

	Strategische Ziele (langfristig: Was soll erreicht werden?)
SZ01	Das System muss zur Steigerung der Medienkompetenz im Umgang mit Datenvisualisierungen beitragen.
SZ02	Das System sollte kritisches Denken und reflektierten Umgang mit visuellen Informationen fördern.
SZ03	Das System muss Lernmotivation durch spielerische Interaktion erhöhen.
SZ04	Das System sollte eine barrierearme Nutzung für eine breite Zielgruppe ermöglichen.
SZ05	Das System kann als Grundlage für zukünftige Forschung und Erweiterungen dienen.

	Taktische Ziele (mittelfristig: Wie soll es erreicht werden?)	
		Bezug
TZ01	Das System muss verschiedene Manipulationstypen vermitteln	SZ01, SZ02
TZ02	Das System muss direktes, visuelles Feedback nach Lösungsabgabe bieten	SZ01, SZ02
TZ03	Das System sollte den Lernfortschritt der Nutzenden visualisieren	SZ01
TZ04	Das System sollte intuitiv und responsiv bedienbar sein	SZ04
TZ05	Das System sollte Gamification-Elemente enthalten	SZ03
TZ06	Das System kann Schwierigkeitsgrade adaptiv an das Leistungsniveau anpassen	SZ03
TZ07	Das System kann durch einen PoC die technische Machbarkeit belegen	SZ05

Operative Ziele (kurzfristig: durch welche Aktivitäten soll es erreicht werden?)		
		Bezug
OZ01	Das System muss mindestens 15 spielbare Aufgaben bereitstellen	TZ01
OZ02	Das System muss mindestens 5 Arten von Manipulationsmechanismen abbilden.	TZ01
OZ03	Das System muss eine Vorher/Nacher-Ansicht anzeigen	TZ02
OZ04	Das System muss eine persönliche Gesamtstatistik bereitstellen	TZ03
OZ05	Das System sollte ein Fortschrittssystem (z.B. Level) beinhalten	TZ05
OZ06	Das System sollte eine mobile Ansicht mit Touchbedienung unterstützen	TZ04
OZ07	Das System sollte verschiedene Schwierigkeitsgrade haben	TZ06
OZ08	Das System kann eine Prototyp-Testversion zum Sammeln von Nutzerfeedback erhalten	TZ07

