

Audit 2- EP

Von Zara Zaric, Melisa Tekcan

Inhaltsverzeichnis

Ergänzungen zu Audit 1

Future Szenario

Erweiterte Risiken

Hierarchical Task Analysis

User Cases

Experience Mapping

Proof of Concept

User Interface

Cognitive Walkthrough

Zeitplan

1

wir haben die Artefakte im ersten audit nochmal überarbeitet

Ergänzungen zu Audit 1:

- Domänenmodell https://github.com/mtekan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit1/Doma%CC%88nenmodell.2.jpg
- Stakeholderanalyse https://github.com/mtekan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit1/Stakeholderanalyse.2.jpg
- Erfordernisse https://github.com/mtekan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit1/Erfordernisse.jpg
- Anforderungen https://github.com/mtekan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit1/Anforderungen.2.jpg

2

Domänenmodell:

Unser Domänenmodell wurde nochmal überarbeitet. Ist jetzt im IST-Zustand. Digitale Medien, Öffentlichkeit, feedback System, Kommunikation, Motivation, Plattform, Lernfortschritt und Lerninhalte wurden rausgenommen. Schule wurde zu Bildungseinrichtungen umgeändert.

Stakeholderanalyse:

"Kinder mit Downsyndrom" + 8 weitere Zeilen .

"Eltern/Betreuer" + 5 weitere Zeilen.

"Pädagogen/ Lehrer" + 1 weitere Zeile.

"Logopäden" als Stakeholder hinzugefügt.

"Selbsthilfegruppen" als Stakeholder hinzugefügt.

"Vereine/ Organisationen" als Stakeholder hinzugefügt.

"Staat" als Stakeholder hinzugefügt.

Erfordernisse:

7, 8, 9, 13,14,15, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 26, 27, 28 hinzugefügt

Anforderungen:

A2, A3, A5, A6, A8, A9, A10, A12, A13, A15, A16, A17, A18, A19, A20, A21, A22, A23, A24, A25, A26, A27, A29, A30, A31, A32, A33, A34, A35, A36, A40, A41, A42



Future Szenario:

In der neuen Schule ist Kilian anfangs nervös, weil er nicht sicher ist, wie gut er mit dem Unterrichtsstoff mithalten kann. Durch seine Klassenlehrerin, die sich besonders um Kinder mit Einschränkungen kümmert, hat Kilian eine neue Lern Plattform gefunden. Kilian fühlt sich zum ersten Mal richtig verstanden und unterstützt. Die Lern Plattform fordert ihn genau in seinem Tempo heraus, und er bemerkt kleine Fortschritte, die ihm Freude bereiten. Wenn er merkt, dass er mit Geduld und Übung wirklich besser wird, wächst sein Selbstvertrauen. Die Frustration, die er früher oft beim Lernen empfand, wird weniger. Jetzt fühlt er sich motiviert, weiterzumachen, weil er sieht, dass ihm das Lernen gelingt. Kilian spürt, dass er neue Fähigkeiten entwickeln kann, und das gibt ihm die Zuversicht, sich in der neuen Schule gut zurechtzufinden und weiter zulernen. Außerdem gefällt ihm die Arbeit mit dem Tablet sehr gut, da er von seinen Lehrern Individuelle Übungen zugeteilt bekommt, welche er dann über den QR-Code direkt bearbeiten kann.

4

Hier ist unser Future Szenario. Wir haben uns auf eine Persona fokussiert, obwohl wir insgesamt drei Personas hatten. Diese Persona wird im Laufe von Audit 2 mehrmals verwendet.

Link:

https://github.com/mtekcan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/Future%20Scenario.md



Erweiterte Risiken



6

Die Risikomatrix zeigt die potenziellen Risiken und deren Auswirkungen. Auf der vertikalen Achse sind die Wahrscheinlichkeiten von 'selten' bis 'sehr wahrscheinlich' aufgelistet. Auf der horizontalen Achse sind die Auswirkungen der Risiken angeordnet, die von 'gering' bis 'sehr stark' geordnet sind.

Link:

https://github.com/mtekan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/Experience%20Mapping

A stylized sun graphic consisting of a solid yellow circle with a dashed yellow arc above it, set against an orange background.

Hierarchical Task Analysis

Plan List

GOAL: Nutzung der Barrierefreien Lern Plattform

- 1.0 Tablet bereitstellen
- 2.0 QR-Code für den Zugang zur Plattform scannen
- 3.0 Übung Starten
- 4.0 Übung beenden
- 5.0 Lernfortschritt anzeigen

1.1 Schule stellt Tablet zur Verfügung

2.1 QR-Code hinter dem Schülerschein des Kindes scannen


2.2 Startseite der Plattform öffnet sich

2.3 Nutzer sieht unter "Übung" die Kategorie die ausgewählt wurde und alle zu erledigenden Aufgaben dazu.

8

1.1 -> Wir gehen davon aus, dass die Kinder durch ihre Lehrer an Tablets kommen können, wenn Sie kein eigenes Tablet besitzen.

