit Anwendung Eingaben zu seinem Wohlbefinden treffen und bekommt diese grafisch dargestellt.</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unkomplizierte, wenige Eingaben</li> <li>• Sinnvolle Auswertung der Bewertungsskalen</li> <li>• Reaktionen des virtuellen Charakters auf die Eingaben</li> </ul> </td> </tr> </table>		Sinn / Zweck / USP Wozu soll das Endergebnis dienen?	Kunde / Beteiligte Für wen tun wir das?	Motivation für Verbesserung der persönlichen Work-Life-Balance Wohlbefinden des virtuellen Charakters spiegelt Wohlbefinden des Users wider -> User verschwendet seine Zeit nicht in Spiel, sondern investiert sie in die Veranschaulichung des eigenen Wohlbefindens	Für Menschen die bewusster leben und ihre persönlichen Lebensumstände spielerisch protokollieren wollen	Endergebnis Welches Ergebnis soll bis ... erreicht werden?	Kriterien Woran kann das Ergebnis gemessen werden?	User kann mit Anwendung Eingaben zu seinem Wohlbefinden treffen und bekommt diese grafisch dargestellt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unkomplizierte, wenige Eingaben</li> <li>• Sinnvolle Auswertung der Bewertungsskalen</li> <li>• Reaktionen des virtuellen Charakters auf die Eingaben</li> </ul>
Sinn / Zweck / USP Wozu soll das Endergebnis dienen?	Kunde / Beteiligte Für wen tun wir das?								
Motivation für Verbesserung der persönlichen Work-Life-Balance Wohlbefinden des virtuellen Charakters spiegelt Wohlbefinden des Users wider -> User verschwendet seine Zeit nicht in Spiel, sondern investiert sie in die Veranschaulichung des eigenen Wohlbefindens	Für Menschen die bewusster leben und ihre persönlichen Lebensumstände spielerisch protokollieren wollen								
Endergebnis Welches Ergebnis soll bis ... erreicht werden?	Kriterien Woran kann das Ergebnis gemessen werden?								
User kann mit Anwendung Eingaben zu seinem Wohlbefinden treffen und bekommt diese grafisch dargestellt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unkomplizierte, wenige Eingaben</li> <li>• Sinnvolle Auswertung der Bewertungsskalen</li> <li>• Reaktionen des virtuellen Charakters auf die Eingaben</li> </ul>								

13.10.



