

System über Ernährungsbildung - Audit 4

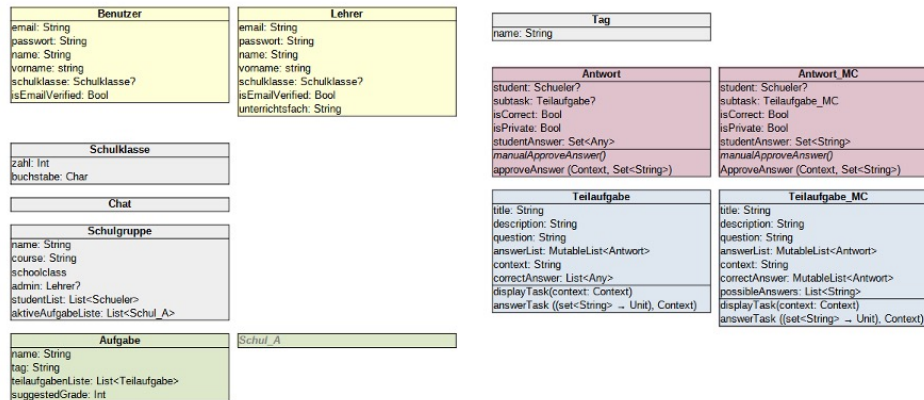
Ernährungsbildung für Jugendliche in der Schule sowie privat.

Gruppe: Sven, Prerit, Caro

Github: <https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann>

Iterierte Artefakte

Klassendiagramm



Github Link - <https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann/blob/main/Artefakte/Klassendiagramm%20Iteriert%202022.02.2024.png>

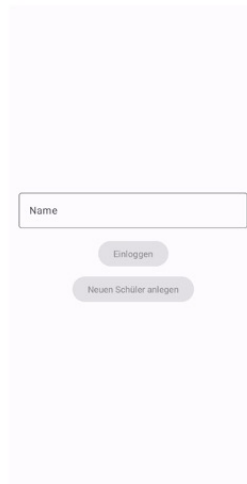
Das vorliegende Klassendiagramm repräsentiert die iterierte und präzisierte Struktur unserer Anwendung, Stand 22.02.24. Während wir uns in der Entwicklungsphase noch befinden, bleibt die Architektur flexibel; Änderungen können sich durch fortlaufendes Coding bis zum Stichtag am Sonntag ergeben.

Git -

<https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann/blob/main/Artefakte/Klassendiagramm%20Iteriert%202022.02.2024.png>

Einblick in das UI

Benutzeranmeldung

A mockup of a user login form. It features a light purple background. At the top, there is a large, empty rectangular box for a profile picture. Below this, there is a text input field with the placeholder text "Name". Underneath the input field, there are two buttons: a grey button labeled "Einloggen" and a grey button labeled "Neuen Schüler anlegen".

Github Link - https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann/blob/main/Artefakte/UI_1.png

Der Anmeldebereich dient als provisorischer Einstieg in unsere App und ist bewusst als Platzhalter konzipiert. Die aktuelle Einfachheit dieses Bereichs soll vor allem die Funktionalität verdeutlichen und wird in der weiteren Entwicklung durch ein ansprechendes, nutzerfreundliches Design ergänzt. Unser Ziel ist es, neuen Schüler: innen eine unkomplizierte Registrierung und bestehenden Nutzer: innen einen schnellen Zugang zu ermöglichen.