2.1 -> Wir gehen davon aus, dass es möglich ist auf dem Schülerschein ein QR-Code zu hinterlegen, um auf die Plattform zu gelangen.



3.1 Nutzer drückt auf den Button "Starten"

3.2 erste Aufgabe wird angezeigt

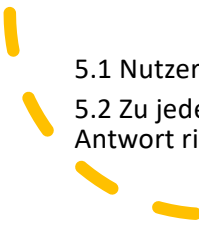
3.3 Nutzer bekommt drei Optionen als Lösung und wählt eine Lösung aus

3.4 Nutzer wischt zur nächsten Übung weiter

4.1 Nutzer drückt auf den Button "beenden"

4.2 Nutzer wird auf die Startseite weitergeleitet

4.3 Nutzer sieht unter "erledigte Aufgaben" alle Aufgaben, die beantwortet wurden

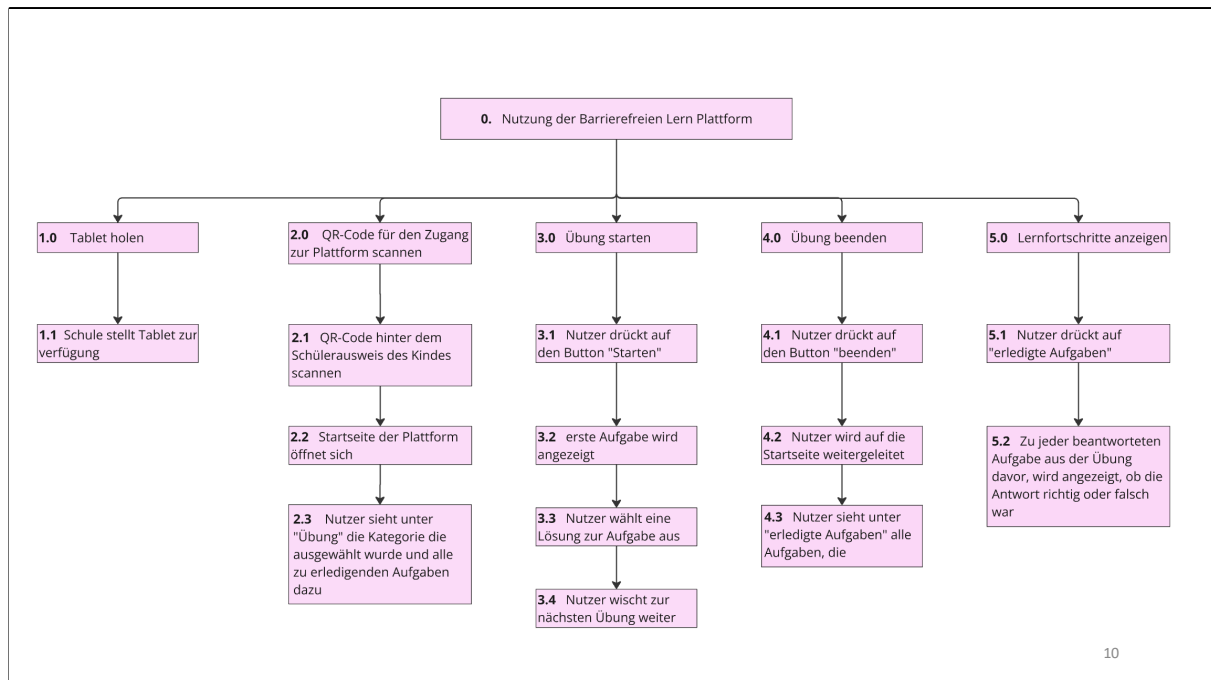


5.1 Nutzer drückt auf "erledigte Aufgaben"

5.2 Zu jeder beantworteten Aufgabe aus der Übung davor, wird angezeigt, ob die Antwort richtig oder falsch war

9

3.3 Nutzer kann auch mehrere Lösung zur Auswahl bekommen. Es müssen nicht nur drei sein.



Link: https://github.com/mtekan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/HTA.jpg



