



Icon-based Visualization using Metaphors on Mobile Devices in Fisheries Research

Projekt Visualisierung - Projektplanung



1. Informationsgewinnung

- Idee mit dem Team präzisieren
- Informationen zum aktuellen Stand ermitteln
 - verwendete Technologien
 - gibt es vorherige Versuche in diese Richtung?
- mit Technologie vertraut machen
- Research über ähnlich aufgebaute Apps



2. Konzeption

- für Frontend Technologie entscheiden
- konkreten Zeitplan ausarbeiten
- Appstruktur überlegen und erstellen
- UI entwerfen



3. App programmieren/iterieren

- Frontend programmieren
- Datenbank anbinden
- testen
- debugging



Zeitplan

- Informationsgewinnung/Konzeption -> 17.11.23
- funktionsfähiges UI -> 07.12.23
- Datenbank anbinden -> 05.01.24
- lauffähiger MVP -> 12.01.24
- Testen/debuggen -> 23.01.24



Fragen?