Projektplan OSApp - Medieninformatik

Die Anwendung soll studieninteressierten Personen ein OSA (Online self assessment) für den Studiengang Medieninformatik zur Verfügung stellen. Ziel unserer Anwendung ist es, Nutzer:innen einen Einblick in die Welt der Medieninformatik mit ihren unterschiedlichen Themen zu bieten. Dabei soll keine klare Empfehlung für oder gegen den Studiengang resultieren, sondern ein Feedback, welches bei einer eigenverantwortlichen Entscheidung helfen kann. Die Zielgruppe sind Studieninteressierte ohne, oder mit nur wenigen Vorkenntnissen, daher sollten das Erlebnis und die vermittelten Informationen im Vordergrund stehen. Das Design der Anwendung soll passend zur Medieninformatik modern und einladend gestaltet sein, textuelle Inhalte sollen optisch ansprechend präsentiert werden. Da es sich um eine mobile App handelt und kein webbasiertes OSA, soll sich auch die Nutzererfahrung deutlich von der einer Website unterscheiden.

Funktionalitäten / Features (User stories)

U01 - Allgemeine Informationen (must have)

User Story: Als Nutzer:in möchte ich innerhalb der App schnell und unkompliziert auf alle relevanten, offiziellen Informationen über den Studiengang zugreifen können (zum Beispiel Modulhandbuch).

U02 - Anschauungsmaterial (must have)

User story: Als studieninteressierte Person möchte ich durch unterschiedliches Anschauungsmaterial in der App eine genauere Vorstellung davon bekommen, was ich mit dem im Studium erworbenen Wissen umsetzen kann.



U03 - Quiz und interaktive Aufgaben (must have)

User story: Als studieninteressierte Person möchte ich durch das Lösen von kleineren Aufgaben eine bessere Idee davon bekommen, welche Lerninhalte auf mich warten. Diese Aufgaben sollten abwechslungsreich und auch herausfordernd sein, jedoch nicht überfordernd oder abschreckend.



U04 - Feedback (must have)

User story: Als studieninteressierte Person möchte ich nach Durchlaufen der App eine Rückmeldung erhalten, inwiefern sich der Studiengang für mich eignet.



U05 - Immatrikulation (nice to have)

User Story: Als Nutzer:in möchte ich nach Feedback Informationen darüber erhalten, wie ich mich in den Studiengang einschreiben kann, oder wo ich Informationen zu anderen Studiengängen der THM erhalte.



U06 - Design und Animation (must have)

User story: Als Nutzer:in möchte ich, dass die App ein ansprechendes, modernes Design hat und gut platzierte Animationen mich bei der Nutzung der App unterstützen.



Technik

Fremdpakete (Planung / Recherche)

- <u>react-native-video</u> ⇒ Einbindung von Video Files, erweiterbar mit Controls
- <u>react-native-sound</u> + <u>react-native-audio-processing</u> ⇒ Einbindung und Manipulation von Soundfiles (einfach umsetzbar?)
- <u>react-native-drax</u> ⇒ Drag and Drop Library (überhaupt nötig?)
- <u>react-native-pdf-renderer</u> ⇒ Anzeigen von PDF innerhalb der App
- react-native-ui-lib ⇒ Erstellen und Umsetzen von Designs

Technische Herausforderungen

Interaktive Aufgaben

Herausforderung: Die aus unserer Sicht größten technischen Herausforderungen bestehen in der Umsetzung der interaktiven Aufgaben. Ideen hierfür wären das Manipulieren von Video- oder Audioartefakten, sowie kleinere Programmieraufgaben mit Bausteinen, die man per drag and drop zusammenfügen muss.

Lösungsansatz: Hierfür stehen zwar zusätzliche Pakete zur Verfügung (siehe oben), es ist jedoch zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar, wie komplex die Umsetzung tatsächlich wird.

Weitere Herausforderungen

Auswertung

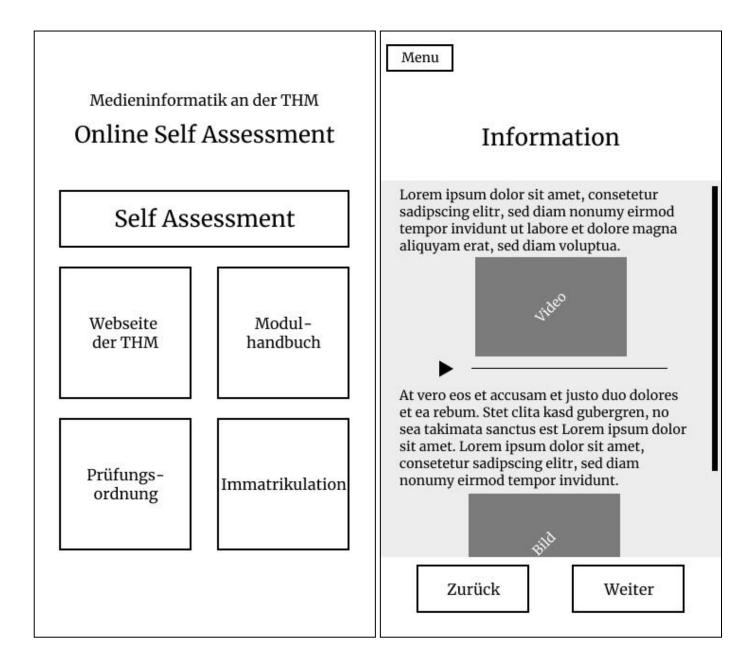
Neben der Umsetzung der Aufgaben, ist die Auswertung des OSA einer der Kernpunkte der Anwendung. Hierbei wollen wir sowohl die richtig oder falsch beantworteten Wissensfragen, als auch die Zeit, die ein:e Nutzer:in in einzelne Fragen investiert mit in die Auswertung einbeziehen. Daraus soll ein aussagekräftiges Feedback entstehen, das zur Selbstreflexion anregt und eine Hilfestellung bei der Studiengangswahl sein kann.

