



# **Projektantrag MEDTWT**

Tobias Payreder 2BHITM

Thema: MindQuest

2BHITM it230205 Seite 1



## Inhaltsverzeichnis

| Ρ | rojektantrag: MindQuest – Interaktives Quiz mit Kategorien                                 | . 3 |
|---|--|-----|
|   | 1. Projektname   | . 3 |
|   | 2.) Um welche Art von Webapp handelt es sich?  | . 3 |
|   | 3.) Welche Tätigkeiten können User auf der Seite ausführen?                                | . 3 |
|   | 4.) Welchen Benefit – Stichwort USP – hat der User von deiner Webapp?                      | . 3 |
|   | 5.) Welche Zielgruppe möchtest du ansprechen?  | . 3 |
|   | 6.) Welcher Content ist grundsätzlich auf deiner Seite geplant?                            | . 3 |
|   | 7.) Welcher Content wird auf deiner Seite dynamisch generiert?                             | . 3 |
|   | 8.) Skizziere grob den Umfang deines Projekts  | . 4 |
|   | 9.) Welche Interaktionsmöglichkeiten (JS-Event, Inputmöglichkeiten,) gibt es für den User? | . 4 |
|   | 10.) Welche Möglichkeiten zur Veränderung/Customization der Seite bestehen für de User?    |     |



## Projektantrag: MindQuest - Interaktives Quiz mit Kategorien

#### 1. Projektname

MindQuest - Interaktives Quiz mit Kategorien

#### 2.) Um welche Art von Webapp handelt es sich?

MindQuest soll eine Applikation werden, in der man sein Allgemeinwissen bzw. sein Wissen zu spezifischen Themen testen kann.

#### 3.) Welche Tätigkeiten können User auf der Seite ausführen?

User können quizze zu Themen spielen, die sie interessieren, XP mit richtigen Antworten sammeln, Level Ups, ...

Es soll Multiple Choice Fragen geben, bzw. auch fragen zum Eingeben, die ausgeglichen viele XP und Coins geben – je nach Schwierigkeit.

Mit den Coins sollen Power-Ups – wie Fragen überspringen ohne Fehler angerechnet zu bekommen, ...

# 4.) Welchen Benefit – Stichwort USP – hat der User von deiner Webapp?

Der User soll durch die Eigenschaft von XP und Coins das Gefühl bekommen, dass er ein "Spiel" spielt und gleichzeitig etwas lernen.

## 5.) Welche Zielgruppe möchtest du ansprechen?

Die Quiz App kann jede Zielgruppe ansprechen – bezogen auf die Art der Fragen. vorläufig geplante Fragen sollten sich eher auf Jugendliche konzertieren – ist aber noch nicht 100% sicher!

## 6.) Welcher Content ist grundsätzlich auf deiner Seite geplant?

Grundsätzlich sind von Beginn an folgende Themen geplant werden – können aber mit der Zeit noch angepasst bzw. mehr werden!

Flaggenquiz – Allgemeinwissen – Musikquiz - Sprachenquiz

## 7.) Welcher Content wird auf deiner Seite dynamisch generiert?

Die übergruppen sollen dynamisch generiert werden, die fragen jeweils mit unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten auch. Die Verschieden Quizze mit verschiedenen Schwierigkeiten und die Berechnung von XP und Coins soll ebenfalls dynamisch berechnet werden.

2BHITM it230205 Seite 3



### 8.) Skizziere grob den Umfang deines Projekts.

Es sollen mehrere Übergruppen als Themen vorhanden sein (bspw. Musik, Flaggen, Allgemeinwissen, ...). In diesen Übergruppen sollen ebenfalls unterschiedliche Gruppen sein – verschiedene Schwierigkeiten – davon soll es ebenfalls mehrere einzelne Quizze geben.

Es sollen Level-Belohnungen verteilt werden und auch ein Shop, wo die Coins eingetauscht werden können.

#### 9.) Welche Interaktionsmöglichkeiten (JS-Event, Inputmöglichkeiten,

#### ...) gibt es für den User?

Die Fragen sollen mittels Multiple Choice Antworten beantwortet werden können, es sollen auch benutzerdefinierte eingaben geben und mehr.

# 10.) Welche Möglichkeiten zur Veränderung/Customization der Seite bestehen für den User?

Es sollen White- und Dark Mode auswählbar sein können. Es sollen ebenfalls unterschiedliche Sprachen ausgewählt werden können.

Projektleiter: Tobias Payreder

Klasse: 2BHITM

Projektname: MindQuest – Interaktives Quiz mit Kategorien

2BHITM it230205 Seite 4