User cases

Essential Use Case

User Purpose	System Responsibility
Der Nutzer möchte eine einfache Methode vorgestellt bekommen um sich einzuloggen	Das System bietet eine kinderfreundliche, übersichtliche Navigation mit großen Symbolen.
Der Nutzer möchte die Fortgeschrittenen Übungen lösen	Das System empfängt und bietet eine Übersicht von individuellen Übungen an, die dem Entwicklungsstand des Down-Syndrom Kindes entsprechen.
Der Nutzer möchte seine Motorik erweitern, durch das swipen der Plattform	Das System funktioniert schnell und einfach
Der Nutzer möchte seinen Lernfortschritt ansehen und überprüfen was es erreicht hat.	Das System zeigt eine Übersicht der abgeschlossenen Übungen und Erfolge.
Der Nutzer möchte Informationen zu den Anleitungen der Plattform	Das System stellt eine kurze Information bereit, um Kinder mit Down-Syndrom helfen zu können.
Der Nutzer möchte seine Konzentration und Motivation erweitern	Das System benutzt neutrale Farben für die Plattform, sodass die Nutzer sich vom Design nicht ablenken lassen.
Der Nutzer möchte eine Auswahl von altersgerechten Übungen	Stellt alters- und fähigkeitgerechte Aufgaben bereit (Basic oder Fortgeschritten), basierend auf den Angaben von Lehrern.
Der Nutzer möchte Übungen ohne komplexe Eingaben lösen	Das System bietet Aufgaben, die durch Tippen, Ziehen oder Wischen gelöst werden können.
Der Nutzer möchte bei Verständnisfragen Hilfe bekommen	Das System zeigt klare Anleitungen und Symbole, um die Aufgaben verständlicher zu machen.
Der Nutzer möchte die Plattform auch ohne eigenes Gerät nutzen	Ermöglicht die Nutzung auf Leih-Tablets mit automatischer Abmeldung und robustem Design.
Der Nutzer möchte abwechselnd neue Aufgaben lösen	Das System stellt sicher, dass regelmässig Aufgaben aktualisiert werden
Der Nutzer möchte, dass seine Daten gesichert sind.	Das System speichert keine sensiblen Daten auf den Tablets und sichert die Profile der Kinder durch QR-Code-Authentifizierung.

12

Der Essential Use Case zeigt die Absichten der Nutzer mit der Plattform, die auf der linken Seite aufgelistet sind. Auf der rechten Seite der Tabelle sind die Verantwortlichkeiten des Systems dargestellt.

Link:https://github.com/mtekcan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/Essential%20Use%20case.jpg

Concrete use case

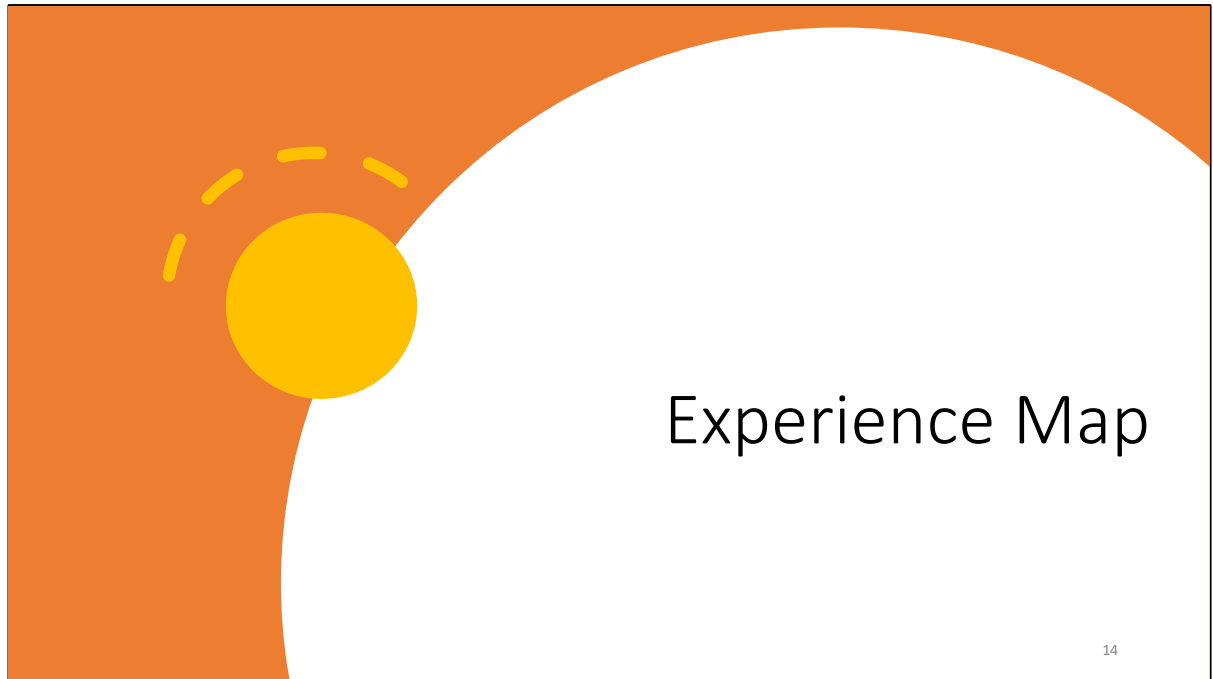
User Aktion	System response
Nutzer scannt den QR-Code ein	Plattform öffnet die personalisierte Startseite des Kindes.
Nutzer wählt eine Übung per Tippen aus.	System lädt die Übung und zeigt sie in einer interaktiven, visuellen und leicht verständlichen Form an.
Nutzer beendet eine Übung	System speichert automatisch den Fortschritt und aktualisiert die Erfolgsgrafik.
Nutzer tippt auf das Hilfesymbol	System gibt eine visuelle Anleitung zur aktuellen Aufgabe
Nutzer wischt nach rechts (Überspringen Geste)	System überspringt die aktuelle Aufgabe und lädt die nächste
Nutzer tippt auf ein Bild in einer Aufgabe	System zeigt eine kurze, kindgerechte Erklärung mit Text und Audio zum Bild
Nutzer öffnet das Tablet nach einer Pause	System zeigt die Erinnerung, welche Übungen noch abgeschlossen werden könnten
Auswahl der Übungsaufgaben (Basic oder Fortgeschritten)	Das System zeigt alters- und fähigkeitsgerechte Aufgaben entsprechend der Plattformstufe (Basic/Fortgeschritten) an.
Lösen einer Rechenaufgabe durch Antippen	Das System springt nach Lösen einer Aufgabe zur nächsten Aufgabe
Anpassen der Inhalte durch Lehrer oder Therapeuten	Lehrer oder Therapeuten können neue Aufgaben oder Übungen über ein Admin-Panel hochladen und anpassen.
Drag & Drop einer Wort-Bild-Zuordnung	Das System erkennt die richtige Zuordnung und spielt eine Animation ab oder gibt einen freundlichen Hinweis bei Fehlern.
Sortieren von Objekten nach Farbe oder Form	Das System überprüft die Sortierung und belohnt korrekte Lösungen mit visuellen und auditiven Effekten.