Gerald Aistleitner



Hans Christian Hammer



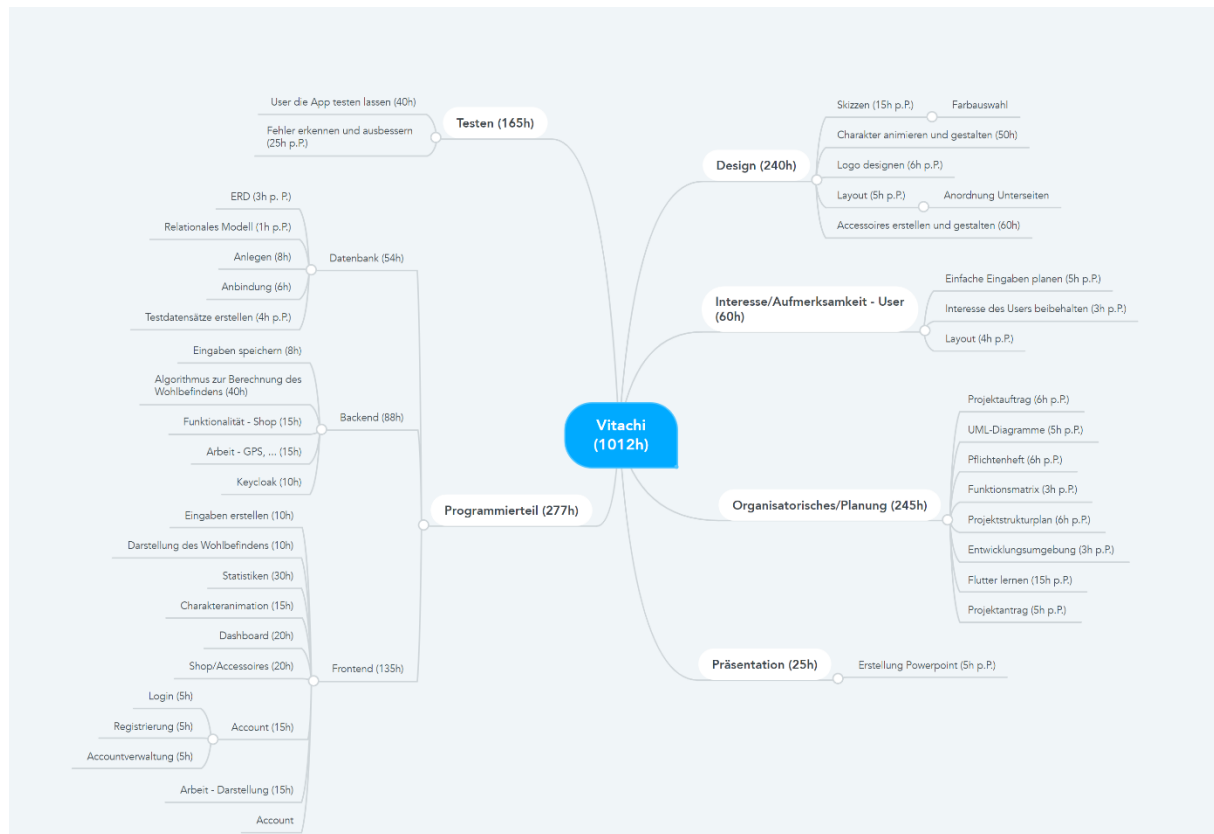
Christian Aberger



