

	Aktivität	1.Unteraktivität	2.Unteraktivität	3.Unteraktivität	Workload geplant	Workload tatsächlich
Phasen der DIN EN ISO 9241-210						
	Planen des menschenzentrierten Gestaltungsprozesses					
	Verstehen & Festlegen des Nutzungskontextes					
	Festlegen der Nutzungsanforderungen					
	Erarbeiten von Gestaltungslösungen zur Erfüllung der Nutzungsanforderungen					
	Evaluieren der Gestaltungslösungen anhand der Anforderungen					
	Gestaltungslösung erfüllt die Nutzungsanforderungen					
	Minh Duc Bui					
	Markus Ernst					
	Beide Entwickler					
Meilenstein 1						
	Exposé				8h	10h
08.04.2016		Ideenfindung				
			Brainstorming, Recherche		3h	4h
12.04.2016		Ideenfindung, Überarbeitung				
			Recherche, Diskussion		5h	6h
	Projektplan				9h	12,5h
16.04.2016		Gliederung			2h	3h
		Update #1				
26.04.2016			MS1 Final		1h	1,5h
		Update #2				
27.04.2016			MS2 & MS3 hinzufügen		6h	8h
		Update #3				

01.05.2016			MS2 Update		3h	4h
		Update #4				
12.05.2016			MS2 Update		3h	3h
		Update #5				
20.06.2016			MS3 Update & Workload eintragen		3h	3h
	Zielhierarchie				4,5h	6h
		Strategische Ziele				
16.04.2016			v1		0,5h	0,5h
29.04.2016			v2		1h	1,5h
		Taktische Ziele				
16.04.2016			v1		0,5h	0,5h
29.04.2016			v2		1h	1,5h
		Operative Ziele				
16.04.2016			v1		0,5h	0,5h
29.04.2016			v2		1h	1,5h
	Domänenrecherche				8h	8,5h
18.04.2016		Merkmale spezifizieren				
			Nährstoff & Parameter		2h	2,5h
			Externe Einflüsse		2h	2h
			Düngemittel & Prozess		2h	2,5h
26.04.2016			Stakeholder		2h	2h
	Marktrecherche				7h	7h
18.04.2016		Ermittlung der Stärken & Schwächen der Konkurrenten				
			Konkurrenzprodukte ermitteln		3h	2h
			Pros & Cons ermitteln			
				App - Walkthroughs	3h	3h
				Reflexion auf Projektidee	1h	2h
	Alleinstellungsmerkmal				4h	4h
18.04.2016		Spezifikation				
			Ableitung der Schwächen der Konkurrenten		2h	2h
			Formulierung		2h	2h
	Kommunikationsmodell				5,5h	6h

		Deskriptives Modell				
19.04.2016			v1		1,5h	1,5h
26.04.2016			v2		1h	1,5h
		Präskriptives Modell				
19.04.2016			v1		1,5h	1,5h
26.04.2016			v2		1,5h	1,5h
	Architekturdiagramm				3h	4h
19.04.2016		Modellierung				
			grafische Skizzierung		2h	2,5h
			Erläuterung		1h	1,5h
	Methodischer Rahmen				10h	10,5h
19.04.2016		Wahl eines Vorgehensmodells				
			Analyse der Vorgehensmodelle		4h	4h
			projektspezifische Abwägung			
				Betrachtung domänen-spezifischer Aspekte	3h	2,5h
				Methodendiskussion	3h	4h
	Risiken				9h	9,5h
21.04.2016		Spezifikation				
			funktional		3h	3,5h
			technisch		3h	3h
			organisatorisch		3h	3h
	Proof of Concepts				5h	5h
22.04.2016		Spezifikation			2h	2h
		Kriterien & Fallback			3h	3h
	Rapid Prototyping				23h	21,5h
25.04.2016		Wahl des Alleinstellungs-merkmals				
			Abwägung/Diskussion		2h	1h
25.04.2016		Wahl der adressierten PoCs				
			Priorisierung		2h	2h
25.04.2016		Plattformsetup				
			AndroidViews erstellen		2h	3h

