Design Studio WS 2023/24

**Projektleiter:** Keles Üveys

**Projektbetreuer:**

**Kunde: Serkan Öztürk**

Projektplan –

Projektinformation

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Projekt** |  | |  |
| **Kurzbezeichnung** | Burger Restaurant | |  |
| **Titel** | Burgerhouse | |  |
| **Laufzeit:** | Start: 04.03.2024 | Ende: 15.07.2024 |  |

Projektinhalt und -Ziele

|  |
| --- |
| **Inhalt & Ziele** |
| **Projektkurzbeschreibung (Zusammenfassung)** |
| Das Ziel von "BurgerHouse" ist es, das Restaurant neu zu eröffnen und dabei den Schwerpunkt auf qualitativ hochwertige Burger zu legen. Nach einem früheren Versuch mit Kebap wollen wir nun mit kreativen und innovativen Burgerrezepten überzeugen. Wir setzen auf lokale Zutaten, um Frische und Geschmack zu garantieren, und verpflichten uns zu nachhaltigen Praktiken, um sowohl die Umwelt zu schonen als auch die lokale Gemeinschaft zu unterstützen. |
| **Ausgangssituation, Motivation** |
| Die Ausgangssituation von "BurgerHouse" basiert auf der Erfahrung und Geschichte des vorherigen Gastronomiebetriebs „One Way“, der ursprünglich als Kebap-Restaurant betrieben wurde. Nachdem "One Way" geschlossen wurde, haben die Betreiber beschlossen, sich neu zu orientieren und den Fokus auf qualitativ hochwertige Burger zu legen. Mit "BurgerHouse" streben sie nun danach, ihre gastronomischen Kenntnisse in einem frischen und modernen Konzept zu nutzen. |
| **Projektziele (mit Teilzielen in Aufzählungsform)** |
| **Mindestanforderungen:**   1. Human Computer Interaction und Visualisierung:    * Die Web-App soll nach den 10 Punkten von Nielsen’s Usability Heuristics aufgebaut sein. 2. Aufbau Webseite    * Front End und Back End Programmierung 3. Datenbeschaffung    * Austausch mit Kunden was (welcher Inhalt) in die Webseite kommt 4. Unterseiten:    * Einnahmen steigern, mithilfe von Produkten die auf der Webseite weitergeleitet werden. |
| **Misson von One Way** |
| Die Mission von "One Way", einem Burgerrestaurant, besteht darin, hochwertige und frische Zutaten aus lokaler Herkunft zu nutzen und ein unvergessliches Kundenerlebnis zu schaffen. Wir verpflichten uns zur Nachhaltigkeit durch umweltfreundliche Praktiken und zur Förderung der lokalen Gemeinschaft, um nicht nur großartige Burger, sondern auch einen positiven Beitrag zu leisten. |
| **Abgrenzungen: Nicht-Ziele** |
| Für die Webseite von "BurgerHouse", die als virtuelle Speisekarte fungieren soll, liegt der Fokus darauf, Besuchern eine umfassende und ansprechende Übersicht über das Burgerangebot zu bieten. Anstelle einer Bestellfunktion werden die einzelnen Menüpunkte detailliert vorgestellt, inklusive hochwertiger Bilder und Beschreibungen der Zutaten |

Ressourcen & Aufwand

|  |
| --- |
| **Ressourcen** |
| **Personalaufwand (*in Stunden)*** |
| Ca. 20h/Woche -> Insgesamt ca. 400 Stunden |
| **Erforderliche Kompetenzen und Ressourcen für die Projektdurchführung** |
| **Erforderliche Kompetenzen:**  Web-Programmierung, Web-Projekt, Visualisierung, Zeit- und Planungsmanagment **Ressourcen:**  VisualStudioCode, Microsoft Office, GitLab, sowie soziale Kompetenzen |
| **Sonstige Aufwände** |
| Kundenkontakt alle 2 Wochen und bei Bedarf |

Projektgliederung, Termine und Risikoanalyse

Arbeitspaketübersicht:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **AP** | **Name** | **Laufzeit** |
| 1 | AP1: Projektmanagement und Ideenpräsentation des Kunden |  |
| 2 | AP2: Visualisierung und Designkonzept |  |
| 3 | AP3: Erstellung Webseite, sowie Implementierungen |  |
| 4 | AP4: Feinschliff, Anpassung der Webseite |  |