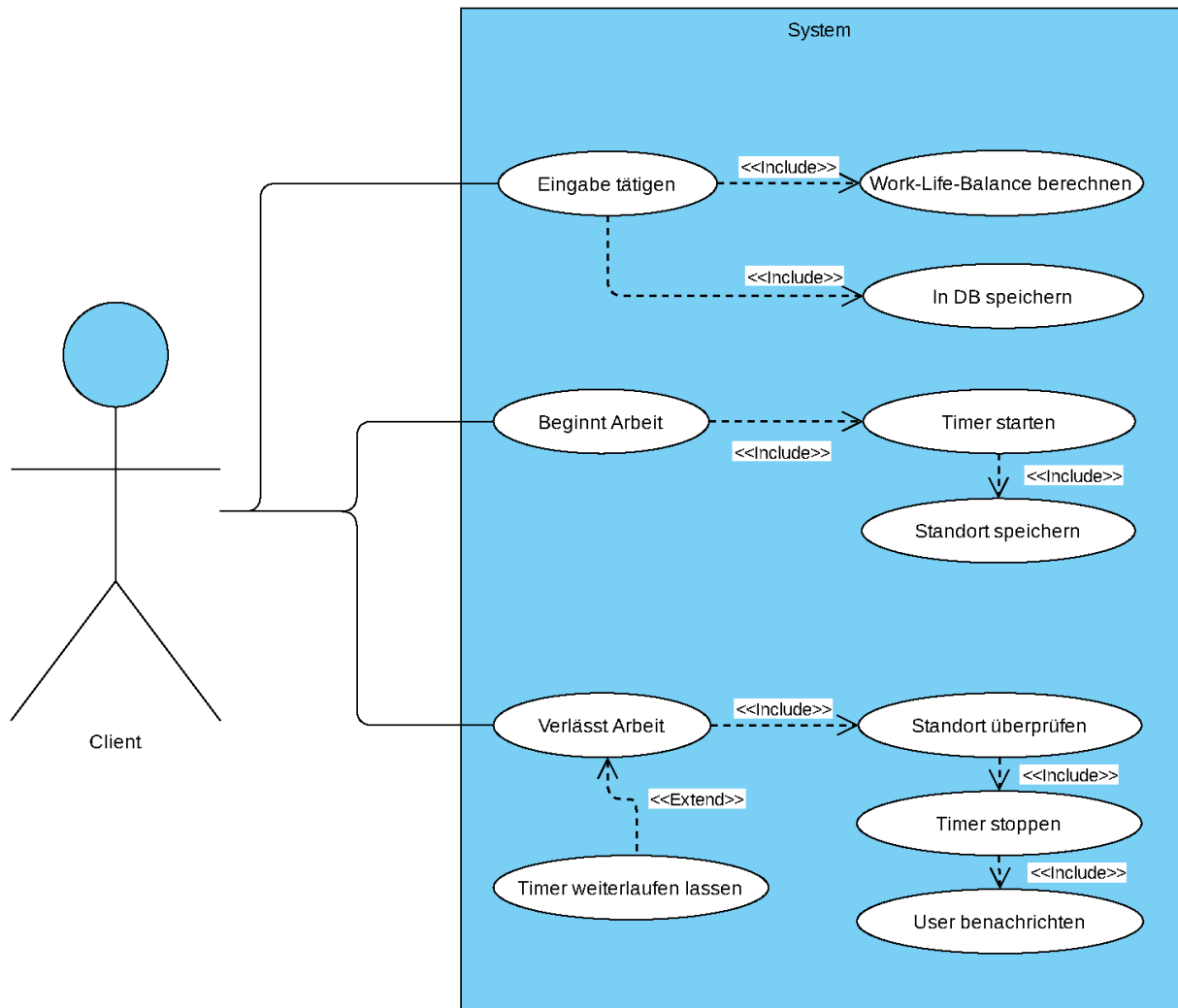
Franz Rager

Noah Stallinger -- Julian Haas -- Moritz Weibold -- Markus Stadler -- Stephan Herbe