			NodeJS Server erstellen & verbinden		3h	4h
27.05.2016		Wetter API einbinden				
			Ausgaben testen		3h	3h
			Ausgaben formatieren		2h	2,5h
		Anwendungslogik Wettervorhersage			5h	6h
		Testphase				
01.05.2016			Testlauf		3h	3h
			Korrektur		1h	2h
	Bewertung RP				3,5h	3,5h
01.05.2016		Prüfung der Zielerreichung			1h	1h
		Diskussion			2,5h	2,5h
28.04.2016	Kontakt mit Stakeholder				6h	10,5h
		Recherche von Gärtner- betrieben im Umfeld			2h	2h
		Emailanfrage an Betriebe				
			Emails verfassen		3h	2,5h
			Anhänge hinzufügen		1h	1h
02.05.2016		Visitation der Betriebe				
			Anfahrt		2h	2h
			Besprechung		4h	3h
	Dokumentation MS1				8h	8,5h
01.05.2016		Artefakte zusammenfassen & Strukturierung			3h	4h
		Korrektur			5h	4,5h
	Diskussion MS1				2h	2h
02.05.2016		Bewertung & Planung			2h	2h
	Prozessassessment MS1				4h	4h
02.05.2016		Dokumentation			4h	4h
					120,5h	133h
Meilenstein 2						
	Benutzermodellierung				11h	12,5h

04.05.2016		Stakeholderanalyse				
			Spezifikation und Einordnung		2h	2h
04.05.2016		User-Profiles				
			Tabelle		4h	3,5h
05.05.2016		Personas (Instanzierung der User-Profiles)				
			Entwurf & Beschreibung		5h	7h
	Szenarien/Task Analysis				15h	15h
08.05.2016		Problemszenarien			7h	7h
11.05.2016		Interaktionsszenarien			8h	8h
	Anforderungen				10h	9,5h
	v1					
09.05.2016		Spezifikation			2h	2h
	v2 (based on LFP)					
12.05.2016		Ergänzung			2h	2h
		Re-Priorisierung			2h	1,5h
	v3 (Final) (based on MFP)					
20.05.2016		Ergänzung			2h	2h
		Re-Priorisierung			2h	2h
	Low Fidelity Prototype (paper-based)				5,5h	6h
09.05.2016		Funktionen definieren				
			Aufgaben definieren		1,5h	1h
		Skizzierung & Beschriftung				
			Screens		1h	2h
			Elemente einfügen		2h	2h
		Workflow-Diagramm			1h	1h
	Evaluation LFP / Cognitive Walkthrough (formativ)				9h	9,5h

11.05.2016		Briefing Evaluatoren				
			Personas & Szenarien erläutern		0,5h	1h
			Beispielaufgaben definieren		0,5h	0,5h
		Durchführung				
			Screen-Walkthrough			
				VPHD	0,5h	1h
				AA	0,5h	1h
			Summary & Abschlussdiskussion		1h	1h
12.05.2016		Auswertung & Diskussion				
			Defizite & Verbesserungsvorschläge		3h	2h
			Protokoll		3h	3h
	Medium-Fidelity Prototype (Invision, Mockingbot)				13h	12h
13.05.2016		Screendesign				
			Buttons		3h	3h
			Symbole		3h	2h
			Anordnung		2h	2h
14.05.2016		Interactiondesign				
			Trigger definieren		2h	2h
17.05.2016		Testphase & Korrektur			2h	2h
18.05.2016		Export			1h	1h
	Nutzerbasierte Evaluation HFP (formativ)				20h	22,5h
17.05.2016		Nutzerbriefing erstellen				
			Testaufgaben/Szenario erstellen		1,5h	2h
			Posttest-Fragebogen erstellen		1h	1h
			Ablaufplan		1h	1h
			Einverständniserklärung		0,5h	0,5h
19.05.2016	Baumschule Schachtschneider					
		Anfahrt & Rückfahrt			8h	9h
		Einweisung / Formales			1h	1h
		Durchführung			3h	3h