Git - https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann/blob/main/Artefakte/UI_1.png

Benutzerpräferenzen

Möchtest Du gerne ein bisschen abnehmen? ☐

Würdest Du gerne ein bisschen zunehmen? ☐

Willst Du was zu Sportlerernährung erfahren? ☐

Willst Du gerne generell etwas über gesunde Ernährung erfahren? ☐

Möchtest Du vielfältige Themen rund um Wohlbefinden und Lifestyle erkunden? ☐

[Weiter](#)

[Home](#)

[Github Link - https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann/blob/main/Artefakte/UI_2.png](https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann/blob/main/Artefakte/UI_2.png)

Diese Ansicht unserer App zeigt, wie wir die Präferenzen der Benutzer:innen erfassen, um eine personalisierte Lernerfahrung zu ermöglichen. Die Nutzer:innen können ihre Interessen angeben, wie etwa den Wunsch abzunehmen, mehr über Sportler:innen-Nahrung zu erfahren oder allgemein gesunde Ernährung zu erkunden. Dieses Feedback steuert die Individualisierung der Inhalte und Aufgaben, sodass jede:r Nutzer:in die für sie/ihn relevantesten Informationen erhält. Es ist ein Schlüsselement, um Engagement und durchgehende Nutzung der App zu fördern.

Git -

https://github.com/Svenjatron/EPWS2324NienhausSinghJungjohann/blob/main/Artefakte/UI_2.png

Fazit und Kritisch Reflektiertes Prozessassessment

Projektzusammenfassung

Unser Projekt zielte darauf ab, die wachsende Herausforderung der unzureichenden Ernährungsbildung unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland mit einer innovativen, spielerischen Lösung anzugehen. Durch die Entwicklung eines interaktiven Lernsystems mittels Android Studio wollten wir Jugendlichen und jungen Erwachsenen ermöglichen, Ernährungsbildung auf unterhaltsame Weise zu erleben.

Erfolge und Herausforderungen

Unser Projekt zielte darauf ab, die wachsende Herausforderung der unzureichenden Ernährungsbildung unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Deutschland mit einer innovativen, spielerischen Lösung anzugehen. Durch die Entwicklung eines interaktiven Lernsystems mittels Android Studio wollten wir Jugendlichen und jungen Erwachsenen ermöglichen, Ernährungsbildung auf unterhaltsame Weise zu erleben.

Trotz dieser Erfolge stießen wir auf Herausforderungen, insbesondere bei der Individualisierung der Lerninhalte. Die manuelle Setzung von Tags und die Auswahl von Lerninhalten durch Algorithmen erforderten tiefgreifendes technisches Verständnis und kreative Problemlösungsstrategien. Zudem war die Sicherstellung einer effizienten und fehlerfreien Aufgabenbearbeitung durch die Lernenden eine komplexe Aufgabe, die präzise Planung und Implementierung verlangte.

Teamarbeit und methodische Ansätze

Die Zusammenarbeit im Team war geprägt von einem hohen Maß an Engagement und der Bereitschaft, voneinander zu lernen. Die agile Projektmanagementmethode ermöglichte es uns, flexibel auf Herausforderungen zu reagieren und den Entwicklungsprozess kontinuierlich zu optimieren. Die Aufteilung in spezialisierte Arbeitsgruppen für Backend- und Frontend-Entwicklung erwies sich als effektiv, um parallel an verschiedenen Aspekten des Projekts zu arbeiten.

Lernergebnisse und Verbesserungspotenziale

Durch dieses Projekt haben wir wertvolle Erfahrungen in der Entwicklung interaktiver Lernsysteme gesammelt und unser Verständnis für die Bedeutung einer fundierten Ernährungsbildung vertieft. Als zukünftiges Verbesserungspotenzial erkennen wir die Notwendigkeit, die Personalisierung der Lerninhalte weiter zu automatisieren und die Nutzererfahrung noch stärker zu fokussieren. Eine engere Zusammenarbeit mit pädagogischen Fachkräften könnte zudem dazu beitragen, die inhaltliche Ausrichtung des Systems zu schärfen und seinen Bildungswert zu maximieren.

Schlussfolgerung

Unser Projekt stellt einen bedeutenden Schritt in Richtung einer verbesserten Ernährungsbildung für Jugendliche und junge Erwachsene dar und legt den Grundstein für die weitere Entwicklung und Verfeinerung des Systems. Die Erfahrungen und Erkenntnisse, die wir während des Projekts gesammelt haben, sind eine wertvolle Ressource für zukünftige Initiativen in diesem wichtigen Bildungsbereich.