Lösungsansatz: Noch nicht konkret vorhanden, da dieser von der genauen Umsetzung der einzelnen Aufgaben abhängt.

Animationen

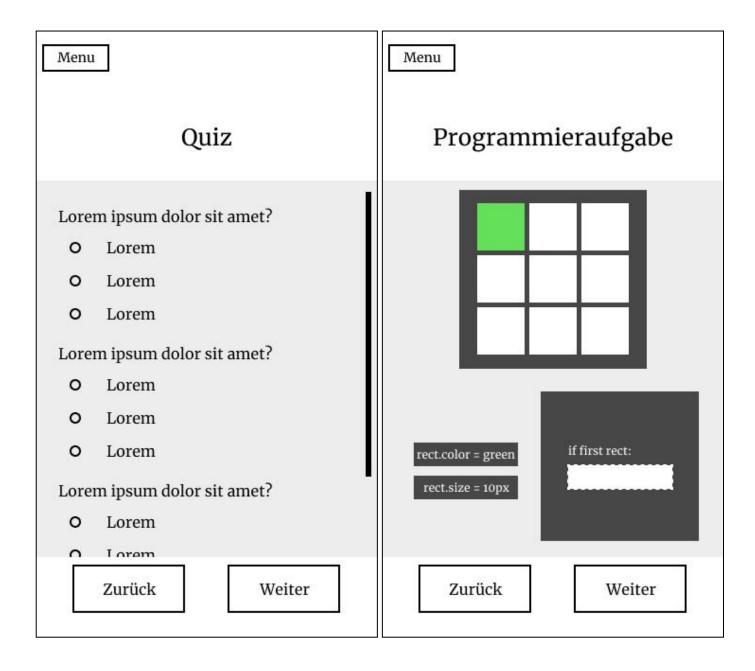
Animationen sollen Nutzer:innen eine bessere Nutzungserfahrung bieten und sich dementsprechend "natürlich" anfühlen, also nicht als ablenkend oder störend empfunden werden. Gleichzeitig soll schon mit der Gestaltung der Anwendung gezeigt werden, was Medieninformatik leisten kann um so das Konzept der Anwendung zu vervollständigen.

Lösungsansatz: Übergänge zwischen einzelnen Screens, sowie Buttons und andere UI-Elemente minimalistisch und "fließend" animieren. Infotexte sollten in einzelne Pakete unterteilt und zum Beispiel beim scrollen / swipen ansprechend ein- und ausgeblendet werden.

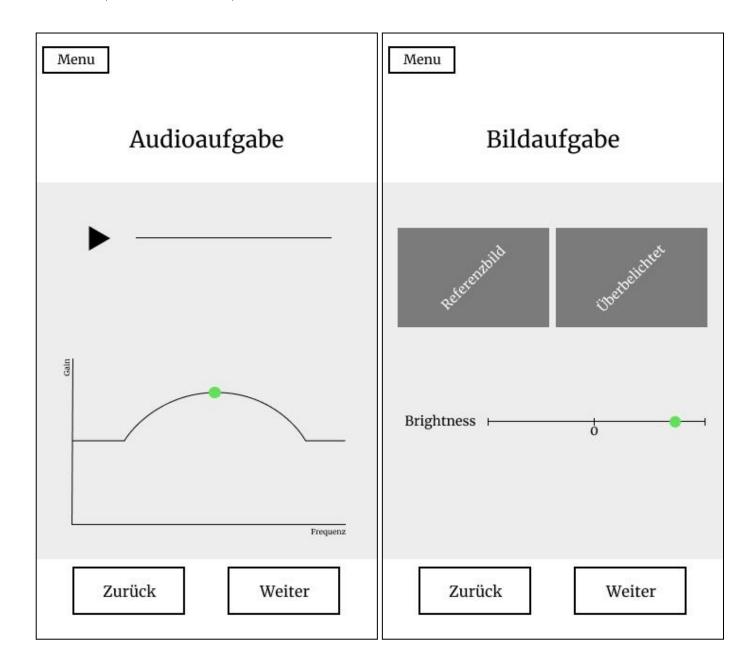


U01 - Allgemeine Informationen sind über die Menüpunkte aufrufbar

U02 - Anschauungsmaterial wird in Text-, Bild- oder Videoform an Nutzer:innen übermittelt



U03 - Beispielhaftes Quiz	U03 - Interaktive Aufgabe: Programmierung
---------------------------	---



U03 - Interaktive Aufgabe: Audio U03 - Interaktive Aufgabe: Bild

Menu

Auswertung

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidun

Kapitel 1 - AV

Aufgabe 1

Deine Bearbeitung war: Richtig

Du hast dafür 99:99 Minuten gebraucht

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidun

Kapitel 2 - GD

Aufgabe 1

Deine Bearbeitung war: Falsch

Du hast dafür 99:99 Minuten gebraucht

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidun

Zurück

Weiter

U04 - Feedback wird pro Kapitel aufgelistet und Hinweise werden gegeben