

Versicherungsrechner Idee entwerfen



Einleitung:

Sie haben sich im Markt über vorhandene Lösungen informiert.

Von Seiten KBW kommt dieser Anspruch *"Bei den Versicherungen stelle ich mir vor, dass die SuS einen Schadendeckungsrechner programmieren."*

Nun geht es darum, eine eigene Umsetzung zu entwerfen.

Das Ergebnis vermittelt allen Beteiligten, was Sie machen werden.

Halten Sie alle Ihre Ergebnisse fest!

Ziel

- ⇒ Sie entwerfen Ideen für die Umsetzung.
- ⇒ Falls Sie mehrere Ideen entwerfen, Sie setzen die Ideen einander gegenüber und entscheiden sich für eine Idee.

Inhalte

Einleitung:	1
Ziel	1
Inhalte	1
Aus dem Modul 322	1
Aufgabe GUI-Ideen entwerfen.....	2
Aufgabe System entwerfen.....	2

Aus dem Modul 322

Im Modul 322 haben Sie bereits ein Vorgehen für das Entwerfen einer Applikation durchgespielt. **Diese Aufgaben lösen Sie in ihrem zugeteilten Miro-Board!**

Unter andere:

- Problem statement
- Journey Map
- 6-3-5 Methode
- Userstory (ACHTUNG nicht die von Scrum!!)
- Key Screen
- Figma Prototype

Aufgabe GUI-Ideen entwerfen

Sie entwerfen nun Ihre Idee für die Umsetzung eines Versicherungsrechner.

Aufgabe :

- Erstellen Sie diese Teile:
- Problem statement
- Journey Map
- 6-3-5 Methode
- Userstory (ACHTUNG nicht die von Scrum!!)
- Key Screen
- Figma Prototype

Erweiterung (mehr als erwartet):

- Entwerfen Sie eine zweite Idee.
- Stellen Sie die Ideen mit bewerteten Kriterien gegenüber und entscheiden Sie sich für eine Idee.
- Stellen Sie auch die zweite Idee im Miro Board dar!

Aufgabe System entwerfen

Sie haben sich bisher vor allem mit den GUI beschäftigt.

Welche Ideen haben Sie in Bezug auf den Aufbau? An Welche Teile denken Sie?

Wohin kann es gehen? Ganz einfach könnte das eine reine App mit React sein.

Oder auch eine ReactApp mit einer Anbindung an eine Rest-Controller mit Zugriff auf eine DB.

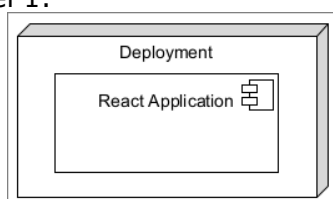
Rahmenbedingung:

- Es geht zunächst darum, dass Sie die Ihnen aus den Modulen bekannten Techniken und Inhalte anwenden.
Bauen Sie also Ihr System aus Ihnen bekannten Techniken und Inhalten auf.
Beschränken Sie Unbekanntes auf ~10%

Aufgabe:

- Erstellen Sie ein Systemdiagramm, dass den software-technischen Aufbau Ihrer Idee zeigt. (Sie können von den gezeigten Beispielen abweichen)
- Notieren Sie eine kurze Erklärung zu Ihrem Diagramm.

Beispiel 1:



Beispiel 2:

