
Vision and Scope Document

for

Omas Kochkurs

Version 1.0 approved

Prepared by Eva Richter, Lena Hinzer, Margarete Rheindorf, Thomas Babinsky

Softwarepraktikum - Gruppe 7

23.03.2017

Table of Contents

Table of Contents.....	ii
1. Business Requirements.....	1
1.1. Background.....	1
1.2. Business Opportunity.....	1
1.3. Business Objectives.....	1
1.4. Success Metrics.....	1
1.5. Vision Statement.....	2
1.6. Business Risks.....	2
1.7. Business Assumptions and Dependencies.....	2
2. Scope and Limitations.....	2
2.1. Major Features.....	2
2.2. Scope of Initial and Subsequent Releases.....	3
2.3. Limitations and Exclusions.....	3
3. Business Context.....	4
3.1. Stakeholder Profiles.....	4
3.2. Project Priorities.....	4
3.3. Deployment Considerations.....	4

1. Business Requirements

1.1. Background

Heutzutage fehlt es oft an Muße und Zeit sich mit dem Thema Kochen auseinanderzusetzen. Sich in Ruhe in die Küche zu stellen und das Kochbuch aufzuschlagen ist ein Schritt der vielen schwer fällt. Um das Kochen den Menschen wieder etwas näher zu bringen, gerade für die Kochanfänger, soll der Einstieg erleichtert werden. Auf spielerische Art und Weise sollen Rezepte vom Grundprinzip erlernt werden.

1.2. Business Opportunity

Die Problematik, die hinter dem Kochen steht, ist die erste Überwindung und der Mut sich in die Küche zu stellen und etwas zu kochen. Dabei können da auch Bedenken eine Rolle spielen, dass das Gericht ungenießbar wird oder die Küche im schlimmsten Fall in Brand gesteckt wird. Bisher gibt es nur Kochbücher oder YouTube-Filme, die einem unerfahrenem Koch helfen, den ersten Schritt zu wagen. Omas Kochkurs als Spiel soll dies nochmals erleichtern, und die letzten Bedenken auf ein Minimum verringern. In dem Tutorial werden einfache Rezepte zu Beginn vorgestellt und in welchem Ablauf diese gekocht werden sollen. Nicht nur durch Lesen, sondern durch kleine Schritte, die der Benutzer durchführen muss, werden schon die ersten Kochrituale verfestigt. Zudem lernt der Nutzer einige Rezepte kennen, die er dann ganz einfach nachkochen kann. Mit der Zeit kommen auch immer mehr Rezepte hinzu, mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

1.3. Business Objectives

- BO-1: Reduziert den Konsum von Tiefkühlkost um 20% innerhalb von 12 Monaten gemessen an dem Verkauf von Tiefkühlkost in Supermärkten
- BO-2: Erhöht den Konsum von Bio-Produkten gemessen an den Einnahmen von Bio-Geschäften (Anstieg um 15%) und den vermehrten Anbau von biologischen Produkten (ca. 10%)
- BO-3: Reduziert den Abfall durch weggeschmissene Lebensmittel
- BO-4: Reduziert den Konsum von Fast-Food um 12% in den ersten 6 Monaten, gemessen an den Einnahmen von Fast-Food-Filialen

1.4. Success Metrics

- SM-1: Zunehmende Nutzerzahlen innerhalb von 6 Monaten nach Veröffentlichung des Spiels auf 1.000.
- SM-2: Durchschnittliche Nutzungszeit von 4 Stunden wöchentlich.

1.5. Vision Statement

In der heutigen Zeit ist Essen und gerade die bewusste Ernährung ein großes Thema. In Omas Kochkurs wird der richtige Umgang mit Lebensmitteln erstmal spielerisch näher gebracht, was später im realen Leben einfach umgesetzt werden kann. Zudem wird durch das Quiz das Wissen des Nutzers im Lebensmittel- und Kochbereich erweitert. Damit wird erreicht, dass eine geringere Lebensmittelverschwendung stattfindet. Die Nutzer sind informiert wie diese richtig verarbeitet werden müssen. Durch gesunde Rezepte wird zudem der Konsum von ungesundem Junk-food, Tiefkühlkost usw. verringert. Die Lebensqualität und Gesundheit der Nutzer steigt.

