

Use Case	Personalisierte Gerichtserstellung			8
Kontext	Wenn Kund*innen die Auswahl des gewünschten Gerichtes getroffen haben, soll die Lösung fähig sein, anhand der Angaben der Kund*innen ein personalisiertes Gericht herzustellen.			
Domäne	Zubereitung	Business Value	Personalisierung <input checked="" type="checkbox"/> Erfassung <input type="checkbox"/> Kommunikation <input type="checkbox"/> Optimierung <input checked="" type="checkbox"/> Steuerung <input checked="" type="checkbox"/> Analyse <input checked="" type="checkbox"/>	

Beschreibung		
Stakeholder & Interessen	Stakeholder	Interesse
	Küchenpersonal	Unterstützung bei der Erstellung neuer Rezepte
	Manager*in	Steigerung der Kundenzufriedenheit; Reduktion Lebensmittelverschwendung
	Kund*in	Personalisiertes Gericht, angepasst auf Wünsche; Berücksichtigung der verfügbaren Kalorienanzahl des Tages; Erreichen eines Gefühls der Sättigung
Benötigte Daten	<ul style="list-style-type: none"> Täglicher Kalorienbedarf der Kund*in Verfügbare Zeit zur Verspeisung Wahl des Gerichts 3D-Modell des Gerichts/-bestandteils Hunger-Level der Kund*in 	
Aktuelle Bedingungen	Aktuelle Bedingungen sind nicht exemplarisch dargestellt.	

Prozedur		
Auslöser	Kund*in möchte etwas essen und hat bereits eine Auswahl getroffen.	
Use Case Prozedur	Schritt	Aktion
	1. Erfassung	Kund*in interagiert über ein User Interface und gibt täglichen Kalorienbedarf, die verfügbare Zeit zur Verspeisung, das gewünschte Essen und das Hunger-Level an.
	2. Berechnung der Kalorien	Die Angaben der Kund*in werden abhängig von der Tageszeit mit einem anderen Faktoren verrechnet, um die erlaubte Kalorienanzahl für das Gericht zu ermitteln.
	3. Umlegung auf Zutaten	Die ermittelte Kalorienanzahl wird auf die Zutaten für das Gericht angewandt.
	4. Skalierung des 3D-Modells	Das 3D-Modell des gewählten Gerichtes wird entsprechend der Vorgaben skaliert.
	5. Anpassung des Sättigungsgefühls	Das angegebene Hunger-Level wird verwendet, um die benötigte Zeit für das Kauen des Gerichtes festzulegen.
	6. Anpassung des Füllmusters im Gericht	Die ermittelte Kau-Zeit wird verwendet, um das Füllmuster im Gericht (3D-Modell) anzupassen.
	7. Zubereitung des Gerichts/-bestandteils	Das angepasste 3D-Modell wird an einen 3D-Drucker gesendet und gedruckt.
Use Case Abweichungen	Schritt	Aktion
	Keine Angaben.	
Endzustand	Personalisiertes Gericht wurde vom 3D-Drucker hergestellt.	

Überschneidungen						
<i>Domäne 2</i>	Lebensmittel & Ernährung	<i>Business Value</i>	Personalisierung	<input checked="" type="checkbox"/>	Erfassung	<input checked="" type="checkbox"/>
			Kommunikation	<input type="checkbox"/>	Optimierung	<input checked="" type="checkbox"/>
			Steuerung	<input type="checkbox"/>	Analyse	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Domäne 3</i>	Bestellung	<i>Business Value</i>	Personalisierung	<input type="checkbox"/>	Erfassung	<input checked="" type="checkbox"/>
			Kommunikation	<input type="checkbox"/>	Optimierung	<input type="checkbox"/>
			Steuerung	<input type="checkbox"/>	Analyse	<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Domäne 4</i>	Koch-Handwerk	<i>Business Value</i>	Personalisierung	<input type="checkbox"/>	Erfassung	<input type="checkbox"/>
			Kommunikation	<input type="checkbox"/>	Optimierung	<input checked="" type="checkbox"/>
			Steuerung	<input type="checkbox"/>	Analyse	<input type="checkbox"/>
<i>Summe Business Value gesamt (einschl. Domäne in Titel, oben)</i>			Personalisierung	2	Erfassung	2
			Kommunikation	0	Optimierung	3
			Steuerung	1	Analyse	3