Detaillierter Arbeitsplan

|  |
| --- |
| **AP 1** **Projektmanagement und**  **Ideenpräsentation des**  **Kunden** |
| **Ziel** |
| Der erste Schritt ist eine detaillierte Absprache mit dem Kunden, um genau festzulegen, welche  Inhalte auf der Webseite enthalten sein sollen und welche nicht. Dies umfasst die Diskussion über Themen, Produkte, die Anzahl der Seiten und den grundlegenden Aufbau der Webseite. Zudem wird eine Namensfindung für das Projekt durchgeführt, um einen passenden und aussagekräftigen Namen zu wählen. Diese klare Definition legt den Grundstein für eine gezielte und erfolgreiche Umsetzung des Webprojekts. |
| **Inhalt: Aufgaben/Tasks** |
| * **Organisation Kundentermine** * Besprechung mit den Kunden über grobes Designkonzept sowie das Inhaltliche * Regelmäßige Dokumentation, sowie Rücksprache mit Kunden sowie auch falls nötig mit Projektbetreuer |
| **Erwartete Ergebnisse** |
| * **Regelmäßiger Kundenkontakt, je nach Absprache (alle 2 Wochen aktuell)** * alle Daten und Fortschritte dokumentieren |
| **Meilensteine & Deliverables** |
| D1: Abgabe Design Spezifikation →  D2: Abgabe Projektplan →  D3: Durchführung Pitch →  D4: Abgabe Endbericht →  M1: Fertigstellung AP 1 = Projektmanagement und Ideenpräsentation des Kunden |

|  |  |
| --- | --- |
| **AP 2** **Visualisierung und**  **Designkonzept** | |
| **Ansprechperson** | **Projektteam** |
| Üveys Keles | Üveys Keles |
| **Ziel** | |
| Gemeinsam mit dem Kunden die gewünschten Aspekte der Webseite besprechen und auf ein DesignKonzept einigen. Dazu gehören die Erstellung des Logos sowie die Festlegung von Farben und Bildern, die in die Webseite integriert werden. Das übergeordnete Ziel besteht darin, durch eine wirkungsvolle visuelle Kommunikation einen Mehrwert für das gesamte Projekt und die Organisation zu generieren. | |
| **Inhalt: Aufgaben/Tasks** | |
| Der Plan umfasst die Auswahl relevanter Datenquellen, die Implementierung geeigneter  Visualisierungswerkzeuge, sowie die regelmäßige Aktualisierung und Qualitätssicherung der visuellen  Darstellungen. Die implementation von Bildern in den Visualisierungen sind ebenfalls  Schlüsselfaktoren. Erwartet wird, dass das Design der Web-App nach dem Schema von Nielsen's 10 Usability Heuristics steht. | |
| **Erwartete Ergebnisse** | |
| * Einigung eines Logos. * Einigung Aufbau der Webseite sowie die Features und Inhaltliches. * Regelmäßige Absprache mit den Kunden, Kunden immer auf den aktuellen Stand halten. | |
| **Meilensteine & Deliverables** | |
| M2: Fertigstellung des AP 2 = Visualisierung und Designkonzept | |

|  |  |
| --- | --- |
| **AP 3** **Erstellung Webseite,**  **sowie Codierungen** | |
| **Ansprechperson** | **Projektteam** |
| Üveys Keles | Üveys Keles |
| **Ziel** | |
| Das Hauptanliegen des Projekts ist die Entwicklung einer maßgeschneiderten Webseite für "BurgerHouse", die als virtuelle Speisekarte dient. Hierfür wird Visual Studio Code als Hauptwerkzeug für die Codierung in HTML, JavaScript und CSS verwendet. Der Entwicklungsprozess wird durch regelmäßigen Austausch mit dem Kunden bereichert, um sicherzustellen, dass die Webseite genau nach dessen Vorstellungen gestaltet wird. Dieser fortlaufende Dialog ermöglicht es auch, potenzielle Fehler frühzeitig zu erkennen und zu beheben.  Die kontinuierliche Weiterbildung in Programmiersprachen und Techniken ist ein weiterer wichtiger Aspekt des Projekts. Dies stellt sicher, dass die verwendeten Methoden und Technologien stets dem aktuellen Standard entsprechen. | |
| **Inhalt: Aufgaben/Tasks** | |
| Zu Beginn steht die Einarbeitung in die relevanten Programmiersprachen, um die Arbeitseffizienz zu steigern. Anschließend erfolgt die Erstellung von Webseitenprototypen mithilfe von HTML, JavaScript und CSS. Es wird regelmäßig mit den Kunden kommuniziert, um potenzielle Fehler zu identifizieren und zu beheben. | |
| **Erwartete Ergebnisse** | |
| Das Hauptziel besteht darin, eine voll funktionsfähige Webseite zu entwickeln, die die gewünschten Features des Kunden integriert. Dabei ist eine fortlaufende Kommunikation mit dem Kunden vorgesehen, um stets auf dem neuesten Stand zu sein und sicherzustellen, dass die Webseite seinen Anforderungen entspricht. Des weiteren sollten die ersten Strukturierungen und Aufbau der Webseite sichtbar sein. | |
| **Meilensteine & Deliverables** | |
| M2: Fertigstellung von AP 3 = Erstellung Webseite, sowie Umsetzung | |

|  |  |
| --- | --- |
| **AP 4** **Feinschliff, Anpassung der**  **Webseite, (Deployment)** | |
| **Ansprechperson** | **Projektteam** |
| Üveys Keles | Üveys Keles |
| **Ziel** | |
| In diesem Prozess wird die Entwicklung einer Webseite im Rahmen eines Design Studio-Projekts durchgeführt, wobei der Fokus auf technische/inhaltliche Details gelegt wird. Nach der Fertigstellung der Webseite im Rahmen dieses Projekts wird sie **nicht** sofort hochgeladen um das Projekt innerhalb seines definierten Rahmens zu halten. Stattdessen ist geplant, dass weitere Arbeiten an der Webseite außerhalb des ursprünglichen Design Studio-Projekts fortgeführt werden. Erst nach Abschluss dieser zusätzlichen Entwicklungsphase wird die Webseite auf den Hosting-Server hochgeladen, einschließlich der Übertragung von HTML, CSS und JavaScript-Dateien. | |
| **Inhalt: Aufgaben/Tasks** | |
| Um sicherzustellen, dass die Kundenwünsche vollständig erfüllt werden, streben wir eine persönliche Präsentation an. In einem direkten Kontakt können wir den Kunden die Webseite visuell vorstellen, geplante Funktionen demonstrieren und eventuelle Anpassungsmöglichkeiten besprechen. Diese Präsenz ermöglicht es uns, auf seinen spezifischen Anforderungen einzugehen, Feedback direkt umzusetzen und sicherzustellen, dass die Webseite genau nach Vorstellungen des Kunden entspricht. | |
| **Erwartete Ergebnisse** | |
| * Die Implementierung der gewünschten Features und Funktionalitäten gemäß den besprochenen Anforderungen. * Die Möglichkeit, den Kunden persönlich zu treffen, um die Webseite zu präsentieren und direkt auf Feedback einzugehen. | |
| **Meilensteine & Deliverables** | |
| M3: Fertigstellung von AP 4 = Feinschliff, Anpassung der Webseite | |

Meilensteinplan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Name** | **Fertigstellung** |
| M1 | Fertigstellung AP 1: Projektmanagement und Ideenpräsentation des Kunden |  |
| M2 | Fertigstellung AP 2: Visualisierung und Designkonzept |  |
| M3 | Fertigstellung AP 3: Erstellung Webseite, sowie Implementierung | Datum |
| M4 | Fertigstellung AP 4: Feinschliff, Anpassung der Webseite |  |

Zusammenfassung Deliverables

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Name** | **Fertigstellung** |
| D1 | Abgabe Design Spezifikation |  |
| D2 | Abgabe Projektplan |  |
| D3 | Durchführung Pitch |  |
| D4 | Abgabe Endbericht |  |

Risikoanalyse

*Führen Sie in der folgenden Tabelle bitte die wesentlichen Risiken, ihre Schweregrad ([G]ering, [ M ]ittel,[****H****]och], [B]ereinigt) und die geplante Strategie zur Bewältigung dieser Risiken an. Bitte aktualisieren Sie die Liste im Zuge der Projektdurchführung.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Risiko** | **Bewältigungsstrategie** | **A** | | **rt Aktualisierung** | |
| 1 | Auf  Umsetzbarkeit achten | Langes Brainstorming mit den Kunden, auf  Umsetzbarkeit schauen (damit es meine  Kompetenzen nicht überschreitet) | *M* | |  |  |
| 2 | Technische Probleme | Mit Kommilitonen die Problemstellung angehen, sonst den Professor um Rat fragen |  | *M* |  |  |
|  |
| 3 | Zeitplan | Früh genug anfangen und konsequente Kundenmeetings abhalten. | *B* | |  |  |