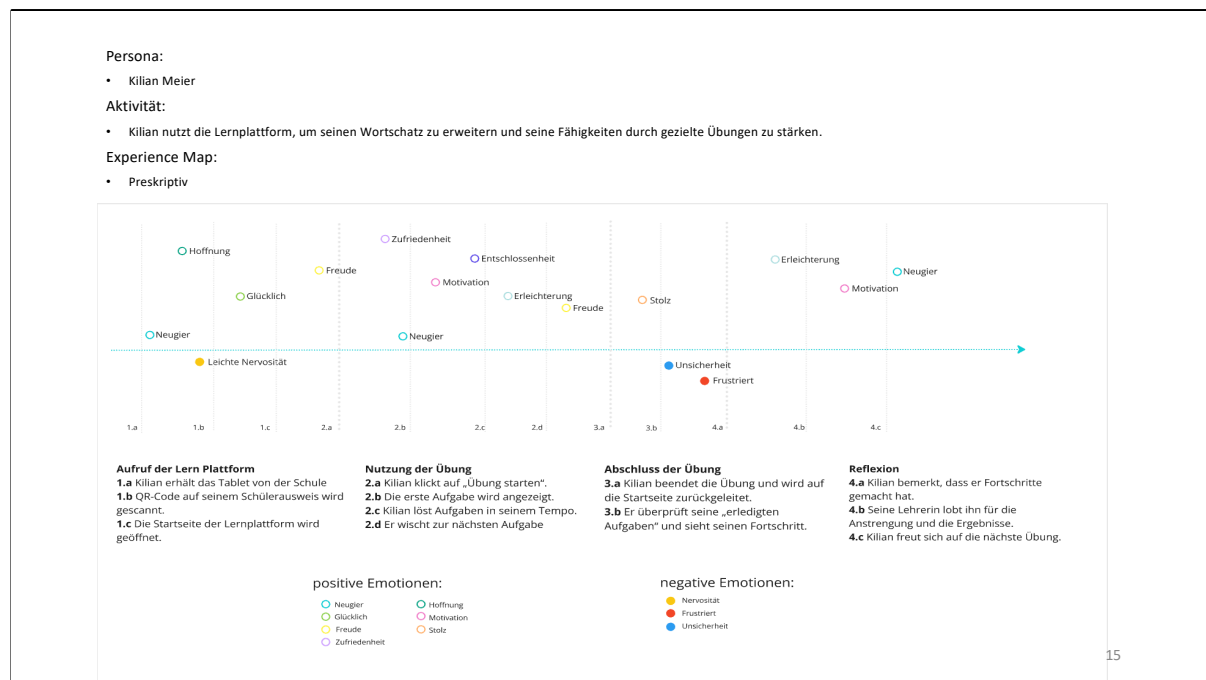
13

Der Concrete Use Case beschreibt die Interaktionen zwischen Nutzer und System. Auf der linken Seite sind die Nutzeraktionen aufgelistet, während auf der rechten Seite die Systemantworten dargestellt werden

Link:

https://github.com/mtekcan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/Concrete%20Use%20Case.jpg





Beim Experience Mapping sind wir auf die Persona aus unserem Zukunftsszenario eingegangen. Dabei wurden einzelne Schritte beschrieben, die darstellen, wie die Persona die Funktionalitäten unserer Plattform nutzt. Für die Experience Map haben wir ChatGPT eingesetzt, um die Rolle der Persona zu übernehmen und uns die Emotionen der Persona im Kontext der Experience Map zu vermitteln.

Link: https://github.com/mtekan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/Experience%20Map.jpg

Phase 1

- **Neugier:** *"Wie funktioniert das? Was kann ich mit dem Tablet alles machen?"*
- **Hoffnung:** *"Vielleicht hilft mir das Tablet wirklich, besser zu lernen."*
- **Glücklich:** *"Cool, das klappt auf Anhieb! Ich fühle mich smart, weil es so einfach war."*
- **Leichte Nervosität:** *"Hoffentlich funktioniert der Code und ich mache nichts falsch."*
- **Freude:** *"Das Design sieht echt gut aus! Das macht bestimmt Spaß."*

Phase 2

- **Zufriedenheit:** *"Die Buttons sind schön groß und leicht zu klicken"*
- **Neugier:** *"Was für eine Aufgabe kommt jetzt? Ich bin gespannt, wie die Übungen aufgebaut sind."*
- **Motivation:** *"Okay, los geht's! Ich will mein Bestes geben und gleich anfangen."*
- **Entschlossenheit:** *"Die Aufgabe sieht machbar aus. Ich werde konzentriert arbeiten und sie lösen."*
- **Erleichterung:** *"Endlich kann ich meine Aufgaben in meinem Tempo lösen und muss nicht so schnell wie die anderen Schüler sein"*
- **Freude:** *"Das macht Spaß! Ich verstehe die Aufgaben und komme gut voran."*

Phase 3

- **Stolz:** *"Ich habe die letzte Aufgabe geschafft. Das gibt mir ein gutes Gefühl, weiterzumachen."*
- **Unsicherheit:** *"Habe ich wirklich alles richtig gemacht? Ich hoffe, meine Ergebnisse sind gut."*
- **Frustriert:** *"Einige Aufgaben muss ich mich nochmal anschauen"*

Phase 4

- **Erleichterung:** *"Wow, ich habe mich verbessert. Es fühlt sich gut an, Fortschritte zu sehen."*
- **Motivation:** *"Das Lob tut gut! Ich habe hart gearbeitet, und es hat sich gelohnt."*
- **Neugier:** *"Ich freue mich schon auf die nächste Runde. Das macht echt Spaß, und ich lerne etwas dabei!"*



Proof of Concept

Geschäftsidee

- Interaktive Lernplattform speziell für Kinder mit Down-Syndrom (8–11 Jahre)
- Einfache QR-Code-Nutzung für schnellen und direkten Zugriff auf Übungen
- Förderung der Lernfähigkeiten durch barrierefreie, individuell anpassbare Inhalte
- Personalisierte Übungen, angepasst an Bedürfnisse und Fortschritte der Kinder

Zielsetzung:

- Technische Machbarkeit sicherstellen
- QR-Code als Zugang: Einfacher, geschützter Zugang zu personalisierten Inhalten
- Individuelle Übungsaufgaben: Abgestimmt auf jedes Kind mit Down-Syndrom
- Einfache Interaktionen: Unterstützung von Tippen, Wischen und Drag & Drop

Leistungsziele

- Verbesserung der Lernfähigkeiten: Messbare Fortschritte in den Sprach- und Lernfähigkeiten der Kinder.
- Zugang zu Ressourcen: Sicherstellen, dass alle Kinder, auch aus einkommensschwachen Familien, Zugang zu Tablets haben.

19

Bei der Zielsetzung haben wir die Technische Machbarkeit damit ist gemeint, dass es noch geprüft werden muss, wie der QR-Code auf alle Tablets einfach zugänglich ist und zuverlässig funktioniert.

Dann entscheiden die Lehrkräfte welches Kind Basis und fortgeschrittene Aufgaben zugeteilt bekommt. Diese Aufgaben kann der Nutzer Tippen, Wischen und Drag and Drop.

Bei den Leistungszielen haben wir den Zugang zu Ressourcen. Damit ist gemeint, dass wir sicher stellen wollen, dass der Staat nur für die Kinder aus einkommensschwachen Familien den Zugang zu Tablets ermöglicht.

Link: https://github.com/mtekcan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/PoC.jpg

Was wird Umgesetzt?

- **Digitale Plattform entwickeln:** Helfen Kindern mit Down-Syndrom (8–11 Jahre), Lerninhalte zu verarbeiten
- **QR-Codes:** Zugang zu personalisierten Aufgaben über Tablets
- **Interaktive Lerninhalte:** Einfache Aufgaben wie Textverständnis und Rechnen
- **Fortschrittsüberwachung:** Rückmeldungen in Form von Fortschrittsbalken

Wie wird es Umgesetzt?

- **QR-Code-Authentifizierung:** Ermöglicht schnellen und sicheren Zugriff auf personalisierte Inhalte
- **QR-Code-Scanner Implementierung:** Authentifiziert den Nutzer und zeigt individuell zugeschnittene Übungen und Lerninhalte an
- **Individuelle QR-Codes:** Für jedes Kind generiert, direkter Zugriff auf persönliche Aufgaben
- **Lerninhalte:** Speziell auf die Bedürfnisse von Kindern mit Down-Syndrom abgestimmt, kindgerecht, motivierend und barrierefrei
- **Berücksichtigung von Stärken/Schwächen:** Anpassung der Lerninhalte basierend auf den Beobachtungen der Lehrkräfte
- **Leihsystem:** Bereitstellung von Tablets für Kinder ohne eigene Geräte
- **Fortschrittsüberwachung:** Lehrkräfte und Eltern können die Ergebnisse der bearbeiteten Aufgaben einsehen

20

Was wird umgesetzt?:

Zeile 2-> Die Schulen geben den Lehrern Tablets, um diese an die Kinder weiter zu leihen

Wie wird es Umgesetzt?:

Zeile 2 -> Die QR-Codes werden von den Lehrern für die Kinder individuell eingerichtet.

Durchführung

- **Phasen der Umsetzung:**
 - Konzeptentwicklung und Prototyp-Erstellung darunter QR-Code-Integration, Leihsystem und individualisierte Übungen.
 - Prototyp-Tests und Feedbackrunden mit Lehrkräften (anstelle von Kindern mit Down-Syndrom)
- **Prototyp-Tests:**
 - Lehrkräfte nutzen den Prototyp der Plattform
 - Funktionalität der QR-Code-Authentifizierung und Benutzerfreundlichkeit werden getestet
- **Anpassung der Lerninhalte:**
 - Basierend auf Beobachtungen und Rückmeldungen der Lehrkräfte
 - Anpassung der Inhalte an die Stärken und Schwächen der Kinder mit Down-Syndrom
- **Kontinuierliche Verbesserung:**
 - Plattform wird durch regelmäßige Feedbackrunden von Lehrkräften verbessert
- **Datenschutz**
 - Eltern werden nicht direkt in den Entwicklungsprozess einbezogen
 - Einverständniserklärung der Eltern erforderlich für die Teilnahme und Datenschutz der Kinder

21

Leihsystem: Die Schulen stellen Tablets zur Verfügung. Eltern können die Tablets für ihre Kinder ausleihen.

Exit-Kriterien

- **Nutzerstatistiken:** Anzahl der registrierten Kinder sowie die Häufigkeit der Nutzung der Plattform.
- **Lernfortschritt:** Evaluation der Fortschritte der Kinder in Bezug auf Lernfähigkeiten.
- **Feedback-Analyse:** Auswertung des Feedbacks von Lehrkräften und Therapeuten zur Verbesserung der Plattform.
- **Nutzerengagement:** Beteiligung Lehrkräfte bei der Überwachung des Lernfortschritts und bei der Nutzung der Funktionen der Plattform.
- **Ressourcennutzung:** Anzahl der ausgegebenen Tablets und die Anzahl der erfolgreich registrierten Kinder.
- **Einverständniserklärung:** Erhebung der Zustimmung zur Verarbeitung von Daten im Einklang mit den Datenschutzbestimmungen.

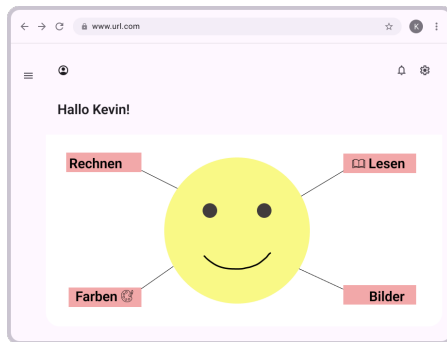
Risiken und Gegenmaßnahmen

- **Fehlende Motivation der Kinder:**
 - *Gegenmaßnahme:* Gamification-Elemente wie Belohnungen und Fortschrittsbalken integrieren, um die Kinder zur regelmäßigen Nutzung zu motivieren.
- **Kinder ohne eigene Geräte:**
 - *Gegenmaßnahme:* Bereitstellung eines Leihsystems für Tablets, das den Zugang zur Plattform unabhängig vom Besitz eines eigenen Geräts ermöglicht.
- **Technische Herausforderungen bei der QR-Code-Integration:**
 - *Gegenmaßnahme:* Ständige Aktualisierung und Optimierung der QR-Code-Technologie sowie regelmäßige Tests zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit.
- **Fehlende Akzeptanz durch Eltern und Lehrkräfte:**
 - *Gegenmaßnahme:* Einfache und verständliche Information für Eltern und Lehrkräfte zur Nutzung der Plattform, um sie bei der Unterstützung der Kinder zu stärken.
- **Daten- und Datenschutzprobleme:**
 - *Gegenmaßnahme:* Sicherstellung der Einhaltung aller Datenschutzrichtlinien, insbesondere der DSGVO, und Transparenz gegenüber den Nutzern bezüglich der Datennutzung.

