Projektziele:

1. Leistungsziele:

- Implementierung Lernplattfrom, einer personalisierte KI-gesteuerten zu dem Lernplattform, Lernressourcen bereits zur Verfügung in dem Lernplattform stellen

- Implementierung eines kontinuerlichen Wartungs- und Verbesserungsprozesse, der auf dem Feedback der Nutzer basiert (Feedback könnte als Nutzerumfrage, Rückmeldungen, usw…)

- Erhöhung der individuelle Schülerleistungen um mindestens ein Notenstufen in den Hauptfächern innerhalb des ersten Schulhalbjahres

- Sicherstellung einer Zufriedenheitsrate von mindestens 80% bei Schülern, Lehrern und Eltern innerhalb der ersten sechs Monate durch regelmäßiges Feedback

2. Terminziele: Insgesamt sollte den Projekt innerhalb maximal 12 Monaten fertig

- Abschluss der umfassenden Analysephase bis Ende des ersten Monats, um die Anforderungen von Nutzern zu verstehen und den Funktionsumfang zu definieren

- Beginn der Implementierung der Lernplattform mit der Integration der KI nach der Bestätigung von Projekleitern aus verschiedenen Projektteams

- Abschluss der Plattformentwicklung nach sechs Monats, wobei der Fokus auf der Anpassungsfähigkeit der Algorithmen, Daten-Training liegt.

- Durchführung von Testen (Funktionalitäts und Benutzertest) vier Wochen nach der vollständige Integration der KI

- pünktliche Umsetzung von monatlichen Fortschrittsberichten und Anpassungen basierend auf den Rückmeldungen (jede Monat ein Fortschrittsberichten bei allen Projektteam und die Bestätigung von Projektleiter)

- Abschluss aller Implementierungsphasen und Testen innerhalb 10 Monaten

3. Kostenziele: Gesamt von 200 – 500k

+ 50.000 Euro für die umfassende Analysephase

+ 200.000 Euro: Implementierung der Lernplattform, einschließlich Entwicklung, Design, Bereitsstellung

+ 150.000 Euro für die Integration der KI, um adaptive Lernalgorithmen zu implementieren sowie Daten zu trainieren

+ 50.000 Euro für umfassende Test

+ 50.000 euro für die kontinuierliche wartung von Nutzer-Feedback ersten 2 Monaten

Struktur des Projektteams

1. Systemarchitekt: Zuständig für die technische Architektur der Plattform, Auswahl der Technologien und Integration von KI

2. Entwicklerteam: Frontend- und Backend-Entwicklern, die für die Umsetzung der Lernplattform verantwortlich sind

3. KI-Experten in Machine Learning, Deep-Learning:

4. UX/UI Designer: Benutzeroberflächendesign der Plattform

5. Tester: Durchführung von Funktionalitäts- und Benutzertests

6. Projektmanager: Unterstützt den Projektleiter bei der Ressourcenverwaltung, Zeitplanung und Koordination der Teilprojekte

Teilprojekte:

1. Analysephase: Erstellung von Anforderungsanalysen, Erfassung von Bedürfnissen der Nutzer und Definition des Funktionsumfangs der Plattform

2. Designphase: Entwickeln von Designkonzepten für die Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung der Lernplattform

3. Implementierung der Lernplattform: Entwicklung der Basisstruktur der Plattform, Implementierung von Funktionen, Einbindung von Lernmaterialien und Schaffung einer benutzerfreundlichen Umgebung

4. Integration der KI: Implementierung adaptiver Lernalgorithmen, Datenaufbereitung für ML und Integration der KI Komponenten

5. Testphase: Durchführung von Funktionalitäts- und Benutzertests, Fehlerbehebung und Qualitätssicherung vor der Plattformeinführung

6. Wartung und Verbesserungen: kontinuerliche Wartung der Plattform, Implementierung von Nutzer-Feedback und Durchführung von regelmäßigen Updates und Verbesserungen

### Ressourcen und Kosten:

1. \*\*Arbeitszeit:\*\*

- \*Entwicklerteam:\* 4-6 Entwickler über einen Zeitraum von 6 bis 12 Monaten.

- \*Projektmanager:\* Vollzeit für die Dauer des Projekts.

- \*Designer:\* Je nach Umfang des Designs, Vollzeit oder Teilzeit.

2. \*\*Investitionen:\*\*

- \*Softwareentwicklungstools:\* Kosten für Entwicklungsumgebungen, Lizenzen, etc.

- \*Server und Hosting:\* Abhängig von der erwarteten Nutzerbasis.

- \*Testgeräte:\* Falls die App auf verschiedenen Geräten getestet werden muss.

- \*Schulungen:\* Für Lehrkräfte und eventuell Support-Personal.

3. \*\*Gesamtkosten:\*\*

- Die Kosten können stark variieren, aber eine grobe Schätzung könnte zwischen $200.000 und $500.000 liegen, abhängig von den oben genannten Faktoren.

### Mögliche Risiken:

1. \*\*Technologische Risiken:\*\*

- Komplexität der Integration mit bestehenden Systemen.

2. \*\*Zeitliche Risiken:\*\*

- Verzögerungen bei der Entwicklung aufgrund unvorhergesehener Probleme.

- Änderungen in den Anforderungen könnten den Zeitplan beeinflussen.

3. \*\*Finanzielle Risiken:\*\*

- Unvorhergesehene Kostensteigerungen.

- Budgetbeschränkungen könnten zu Einschränkungen bei Ressourcen führen.

4. \*\*Benutzerakzeptanz:\*\*

- Die App könnte von den Studierenden und Lehrkräften nicht gut angenommen werden.

- Unis könnten widerstrebend sein, die App zu implementieren.

5. \*\*Datenschutz und Sicherheit:\*\*

- Datenschutzbedenken könnten die Einführung behindern.