



Hochschule für
Wirtschaft und Recht Berlin
Berlin School of Economics and Law

- Vision - Motivationsapp

Autoren: Sophie Grusenick
Oleg Kornelsen
Jördis Liermann
Manja Wischer

Modul: Software Engineering I (IT2101)

Studienjahrgang: IT 2017

Fachrichtung: Informatik

Studienbereich: Technik

Fachbereich: FB 2, Duales Studium Wirtschaft•Technik

Stand: 31. Oktober 2018

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	II
Tabellenverzeichnis	III
1 Überarbeitungsverlauf	1
2 Geschäftsanforderungen	2
2.1 Hintergrund	2
2.2 Geschäftschancen	2
2.3 Geschäftsziele	2
2.4 Erfolgsmetriken	4
2.5 Visionsangaben	4
2.6 Geschäftsrisiken	4
2.7 Geschäftsannahmen und Abhängigkeiten	4
3 Umfang und Einschränkungen	5
3.1 Hauptmerkmale	5
3.2 Umfang von Anfangs- und Folgeversionen	6
3.3 Einschränkungen und Ausschlüsse	6
4 Geschäftskontext	7
4.1 Stakeholder Profil	7
4.2 Projekt Prioritäten	8
4.3 Überlegung zur Bereitstellung	8
5 Prototyp	9

Abbildungsverzeichnis

2.1	Aktivitätsdiagramm: Schweinehund füttern	3
2.2	Risikomatrix	4
3.1	Merkmals-Baum	5
4.1	Umfrage	7
5.1	Startseite	9
5.2	Aufgaben	9
5.3	Aufgabe erstellen	10
5.4	Spiel	10

Tabellenverzeichnis

1.1	Versionsgeschichte	1
3.1	Anfangs- und Folgeversionen	6
4.1	Stakeholder	7

1 Überarbeitungsverlauf

Version	Datum	Autor	Bemerkungen
0.1	30.09.2018	Manja Wischer	Vorlage in \LaTeX geändert
0.2	4.10.2018	Manja Wischer	Stichpunkte zu Unterpunkten
0.3	16.10.2018	Manja Wischer	Umsetzung der Stichpunkte in Textform
0.4	19.10.2018	Manja Wischer	Überarbeitung der Texte
0.5	23.10.2018	Manja Wischer	Einfügen Bilder, Formatierung

Tabelle 1.1: Versionsgeschichte

2 Geschäftsanforderungen

2.1 Hintergrund

Die UN hat 17 Ziele aufgestellt um bis 2030 die Welt zu verändern. Dabei soll z.B. Bildung und Lebensqualität verbessert, Arbeitslosigkeit und Armut bekämpft oder ein gesellschaftlicher Frieden erreicht werden.

(mehr Informationen: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/envision2030.html>)

Oft lässt bei Zielen die in weiter Entfernung liegen die Motivation nach oder sie werden aus den Augen verloren.

2.2 Geschäftschancen

Deswegen soll ein System entwickelt werden, welches die Motivation unterstützt. Es soll Möglichkeiten bieten Aufgaben festzuhalten und zu ordnen. Zusätzlich soll eine Anwendung integriert sein, die den Nutzer zum erledigen der Aufgaben motiviert. Dadurch erreicht der Nutzer einen besseren Überblick über seine Ziele. Ähnliche Systeme sind bereits vorhanden, sind aber meist im alltäglichem Gebrauch zu umständlich.

2.3 Geschäftsziele

Das Ziel ist es eine höhere Produktivität und dadurch ein schnelleres Erreichen der Ziele zu ermöglichen.

In dem Aktivitätsdiagramm (siehe Abbildung 2.1) ist die Funktion der Anwendung anhand der Fütterung des Schweinehundes dargestellt. Nachdem Starten des Systems soll der Nutzer eine Kategorie auswählen können. Dann wird geschaut, ob in der gewählten Kategorie Aufgaben vorhanden sind. Sind keine vorhanden muss der Nutzer eine Aufgabe erstellen. Ist eine vorhanden kann der Nutzer diese erfüllen. Im Anschluss muss er den Schweinehund aufrufen und überprüfen ob er genügend Punkte hat um ihn zu füttern. Hat er nicht genügend Punkte muss er eine weitere Aufgabe erfüllen. Sind genügend Punkte vorhanden kann er den Schweinehund füttern und die Anwendung beenden. Ziel ist es mit dem Schweinehund ein möglichst hohes Level zu erreichen. Jedes mal wenn der Schweinehund gefüttert wird erhöht sich der Fortschritt zum nächsten Level.