		Post-Diskussion			1h	1h
20.05.2016		Auswertung & Diskussion				
			Protokoll		3h	4h
	Architekturdiagramm Final				8h	7h
23.05.2016		Aktualisierung				
			Einbeziehung der Anforderungen (v3)		3h	3h
			Wahl der finalen Plattform		2h	2h
			synchrone und asynchrone Interaktion spezifizieren		3h	2h
	Proof of Concepts v2				2h	2h
18.05.2016		Aktualisierung			2h	2h
	Datenstrukturen				12h	13,5h
24.05.2016		Ressourcen				
			Mindmap		3h	3h
			Attribute		5h	5,5h
			Verben		4h	5h
	WBA-Modellierung				16h	16h
25.05.2016		Modellierung Anwendungslogik				
			Maßnahmengenerierung			
				Pseudocode	4h	5h
			Düngeprozess			
				Pseudocode	6h	6h
				Beschreibung	6h	5h
	Dokumentation MS2				6,5h	7h
29.05.2016		Artefakte zusammenfassen				
			Anhänge bearbeiten		3h	3h
30.05.2016		Korrektur			1,5h	2h
		Quellenveweise			2h	2h
	Prozessassement MS2				8h	8h
05.06.2016		Dokumentation			8h	8h

					136h	140,5h
Meilenstein 3						
	Ressourcen				10h	14h
07.06.2016		API anlegen				
			User		3h	5h
			Plant		2h	4h
			Station		2h	2h
			Dünger		3h	3h
	HTTP Methoden				20h	12h
08.06.2016		Funktionen (Verben)				
			User			
				Get/Put/Post/Delete /user	4h	2h
				Get/Put/Post/Delete /measuredPlant	4h	3h
			Plant			
				Get/Put/Post/Delete /plant	4h	3h
			Station			
				Get/Put/Post/Delete /station	4h	2h
			Dünger			
				Get/Put/Post/Delete /duenger	4h	2h
	gulp-db				14h	10h
11.06.2016		Einrichtung			3h	3h
		gulpfile (Befüllung)				
			Beispieldaten definieren		3h	5h
			Funktionen implementieren			
				db-flush	4h	1h
				db-dummy	4h	1h
	Client (Android)				140h	151h
10.06.2016		Setup				
			OkHttp		5h	5h
			WeatherAPI einbinden		5h	7h

14.06.2016		Menu (Navigation)				
			Base Activity		3h	4h
15.06.2016		Login				
			LoginActivity		5h	8h
			activity_login.xml		2h	2h
17.06.2016		Pflanzen				
			PlantData		2h	3h
			PlantListAdaptor		10h	9h
			PlantListActivity		10h	11h
			activity_plantlist.xml		2h	2h
			list_item_plants.xml		6h	4h
			PlantDetailActivity		8h	10h
			activity_plantdetail.xml		4h	4h
20.06.2016		Wetter				
			WeatherData		2h	2h
			activity_weather.xml		8h	7h
			ForecastAdaptor		5h	10h
			ForecastActivity		10h	6h
			list_item_forecast.xml		5h	5h
25.06.2016		Anweisungen				
			InstructionActivity		10h	15h
			InstructionData		3h	3h
			InstructionAdaptor		9h	10h
			Instruction_list_view		6h	5h
			Anwendungslogik Implementierung		15h	15h
23.06.2016		Icons (drawable) erstellen				
			Design		5h	4h
	Server (nodeJS)				8h	10h
		Wasserbedarf (app.js)				
20.06.2016			Funktion getWaterNeed		4h	5h
		Düngebedarf (app.js)				
20.06.2016			Funktion getFertilizeNeed		4h	5h

