

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Ausgangssituation</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Zielsetzung und Produkteinsatz</b>	<b>3</b>
2.1	Vision . . . . .	3
2.2	Zielsetzung . . . . .	3
2.3	Produkteinsatz . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Funktionale Anforderungen</b>	<b>4</b>
3.1	Hauptanforderungen . . . . .	4
3.1.1	An- und Abmelden . . . . .	4
3.1.2	Quiz . . . . .	4
3.1.3	Dashboard . . . . .	5
3.2	Optionale Anforderungen . . . . .	5
3.2.1	Spielerprofil . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Nicht-funktionale Anforderungen</b>	<b>6</b>
4.1	Hauptanforderungen . . . . .	6
4.2	Optionale Anforderungen . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Qualitätsmatrix nach ISO 25010</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Lieferumfang und Abnahmekriterium</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Vorprojekt</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>Glossar</b>	<b>10</b>

# 1 Ausgangssituation

Wissensspiele erfreuen sich im privaten Sektor höchster Popularität (Wer wird Millionär, etc.). Im Bereich der Weiterbildung und des Wissensaustausches in Unternehmen werden diese bisher jedoch nur selten eingesetzt. Als Erweiterung zu klassischen E-Learning-Anwendungen haben Wissensspiele ein erhebliches Potential. Im Rahmen des aktuellen Projektes SB:Digital (<http://sbdigital.infai.org/>) werden neue Formen des gamifizierten Lernens und des Wissensaustausches entwickelt und erprobt.

## **2 Zielsetzung und Produkteinsatz**

### **2.1 Vision**

Mitarbeiter von Unternehmen sollen mit Spaß und Unterhaltung dazu motiviert werden, sich an der betrieblichen Weiterbildung zu beteiligen. Wissen soll vermittelt werden, ohne dass es als Last empfunden wird. Im besten Fall wollen die Mitarbeiter sich an der Weiterbildung über das gegebene notwendige Maß hinaus beteiligen.

### **2.2 Zielsetzung**

Die zu entwickelnde Software soll unter Verwendung verschiedener Techniken der Gamification die betriebliche Weiterbildung und den Wissensaustausch unterstützen. Als Kernkomponente soll ein Quiz mit einer Frage, vier Auswahlmöglichkeiten und einer richtigen Antwort erstellt werden, an dem Gruppen von mindestens 5 Personen teilnehmen. Gewinnen soll dabei aber nicht immer nur derjenige, der am meisten weiß, sondern derjenige, der Wissen, Strategie und Zufall für sich zu nutzen weiß.

### **2.3 Produkteinsatz**

Zielgruppe des Produkts sind Arbeitnehmer in Unternehmen verschiedener Branchen, die sich während ihrer Arbeitszeit mit dem Quiz beschäftigen. Die Teilnahme erfolgt anonym dahingehend, dass nicht festgestellt werden kann, welche reale Person gerade an dem Quiz teilnimmt.

# 3 Funktionale Anforderungen

## 3.1 Hauptanforderungen

### 3.1.1 An- und Abmelden

**/LF0010/** Registrierung

Ein Nutzer soll sich unter Angabe eines Nutzernamens, Passworts und E-Mail registrieren können.

**/LF0020/** Anmelden

Ein Nutzer soll sich mit seinem Nickname und Passwort einloggen können.

**/LF0030/** Abmelden

Der Nutzer soll sich vom System abmelden können.

**/LF0040/** Passwort anfordern

Der Nutzer soll sein Passwort anfordern können, wenn er dieses vergessen hat.

### 3.1.2 Quiz

**/LF0010/** Fragenpool

Es muss ein Pool an Fragen zu einem Thema vorhanden sein, aus dem für das Quiz Fragen entnommen werden können.

**/LF0020/**

Jede Quizrunde soll dynamisch aus \* Fragen zusammengestellt werden.

**/LF0030/** Antwort auswählen

Der Spieler soll aus vier Antwortmöglichkeiten genau eine auswählen können, die richtig ist.

**/LF0040/**

Nach Auswahl einer Antwort soll die Anwendung eine Rückmeldung darüber geben, ob die richtige Antwort gewählt wurde.

**/LF0050/** Ergebnisse ausgeben

Am Ende einer Quizrunde soll eine zusammenfassende Ausgabe der Ergebnisse erfolgen.

**/LF0060/** Fragen und spielerbezogene Daten müssen gespeichert werden können

**/LF0070/** ACL zum Administrieren

Gamification Elemente:

/LF0080/ Badges

/LF0090/ Ranking-System/Leaderboards

/LF0100/ Ein Leaderboard soll die besten \* Mitspieler bzw. nur deren Punkte anzeigen.

/LF0110/ Ratingsystem für Fragen und Antworten

/LF0120/ Freischalten von Inhalten

### **3.1.3 Dashboard**

/LF0010/ Die Auswertung von Spielergebnissen soll über ein Dashboard erfolgen

## **3.2 Optionale Anforderungen**

### **3.2.1 Spielerprofil**

/LF0010/

Für jeden Benutzer soll ein eigenes Profil anwählbar sein bestehend aus

- Nutzernamen
- Profilbild (optional)
- Kurze Nachricht (optional)

## 4 Nicht-funktionale Anforderungen

### 4.1 Hauptanforderungen

/LL0010/

/LL0020/

/LL00XX/

### 4.2 Optionale Anforderungen

/LL0010/

/LL0020/

/LL00XX/

## 5 Qualitätsmatrix nach ISO 25010

	hoch	mittel	niedrig	nicht anwendbar
Funktionalität				
Zuverlässigkeit				
Effizienz				
Sicherheit				
Kompatibilität				
Benutzbarkeit				
Wartbarkeit				
Portierbarkeit				

## 6 Lieferumfang und Abnahmekriterium

-



## 7 Vorprojekt

- Mögliches Vorprojekt:

Im Rahmen des Vorprojekt soll das wesentliche Grundgerüst, bestehend aus Datenbank, Server - und Client-Grundkonzept und Fragenmechanismus, erstellt werden. Es soll bereits möglich sein, die Fragen aus der Datenbank abzufragen, anzuzeigen und evtl. bereits zu beantworten.

## 8 Glossar

-