1.6. Business Risks

- RI-1: Durch zu wenig Angestellte in der Softwarequalitätssicherung könnte die Wartung, Testung und Überarbeitung des Systems leiden und die Zufriedenheit der Nutzer sinken (Wahrscheinlichkeit = 0.7; Einfluss = 6)
- RI-2: Durch zu wenig Angestellte in der Softwareentwicklung könnte die ausreichende Anzahl an Rezepten und Fragen nicht gewährleistet sein. (Wahrscheinlichkeit = 0.7; Einfluss = 8)

1.7. Business Assumptions and Dependencies

- ALS 1: Eine erfolgreiche Produktentwicklung ist abhängig von der Förderung des Projektes durch den Lehrstuhl bzw. Fakultät.
- DE-1: Für eine stabil laufende Software muss die entsprechende Serverleistung vorhanden sein.

2. Scope and Limitations

2.1. Major Features

- FE-1: Ein Rezept aus dem Kochbuch auswählen, kochen und weitere freischalten mit "Cookies"
- FE-2: Beim Kochen können die Zutaten ausgewählt und bearbeitet werden, Nutzer erhalten nach einem Belohnungssystem "Cookies"
- FE-3: Das Quiz stellt allgemeine Fragen zum Thema Kochen, Nutzer erhalten nach einem Belohnungssystem "Cookies"
- FE-4: Im Supermarkt können Waren für die neu freigeschalteten Rezepte erworben werden anhand von "Cookies"
- FE-5: Memory zum weiteren Erwerb von "Cookies" und als zusätzliche Herausforderung
- FE-6: Status-Aufstieg im gesamten Spiel je nach Anzahl freigeschalteter Rezepte
- FE-7: Freunde hinzufügen, im Ranking vergleichen und im Wettstreit kochen

2.2. Scope of Initial and Subsequent Releases

Feature	Release 1	Release 2	Release 3
FE-1, Rezept-Handling	Grundrezepte sind vorhanden, die gespielt werden können	Weitere Rezepte hinzugefügt	Komplett implementiert
FE-2, Kochen	Wird über Checkboxen und Drag-and-Drop gespielt	Schöneres Spielerlebnis über mehr Effekte beim Kochen	Komplett implementiert
FE-3, Quiz	Komplett implementiert	Erweiterung der Datenbank	
FE-4, Supermarkt	Erste Waren können gekauft und dem Nutzer hinzugefügt werden	Erweiterung der Waren	Komplett implementiert
FE-5, Memory	Komplett implementiert	Erweiterung mit neuen Bildern	Verschiedene Level
FE-6, Status	Komplett implementiert		
FE-7, Freunde	Nicht implementiert	Komplett implementiert	
FE-8, Kochduell	Nicht implementiert	Komplett implementiert	

2.3. Limitations and Exclusions

- LI-1: Erweiterung des Spiels auf vegetarische und vegane Rezepte
 LI-2: Offline Version des Spiels

3. Business Context

3.1. Stakeholder Profiles

Stakeholder	Major Value	Attitudes	Major Interests	Constraints
Lehrstuhl (Management)	Werbung für den Lehrstuhl	Unterstützung der Releases bestätigt	Zufriedenheit der Nutzer, geringer Kosten- und Arbeitsaufwand für Entwicklung und Wartung	Zeitlimit für ersten Release
Nutzer	Spielerisches Lernen von Kochgrundlagen	Vorfriede auf Produktveröffentlichung	gutes UI und UX	Internetzugang benötigt

3.2. Project Priorities

Dimension	Driver (state objective)	Constraint (state limits)	Degree of Freedom (state allowable range)
Schedule		Release 1 bis zum 17.03.2017 fertig	Abgabe Release 1 27.03.2017
Features			Alle Features Release 1 müssen vollständig funktionsfähig sein
Quality		60% Nutzerzufriedenheit	
Staff	4 Softwareentwickler		

3.3. Deployment Considerations

Die Webserver-Software sollte immer auf dem aktuellsten Stand sein.