



Projektantrag MEDTWT

Tobias Payreder

2BHITM

Thema: DigiPaw

Inhaltsverzeichnis

Projektantrag: Virtuelles Haustier – Dein digitaler Begleiter	3
1. Projektname	3
2. Art der Webapplikation	3
3. Konzept	3
3.1 Ziele des Projekts	3
3.2 Tätigkeiten des Users auf der Seite	3
3.3 Unique Selling Proposition (USP)	3
4. Generierung	4
4.1 Geplanter Content	4
4.2 Dynamische Inhalte	4
5. Dynamisierung und Interaktion	4
5.1 Interaktionsmöglichkeiten für den User	4
5.2 Möglichkeiten zur Veränderung und Customization	4
6. Technische Umsetzung	4
6.1 Frontend-Technologien	4
6.2 Datenhaltung & Speicherung	5
6.3 Automatisierung	5
7. UI/UX & Design	5
7.1 User Interface (UI)	5
7.2 User Experience (UX)	5
8. Workflow & Umsetzung	5
9. Abschluss & Fazit	6

Projektantrag: Virtuelles Haustier – Dein digitaler Begleiter

1. Projektname

DigiPaw – Dein interaktives digitales Haustier

2. Art der Webapplikation

DigiPaw ist eine interaktive Webapplikation, die es Nutzern ermöglicht, ein eigenes virtuelles Haustier zu adoptieren, zu pflegen und zu trainieren. Das digitale Tier entwickelt sich basierend auf den Interaktionen des Users weiter und bietet ein spielerisches Erlebnis mit Gamification-Elementen.

3. Konzept

3.1 Ziele des Projekts

Das Ziel ist es, eine unterhaltsame und interaktive Anwendung zu entwickeln, die Nutzer emotional einbindet und langfristig motiviert. Die App soll verschiedene Interaktionsmöglichkeiten bieten und mit einer ansprechenden UI/UX überzeugen.

3.2 Tätigkeiten des Users auf der Seite

- Auswahl eines Haustiers aus verschiedenen Arten (z. B. Katze, Hund, Drache, Fabelwesen).
- Pflege des Haustiers durch Füttern, Spielen und Training.
- Entwicklung des Haustiers je nach Interaktionen (Wachstum, Stimmungen, Fähigkeiten).
- Freischalten von Accessoires, Hintergründen und speziellen Animationen.
- Teilnahme an Mini-Games zur Steigerung der Bindung und Belohnungssysteme.
- Speicherung des Fortschritts über LocalStorage.

3.3 Unique Selling Proposition (USP)

- **Personalisierbares Erlebnis:** Nutzer können das Haustier individuell gestalten.
- **Gamification:** Belohnungssysteme, Level-Ups, Animationen und Minispiele sorgen für Langzeitmotivation.

4. Generierung

4.1 Geplanter Content

- Startseite mit Begrüßung und Auswahl eines Haustiers.
- Haustier-Pflegebereich mit interaktiven Elementen.
- Fortschrittsanzeige mit Levels und Belohnungen.
- Verschiedene Mini-Games zur Interaktion.
- Shop für Accessoires und Anpassungsmöglichkeiten.

4.2 Dynamische Inhalte

- Entwicklung des Haustiers basierend auf User-Interaktion.
- Dynamische Animationen für Stimmungen und Aktivitäten.
- Fortschrittsspeicherung im LocalStorage.

5. Dynamisierung und Interaktion

5.1 Interaktionsmöglichkeiten für den User

- Streicheln und Pflegen des Haustiers über animierte Elemente.
- Spiele zur Förderung von Wachstum und Freude des Haustiers.
- Reaktion des Haustiers auf verschiedene Pflege- und Trainingsmaßnahmen.
- Tägliche Belohnungen und Herausforderungen für Langzeitmotivation.

5.2 Möglichkeiten zur Veränderung und Customization

- Auswahl und Gestaltung des Haustiers (Farben, Muster, Accessoires).
- Verschiedene Hintergründe und Umgebungen für das Haustier.
- Anpassung der Animationen je nach Pflegeverhalten.

6. Technische Umsetzung

6.1 Frontend-Technologien

- **HTML & CSS:** Struktur und Styling der Webapp.
- **JavaScript:** Interaktive Logik und dynamische Haustier-Animationen.

6.2 Datenhaltung & Speicherung

- **LocalStorage:** Speicherung von Fortschritt, Haustierstatus und Customization.
- **JSON-Datenstruktur:** Verwaltung von Haustier-Informationen und Animationen.

6.3 Automatisierung

- Dynamische Statusänderungen je nach Interaktionen.
- Fortschrittsanzeige mit XP- und Level-System.
- Algorithmus zur individuellen Charakterentwicklung des Haustiers.

7. UI/UX & Design

7.1 User Interface (UI)

- **Modernes, spielerisches Design** mit ansprechenden Animationen.
- **Farben und Stil angepasst an ein kinderfreundliches, verspieltes Konzept.**
- **Einfache und intuitive Bedienbarkeit mit klaren Symbolen.**

7.2 User Experience (UX)

- **Interaktive Animationen und Sounds für ein lebendiges Erlebnis.**
- **Fließende Bewegungen und nahtlose Übergänge für eine angenehme Nutzung.**
- **Ansprechendes Feedback-System mit Belohnungen und Fortschrittsanzeigen.**

8. Workflow & Umsetzung

1. Konzept & Planung

- Erstellung von Wireframes & Mockups.
- Definieren der Kernfeatures.

2. Prototyping & Design

- Entwicklung der UI mit Figma oder Adobe XD.
- Klickbare Prototypen zur frühen Nutzertests.

3. Entwicklung (HTML, CSS, JS)

- Implementierung der Haustier-Logik.
- Integration von Animationen & Interaktionen.

4. Testing & Optimierung

- UI/UX-Tests mit Probanden durchführen.
- Performance-Optimierung & Bugfixing.

5. Präsentation & Abgabe

- Live-Demo mit Animationen & Features.
- Reflexion über Herausforderungen & Erkenntnisse.

9. Abschluss & Fazit

DigiPaw wird eine spielerische, interaktive Webanwendung mit hohem Unterhaltungswert. Durch eine **lebendige, reaktionsfreudige Benutzeroberfläche, Gamification-Elemente und individuelle Anpassungsmöglichkeiten** entsteht eine digitale Erfahrung, die langfristig begeistert und motiviert.

Projektleiter: Tobias Payreder

Klasse: 2BHITM

Projektname: DigiPaw – Dein interaktives digitales Haustier