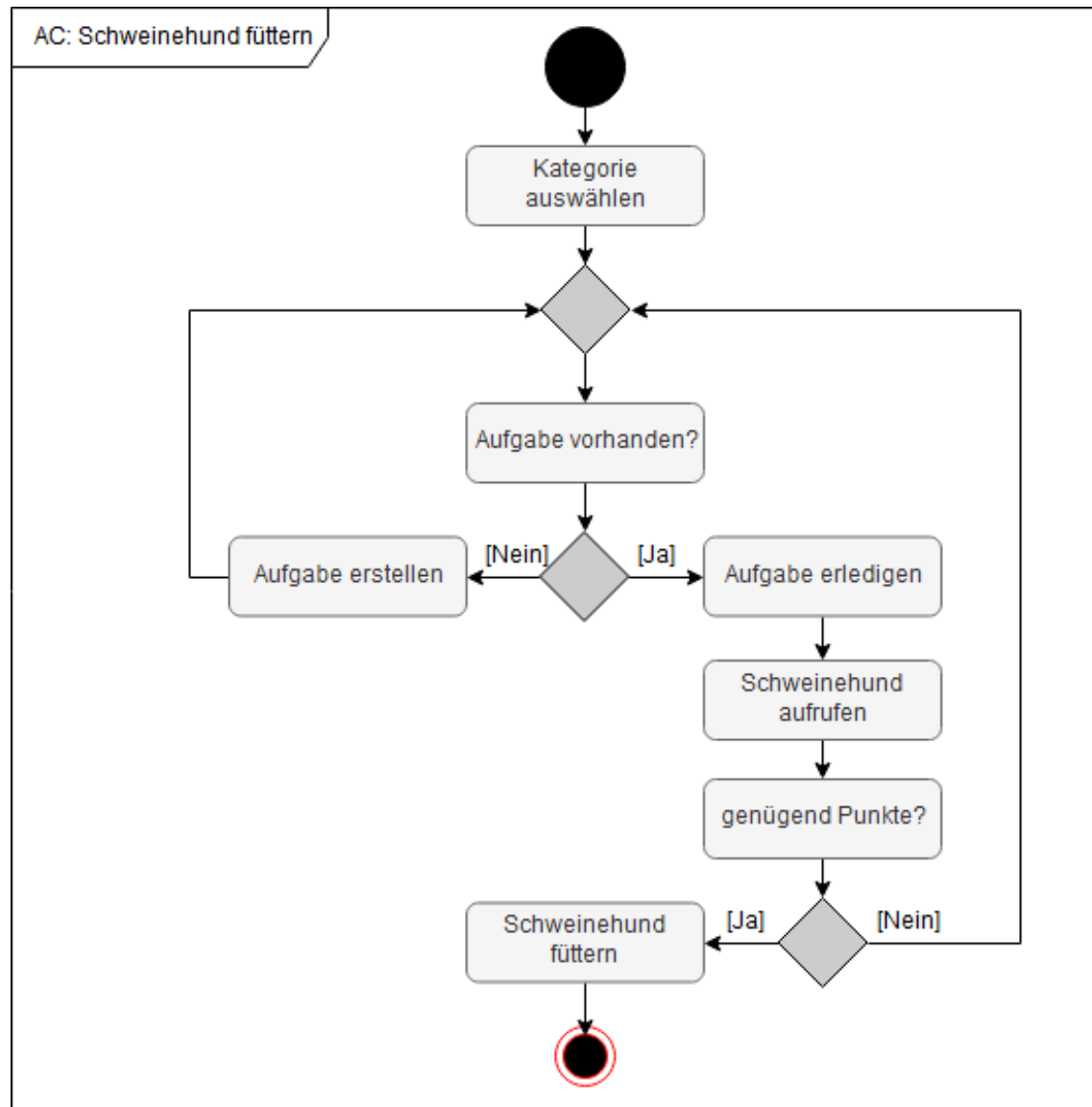


Abbildung 2.1: Aktivitätsdiagramm: Schweinehund füttern

2.4 Erfolgsmetriken

Erfolgsmetrik-1: Die App wurde mindestens 1000 mal gedownloaded.

Erfolgsmetrik-2: Die Bewertungen liegen im Durchschnitt bei mindestens 4 von 5 Sternen.