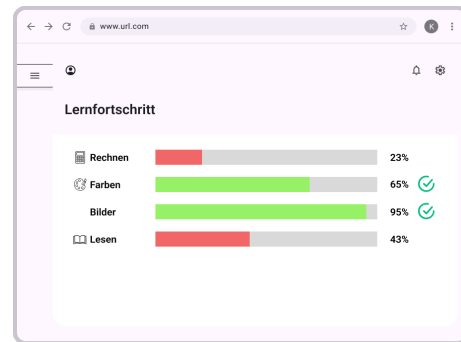


User Interface

Startseite nach QR-Code scannen:



Lernfortschritt Seite:

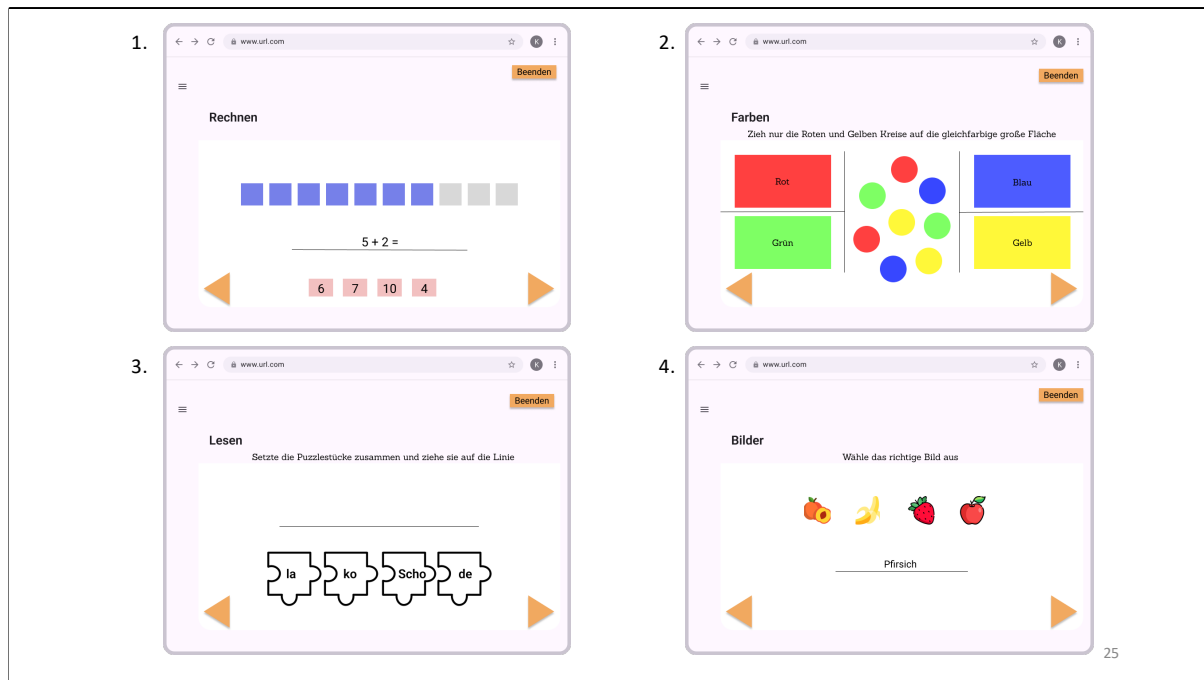


24

Nach scannen des QR-Codes wird direkt die Startseite angezeigt. Der Nutzer wird einmal begrüßt und kann direkt unkompliziert mit den Übungen starten. Die Übungen sind kategorisiert in Rechnen, Farben, Bilder und Lesen.

Auf der Plattform können auch die Lernfortschritte eingesehen werden. Hierzu wurden einmal zur Bildlichen veranschaulichung Balkendiagramme genutzt. Daneben werden dann die Prozentzahlen angezeigt. Alles was über 50% ist, wird grün und mit dem hacken Symbol als gut gelöst symbolisiert. Alles was unter 50% ist, wird rot und soll zeigen, dass hier noch weiter geübt werden muss.

Link: <https://www.figma.com/design/iDvsWyRSoHH4cn398AeEiN/Untitled?node-id=0-1&node-type=canvas&t=XZHo3hPNuZA1Eubo-0>



Wir gehen davon aus, dass die Lehrkräfte im vorfeld zu jedem Kind schon eingestellt haben, ob sie Basis oder Fortgeschrittenere Aufgaben angezeigt bekommen. Dann können die Kinder zu den Übungen verschiedene Aufgaben angezeigt bekommen.

Bild1: Die Rechenaufgaben werden schriftlich und Bildlich angezeigt. Der Nutzer kann, dann von den vier Lösungsoptionen auf eine klicken, um die Antwort zu geben.

Bild2: Die Nutzer müssen bei den Farbaufgaben die Kreise zur richtigen Farbe ziehen. Das System erkennt dann, wenn die Kreise auf das richtige Feld gelegt wurden.

Bild3: Hier muss der Nutzer die Wörter erraten. Durch die Puzzleteile wird dem Nutzer deutlich gezeigt, dass man hier die Puzzleteile aneinander bringen muss und zwar in der richtigen Reihenfolge. Das Kind kann so den Aufbau der Wörter besser verstehen.