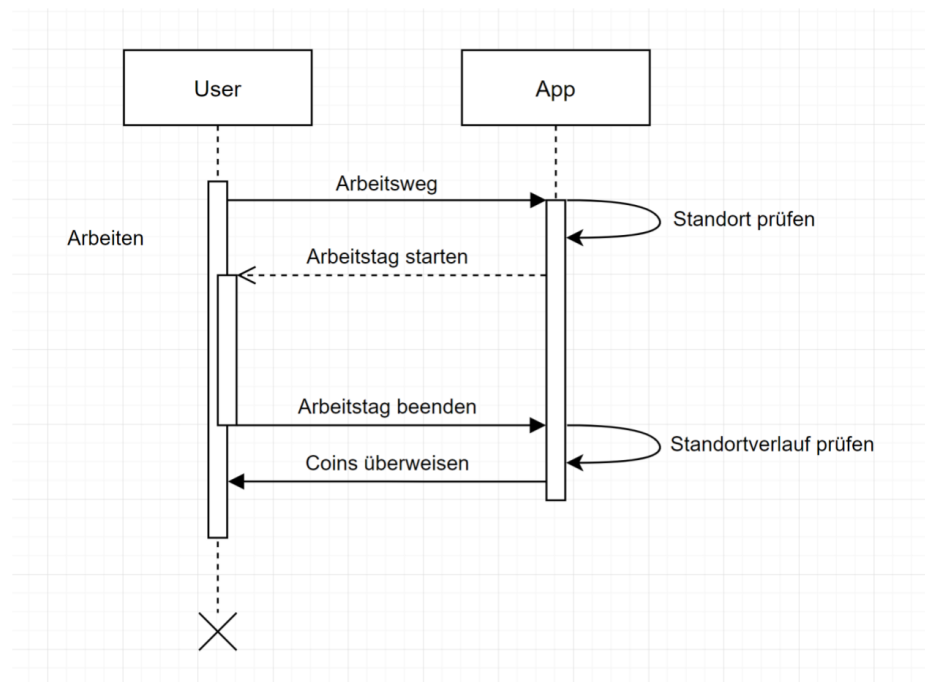
# Projektstrukturplan

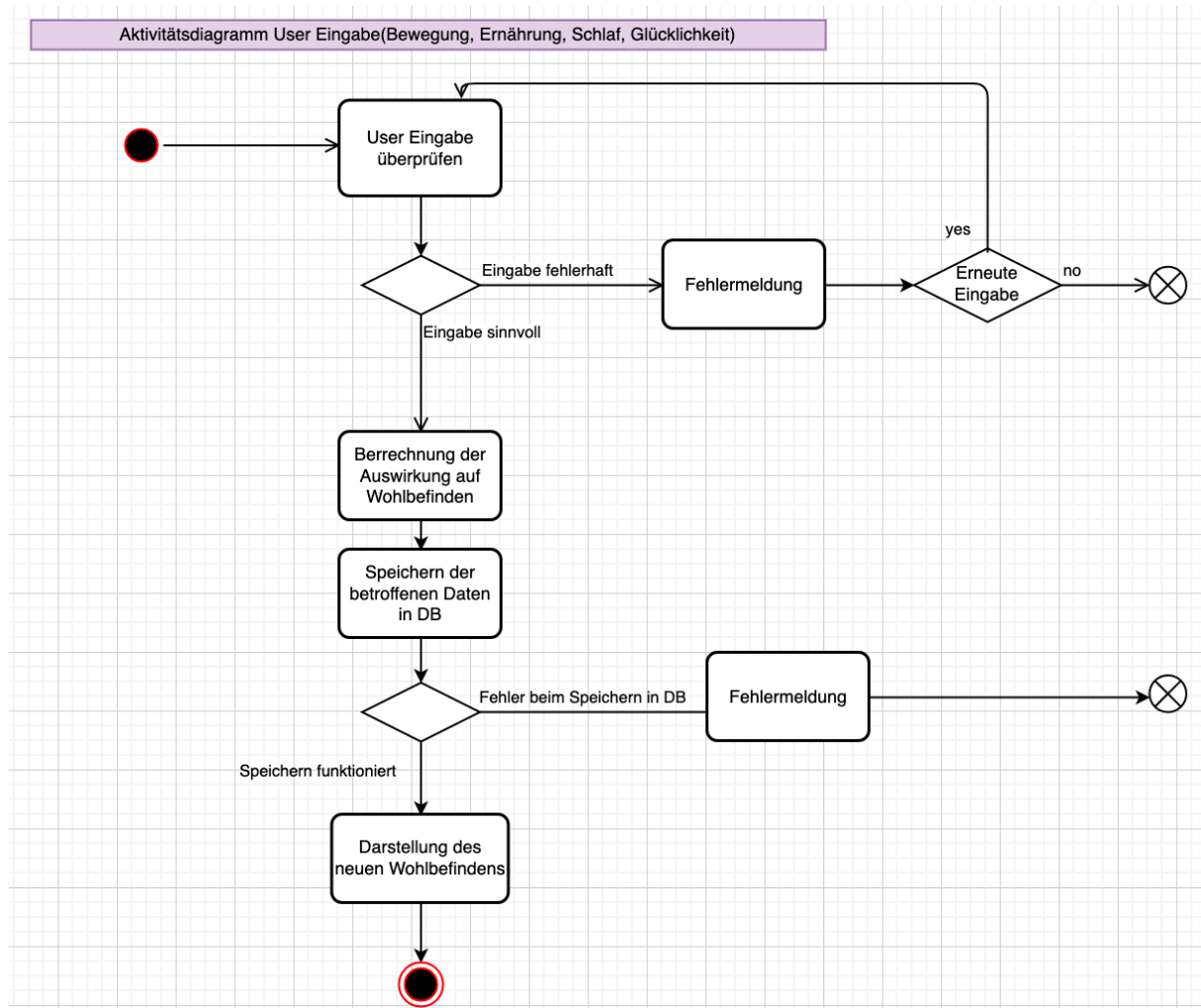


# UML-Diagramme



Dieses Sequenzdiagramm beschreibt die Interaktion der beiden Akteure anhand des Ablaufs eines Arbeitstages.





VitaChi

10.11.2020

Aktivitätsdiagramm zum Bereich Shop:

