

use case: Verbesserung des Zeitmanagements und effektive Planung durchführen.

actors: Student(en)

trigger: Der Student möchte bis zur seiner Klausurphase anzugewöhnen mehr zu lernen.

precondition: Der Student hat Zugriff auf das Habiton-System und kann entweder ein Konto erstellen oder bereits über ein vorhandenes Konto verfügen.

main flow:

1. Der Student meldet sich im "Habiton" System an.
2. Der Student gibt das gewünschte Habit ein und startet den Habit-Zeitplan.
3. Das System erstellt einen Plan, der schrittweise kleine Ziele für die Gewohnheitsentwicklung festlegt. Zum Beispiel würde das System, am ersten Tag nur eine Stunde lernen planen, nach einer Woche zwei Stunden, und nach einem Monat 5 Stunden lernen.
4. Der Student führt die täglichen Gewohnheitsaktivitäten gemäß dem Plan durch.
5. Jeder erfolgreiche Tag schaltet einen Pixel des Badges frei, das den Fortschritt des Habits darstellt.
6. Der Student kann das erreichte Badge in der Achievements Ansicht des Systems sehen.

postcondition:

Der Student hat die gewünschte Gewohnheit entwickelt und kann das komplette Badge einsehen.

exceptional flow:

Das System konnte kein Zeitplan erstellen und keine Benachrichtigungen senden.

postcondition: Es wurde keine neue Gewohnheit erlernt.

End: Die Verbesserung des Zeitmanagements und effektive Planung wurden durchgeführt.

use case: Benachrichtigungen als Erinnerung erhalten.

actors: Person, die von einer Krankheit betroffen ist.

trigger: Die Personen möchte das System zu benutzen um sich erinnern zu lassen, wann er seine Tabletten einnehmen soll und es als Gewohnheit anzueignen.

precondition: Die betreffende Person kann auf das Habiton-System zugreifen und hat die Möglichkeit, entweder ein neues Konto zu erstellen oder sich über sein Konto anzumelden.

main flow:

1. Die Person meldet sich an.
2. Die Person erstellt seine gewünschte Gewohnheit und gibt an wann er daran erinnert werden möchte.
3. Das System erstellt einen angepassten Plan für die Gewohnheitsentwicklung.
4. Die Person startet dann seinen Zeitplan.
5. Die Person wird dann gemäß seines Zeitplanens erinnert und kriegt seine Mitteilungen.
6. Jeder geschaffte Tag schaltet einen Pixel im Badge frei.
7. Der vollständige Badge wird in den Achievements angezeigt.

postcondition:

Die Person hat erfolgreich eine neue Gewohnheit entwickelt und kann den Fortschritt anhand der erreichten Badges nachvollziehen.

exceptional flow:

Das System war nicht in der Lage, einen Zeitplan zu erstellen und Benachrichtigungen zu senden.

postcondition: Es wurde keine neue Gewohnheit erlernt.

End: Person hat Benachrichtigungen als Erinnerung erhalten.

use case: Unterstützung der Persönlichen Weiterentwicklung

actors: Ältere Person

trigger: Die ältere Person möchte, eine neue Gewohnheit entwickeln.

precondition: Die Person hat Berechtigungen, das Habiton-System zu nutzen, und kann dabei wählen, ob sie ein Konto erstellen oder bereits über ein vorhandenes Konto verfügen möchte.

main flow:

1. Die Person meldet sich im System an.
2. Die Person gibt die neuen Gewohnheiten ein, nämlich täglich spazieren zu gehen.
3. Das System erstellt einen individuell Plan, für die Person. Hier würde das System z.B. eintragen, dass der Nutzer einmal am Tag nur 10 min spazieren gehen sollte, danach die Woche 25 min und dann am Ende des Monats 30 Minuten oder mehr.
4. Die ältere Person führt die täglichen Gewohnheitsaktivitäten gemäß dem Plan durch, indem sie jeden Tag spazieren geht.
5. Nach und nach wird ein Pixel freigeschaltet, bis das Badge komplett ist.
6. In der Achievements Ansicht kann der Nutzer sein Badge ansehen.

postcondition:

Die ältere Person hat sein Ziel erreicht und eine neue Gewohnheit etabliert.

exceptional flow:

Weder die Erstellung eines Zeitplans noch das Senden von Benachrichtigungen konnte durchgeführt werden.

postcondition: Es wurde keine neue Gewohnheit erlernt.

End: Unterstützung der Persönlichen Weiterentwicklung.

use case: Gewohnheiten aufbauen, die zu einer Work-Life-Balance passen.

actors: Berufstätige Person

trigger: Die Person will lernen zu häkeln nach der Arbeit vergisst es aber jedes Mal und schafft es nicht sich selbst zu organisieren, wegen Ihrer Arbeit.

precondition: Der Nutzer hat Zugriff auf das Habiton-System und kann dabei wählen, entweder ein neues Konto zu erstellen oder auf sein bestehendes Konto zuzugreifen.

main flow:

1. Die berufstätige Person meldet sich im System an.
2. Die Person erstellt eine Gewohnheit mit der Funktion "Create a Habit", nämlich das Erlernen des Häkelns. Die Person kann bei Erstellen des neuen Habits eingeben, wann seine Arbeitstage und Zeiten sind, so dass sich das System daran orientieren kann.
3. Der Plan wird erstellt und gestartet, die zeitlichen Einschränkungen der beruflichen Tätigkeit berücksichtigt.
4. Die Gewohnheitsaktivitäten werden durchgeführt.
5. Die Pixel werden immer nach den täglichen Aktivitäten freigeschaltet.
6. Das erreichte Badge, der sich dem Habit "nach der Arbeit häkeln" anpasst, wird in den Achievements angezeigt.

alternative flow:

- 4a. Die Person schafft es nicht Zeitgemäß den generierten Zeitplan nachzuverfolgen.
- 4b. Der Nutzer kann dann seinen Zeitplan bearbeiten und so anpassen, dass er immer noch innerhalb seines gewünschten Zeitraums liegt.
- 4c. Danach wird der Zeitplan wie gewohnt weitergeführt.

postcondition: Die Gewohnheit wurde erfolgreich erlernt.

exceptional flow: Die Fähigkeit des Systems zur Erstellung von Zeitplänen und zum Versenden von Benachrichtigungen ging nicht.

postcondition: Es wurde keine neue Gewohnheit erlernt.

End: Gewohnheit aufgebaut, die zu einer Work-Life-Balance passt.

use case: Gemeinsame Entwicklung einer Gewohnheit

actors: Lehrer-/in

trigger: Die Unterstufenklasse soll für das nächste Englischthema eine Lektüre lesen und ein Lesetagebuch führen. Eine Lehrerin nutzt das System Habiton, um einen perfekten Zeitplan für die Schüler zu erstellen und ihre Aufgaben zu organisieren.

Precondition:

Der Nutzer hat Zugriff auf das Habiton-System, kann bei Bedarf ein Konto erstellen oder verfügt bereits über eins, während die Schüler bereit sind, am gemeinsamen Habit teilzunehmen.

main flow:

1. Die Lehrerin meldet sich an.
2. Die Lehrerin gibt das gewünschte Habit ein, nämlich das gemeinsame Lesen eines Buches und das Ausfüllen eines Workbooks. Sie stellt es so ein, dass es zudem Alltag der Schülerinnen und Schüler passt und ihren Stundenplan berücksichtigt.
3. Das System generiert wie immer einen individuellen Zeitplan.
4. Die Lehrerin informiert die Schüler über das gemeinsame Habit und den entwickelten Plan.
5. Die Schüler führen die täglichen Gewohnheitsaktivitäten gemäß dem Plan durch, indem sie das Buch lesen und das Tagebuch ausfüllen.
6. Nachdem die Lehrerin kontrolliert ob jeder Schüler die Aufgabe erledigt hat, trägt es die Lehrerin im System ein.
7. Um den Fortschritt der Klasse zu visualisieren, wird ein Pixel freigestaltet.
8. Der erreichte Badge ist einsehbar.

alternative flow:

- 4a. Die Klasse schafft es nicht Zeitgemäß den generierten Zeitplan nachzuverfolgen.
- 4b. Der Nutzer kann dann seinen Zeitplan bearbeiten und so anpassen, dass er immer noch innerhalb seines gewünschten Zeitraums liegt.
- 4c. Danach wird der Zeitplan wie gewohnt weitergeführt.

postcondition:

Die Lehrerin und Schüler haben erfolgreich die Gewohnheit entwickelt.

exceptional Flow: Das Erstellen eines Zeitplans und das Senden von Benachrichtigungen waren nicht möglich.

postcondition: Es wurde keine neue Gewohnheit erlernt.

End: Gemeinsame Entwicklung einer Gewohnheit.

use case: Das entwickeln einer neuen Gewohnheit im Kontext der Team Building

actors:

Freiwilligenorganisation (Benutzer des Systems)

Gruppen von Freiwilligen (Teilnehmer der Organisation)

trigger: Eine Freiwilligenorganisation entscheidet sich, im Altersheim ehrenamtlich zu arbeiten.

precondition: Der Leiter verfügt über Zugriff auf das Habiton-System und kann sich ein Konto erstellen oder hat bereits ein Konto. Die Gruppe ist bereit, an der gemeinsamen Gewohnheitsentwicklung teilzunehmen.

main flow:

1. Der Leiter meldet sich an.
2. Die Gewohnheit mit den gewünschten Zeiten und Tagen wird erstellt.
3. Das System generiert den Zeitplan und berücksichtigt dabei die angegebenen Zeiten der Gruppe.
4. Die Freiwilligen führen die täglichen Gewohnheitsaktivitäten durch.
6. Der Badge wird nach jedem erfolgreichen Tag vollständiger.
7. Die Achievements zeigen dann das vollständige Badge.

Postcondition:

Die Freiwilligenorganisation hat ihr Ziel erreicht.

exceptional flow:

Es war dem System nicht möglich, einen Zeitplan zu generieren oder Benachrichtigungen zu versenden.

postcondition: Das Ziel wurde nicht erreicht.

End: Das entwickeln einer neuen Gewohnheit im Kontext der Team Building