Bild4: Dem Nutzer werden Wörter und Bilder angezeigt. Das Wort was auf der Plattform angezeigt wird, wird gesucht. Der Nutzer muss dann auf das passende Bild drücken.

Der Nutzer kann jederzeit zur vorherrschenden Übung durch die Pfeile gehen. Ebenfalls kann es auch die Übung mit dem weiter Pfeil überspringen. Beendet kann theoretisch jede Übung zur jederzeit.



Cognitive Walkthrough

1. Task: Starten der Übung

- **1.1.** Aktion: Kilian scannt den QR-Code hinter seinem Schülerschein, um auf die Plattform zuzugreifen.
- **1.1.1. Wird Kilian versuchen, den richtigen Effekt zu erzielen?**
- Ja, er ist vertraut mit QR-Codes und der Idee, sich über einen Code anzumelden.
- **1.1.2. Wird Kilian bemerken, dass die richtige Aktion zur Verfügung steht?**
- Ja, der QR-Code ist sichtbar
- **1.1.3. Wird Kilian die richtige Aktion mit dem beabsichtigten Effekt in Verbindung bringen?**
- Ja, da er bereits mit QR-Codes vertraut ist und klar erkennt, dass dieser Schritt zum Start der Plattform führt.
- **1.1.4. Wenn die richtige Aktion durchgeführt wird, wird Kilian sehen, dass Fortschritt gemacht wird?**
- Ja, nachdem der QR-Code gescannt wurde, öffnet sich die Startseite und es ist klar, dass er erfolgreich eingeloggt ist.

2. Task: Auswahl der Übung

3. Task: Bearbeiten der Aufgabe

4. Task: Beenden der Übung

5. Task: Anzeige des Lernfortschritts

27

Für das Cognitive Walkthrough wurde die Persona: Kilian Maier genutzt. Die Persona ist theoretisch einmal durch die Plattform gegangen, um zu gucken ob alle Schritte funktionieren könnten.

Mit den vier Fragestellungen (1.1.1; 1.1.2; 1.1.3; 1.1.4) wurden die fünf verschiedenen Schritte analysiert. Wir gehen hierbei davon aus, dass die Persona vertraut mit QR-Codes ist.

Github

Link: https://github.com/mtekcan/EPWS2324Zaric_Tekcan/blob/main/Artefakte/Zu%20Audit2/Cognitive%20Walkthrough.jpg

Zeitplan:

11.11.24	Audit 1	Problemstellung, Zielsetzung mit Begründung, Domänenmodell, Artefakte, Projektplan, PowerPoint-Foliensätze, Notizen						
18.11.24								
20.11.24	Risikomatrix	fertig	Zara	20.11.24	20.11.24	15td.	Gehörte noch zu Audit1. Wurde deswegen durch das Feedback ergänzt	
27.11.24	Ideenfindung	fertig	Allie	27.11.24	27.11.24	35td.		
03.12.24	Domänenmodell Soll-Zustand	fertig	Melisa	03.12.24	03.12.24	30min.	Wurde ergänzt wegen der Ideenfindung	
03.12.24	Stakeholderanalyse	fertig	Zara	03.12.24	03.12.24	30min.	Wurde ergänzt, weil die Ideenfindung uns auf weitere Stakeholder gebracht hat	
03.12.24	Erfordernisse	fertig	Melisa	03.12.24	03.12.24	30min.	Wurde ergänzt, weil die Ideenfindung uns auf weitere Erfordernisse gebracht hat	
03.12.24	Anforderungen	fertig	Zara	03.12.24	03.12.24	30min.	Wurde ergänzt, weil die Ideenfindung uns auf weitere Anforderungen gebracht hat	
27.11.24	Future Scenario	fertig	Allie	27.11.24	27.11.24	15td.		
03.11.24	Erweiterte Risiken	fertig	Zara	04.12.24	04.12.24	25td.		
04.11.24	rTA	fertig	Zara	04.12.24	26.11.24	25td.		
04.11.24	Essential Use Case	fertig	Melisa	04.12.24	04.12.24	15td.		
04.11.24	Concrete Use Case	fertig	Zara	04.12.24	04.12.24	15td.		
04.11.24	Experience Mapping	fertig	Allie	04.12.24	04.12.24	25td.		
04.11.24	Container	fertig	Melisa	05.12.24	05.12.24	5 min		
05.12.24	Proof-of-Concept	fertig	Melisa	05.12.24	05.12.25	25td.		
05.12.24	User Interface	fertig	Zara	05.12.24	05.12.24	35td.		
05.12.24	Cognitive Walkthrough	fertig	Zara	05.12.24	05.12.25	1,55td.		
09.12.24	Audit 2	Weiterentwickelte Projektkrüken, Typen von Projektkrüken, Begründung der Auswahl der PROs, Artefakte, Projektplan, PowerPoint-Foliensätze, Notizen						

Link: https://1drv.ms/x/s!AktBse7y6lPtb_uxp03ng_99tjY