2.5 Visionsangaben

Die App ermöglicht es Anwendern ihre Leistungen zu verbessern. Durch konsequentes Nutzen der Anwendung wird eine bessere Übersicht über seine Ziele erlangt. Dadurch können besser Prioritäten gesetzt werden und die Chancen auf das Erreichen eines Ziels wird verbessert.

2.6 Geschäftsrisiken

Risiko-1: Keine Akzeptanz auf dem Markt aufgrund der Konkurrenz z.B. Do it Now von Levor (Wahrscheinlichkeit: 4, Auswirkung: 2)

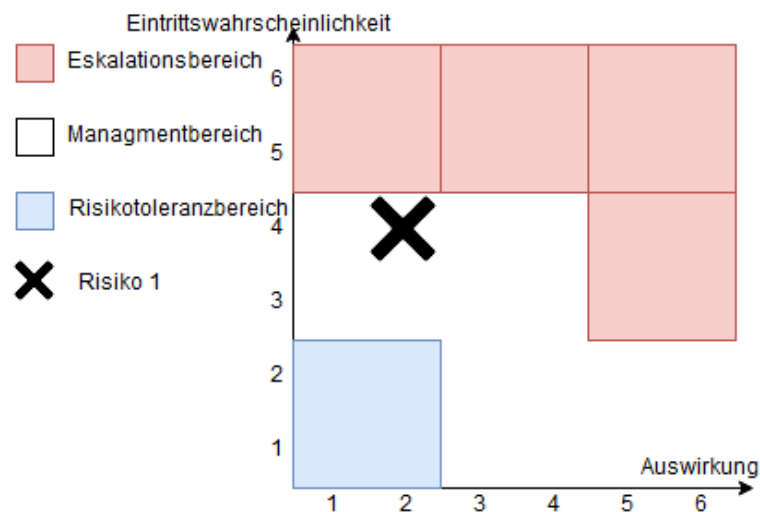


Abbildung 2.2: Risikomatrix

2.7 Geschäftsannahmen und Abhängigkeiten

Annahme-1: Die Anwendung muss regelmäßig vom Nutzer verwendet werden, damit sie Erfolg zeigt.

Annahme-2: Die Nutzer dürfen ihre Angaben nicht verfälschen.

Abhängigkeit-1: Wenn in einer Folgeversion Daten der Nutzer auf einem Server festgehalten werden sollen, muss dieser zuverlässig und sicher sein.

3 Umfang und Einschränkungen

3.1 Hauptmerkmale

Merkmal-1: Kategorien

Merkmal-2: Aufgaben

Merkmal-3: Spiel

Merkmal-4: Kalender

Merkmal-5: Auswertung

Merkmal-6: Einloggen, verbinden mit Freunden

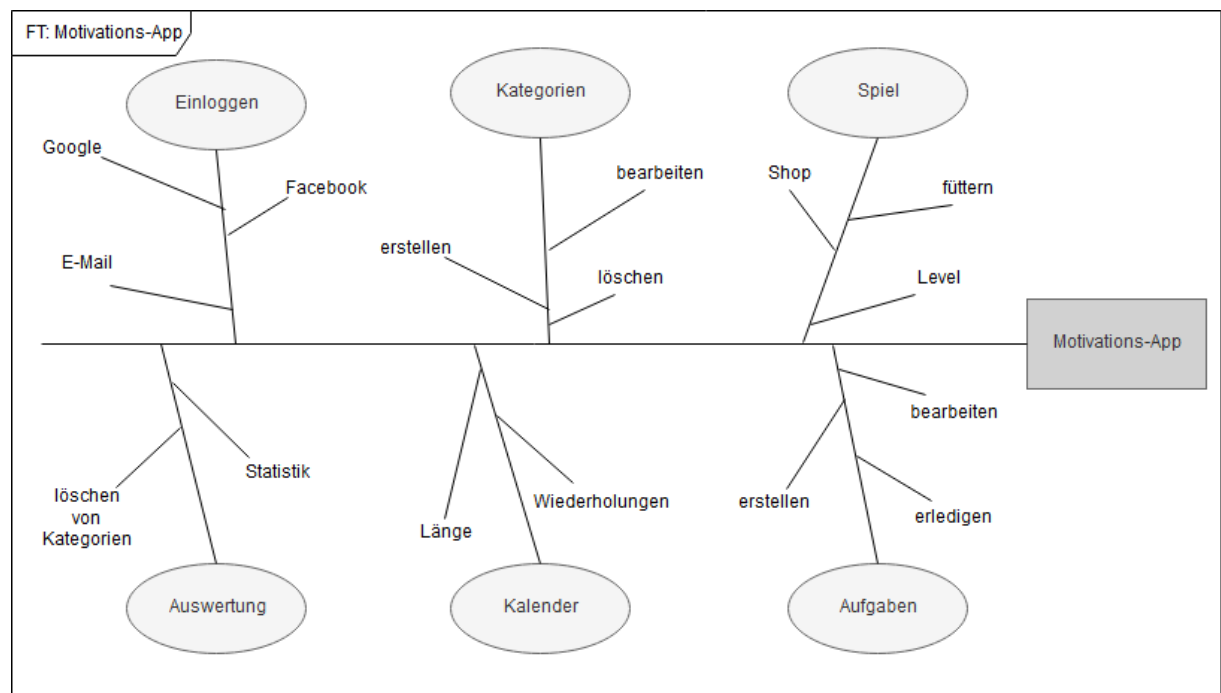


Abbildung 3.1: Merkmals-Baum

3.2 Umfang von Anfangs- und Folgeversionen

Merkmal	Anfangsversion (Prototyp)	Folgeversion 1	Folgeversion 2
Merkmal-1: Kategorien	feste Kategorien	neue erstellen (Name, Beschreibung), löschen	bearbeiten
Merkmal-2: Aufgaben	erstellen (Name, Kategorie, Punkte, Beschreibung), abhaken	bearbeiten	vollständig implementiert
Merkmal-3: Spiel	Schweinehund füttern, Punkte ausgeben	Level hinzufügen	mehr Optionen zum Punkte ausgeben
Merkmal-4: Kalender	nicht implementiert	Länge und Wiederholung der Aufgaben	Benachrichtigungen wenn Aufgaben anstehen
Merkmal-5: Auswertung	nicht implementiert	nicht implementiert	Statistik in welcher Kategorie die meisten Punkte verdient wurden
Merkmal-6: Einloggen, verbinden mit Freunden	nicht implementiert	teilen der Punkte über Nickname	über E-mail, Facebook oder Google

Tabelle 3.1: Anfangs- und Folgeversionen

3.3 Einschränkungen und Ausschlüsse

Die App wird nur auf Android-Geräten laufen. Es ist keine Übersetzung geplant, da der Schweinehund keine direkte Übersetzung in anderen Sprachen hat.

4 Geschäftskontext

4.1 Stakeholder Profil

Stakeholder	Auswirkungen	Interesse	Randbedingungen
Endanwender	Produktivität steigern	Funktionsfähig, einfache Anwendung	muss Android-Gerät benutzen
Entwickler	Übung von Programmierung und Dokumentation	einfache Wartung	in Java programmiert

Tabelle 4.1: Stakeholder

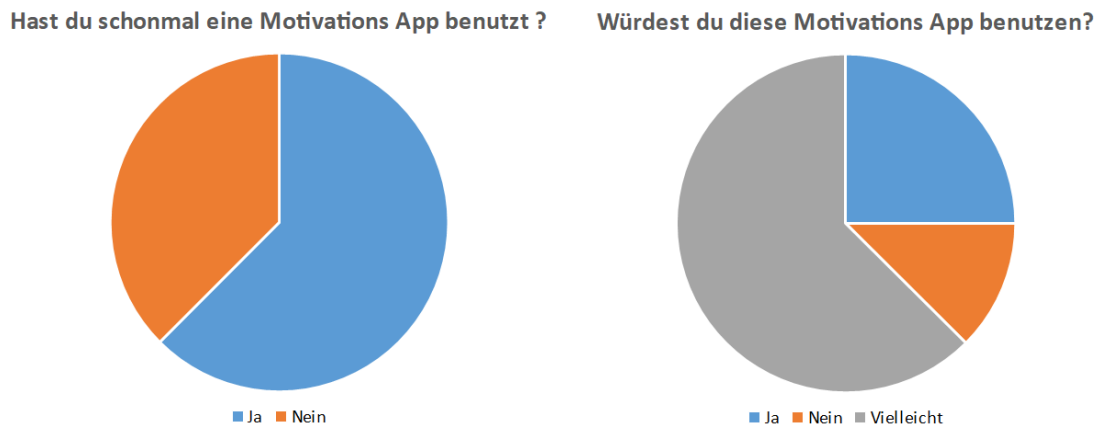


Abbildung 4.1: Umfrage

Um die Erwartungen unserer Endanwender besser einschätzen zu können haben wir eine kleine Umfrage (siehe Abbildung 4.1) durchgeführt. Dabei ist herausgekommen, dass die Meisten schon einmal eine Motivations-App genutzt haben und die auch wieder eine ausprobieren würden. Die größte Kritik an den anderen Apps war die aufwendige Nutzung. Deswegen ist eine unserer wichtigsten Prioritäten die Anwendung für den Nutzer so unkompliziert wie möglich zu gestalten.

4.2 Projekt Prioritäten

Das Team besteht aus vier Personen. Dabei kümmern sich zwei um die Dokumentation und zwei um die Programmierung.

4.3 Überlegung zur Bereitstellung

Fürs Erste wird die Anwendung auf Android Handys und Tablets laufen. Sollte die App erfolgreich sein und der Bedarf besteht, wird sie im weiteren Verlauf auch an IOS Geräte angepasst und als Webanwendung umgesetzt. Der Einsatz ist nur im deutschen Sprachraum vorgesehen, da der Schweinehund keine direkten Übersetzungen in anderen Sprachen hat.

5 Prototyp

Auf den folgenden Abbildungen sind die ersten Ideen zu unserem Prototypen abgebildet. Die Startseite (Abbildung 5.1) ist die erste Seite, die angezeigt wird, wenn die Anwendung geöffnet wird. Dort werden die Kategorien angezeigt. Wird auf das Haus in der linken, oberen Ecke gedrückt öffnet sich das Spiel (Abbildung 5.4). Durch das Plus oben rechts kann eine neue Kategorie erstellt werden. Wird eine Kategorie ausgewählt öffnet sich das Fenster der Kategorie in diesem Beispiel Sport. Dort werden alle Aufgaben, die zur ausgewählten Kategorie gehören, angezeigt. Ein Klick auf das Haus öffnet wieder das Spiel und mit dem Pluszeichen kann eine neue Aufgabe erstellt werden, dann öffnet sich das Fenster "neuer Eintrag"(Abbildung 5.3).



Abbildung 5.1: Startseite

Abbildung 5.2: Aufgaben

Wenn eine neue Aufgabe erstellt wird muss ein Name vergeben, eine Kategorie und eine Priorität festgelegt werden.

Im Fenster des Spiels kann durch das Symbol links oben zur Startseite zurückgekehrt werden. Das Plus rechts oben kann zum Erstellen einer neuen Aufgabe genutzt werden. In der Mitte unten werden die bereits erarbeiteten Punkte angezeigt. Und unten rechts soll der Zugriff auf den Store erfolgen, wo Punkte für Essen ausgegeben werden können. In der Mitte des Bildschirms soll sich der Schweinehund befinden.



Abbildung 5.3: Aufgabe erstellen

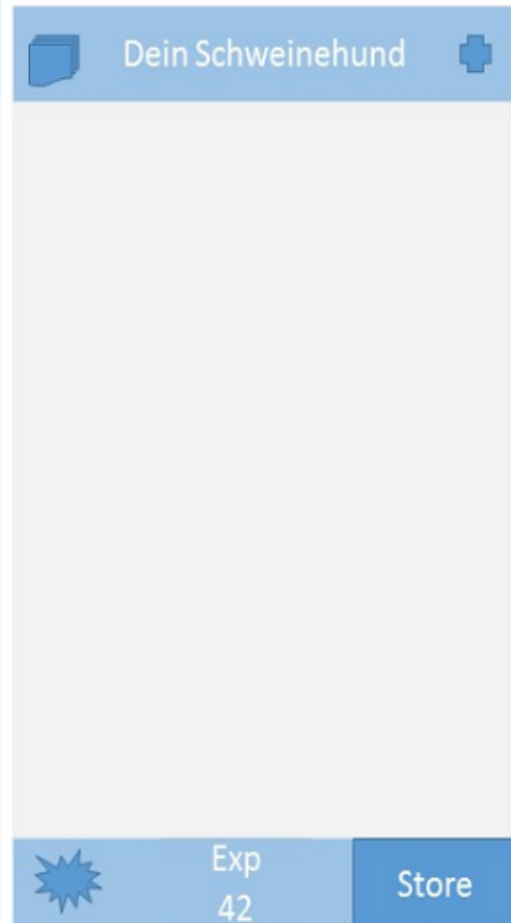


Abbildung 5.4: Spiel