
Entwicklungsprojekt

AUDIT 4

ADONISA GASHI
MADINA IBRAGIMOVA
SEKARJA BENAGGOUNE

Inhaltsverzeichnis

1. Überarbeitete Artefakte
2. Funktionaler Prototyp
3. Kritische Reflexion
4. Fazit

Use Case #3

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 neue Gewohnheit ein, nämlich täglich spazieren zu gehen, mit dem Ziel, in Zukunft einer Power-Walking Gruppe beizutreten.
3. Das System erstellt einen individuell Plan, für die Person. Hier würde das System z.B. eintragen, das 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: Der Nutzer hat die benötigte Hilfe für die Unterstützung seiner persönlichen Weiterentwicklung erhalten, um sein gewünschtes Ziel zu erreichen.

Für eine bessere

Qualität: https://github.com/sekbn/EPWS2324BenaggounelbragimovaGashi/blob/main/Artefakte/Artefakte%20f%C3%BCr%20Audit%204/WS2324_Gashi_Ibragimova_Benaggoun_Bearbeitetes_Use_Case_3.pdf

Use Case #5

use case: Gemeinsame Entwicklung einer Gewohnheit

actors: Lehrer/-in

trigger: Für das nächste Thema im Englischunterricht ist das Lesen eines Buches und das Führen eines Lesetagebuchs vorgesehen. Die Lehrkraft verwendet das System Habiton, um einen angepassten Zeitplan für die Schülerinnen und 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. Sie gibt das neue Habit ein: das gemeinsame tägliche Lesen des Buches und das Führen eines begleitenden Lesetagebuchs. Die Einstellungen werden so vorgenommen, dass sie den Tagesabläufen und Stundenplänen der Schüler entsprechen.
3. Das System generiert wie immer einen individuellen Zeitplan.
4. Die Lehrerin präsentiert den Plan über das gemeinsame Habit und erklärt die Vorgehensweise.
5. Die Schüler setzen die täglichen Aktivitäten um, indem sie festgelegte Abschnitte des Buches lesen und ihre Gedanken und Erkenntnisse im Lesetagebuch festhalten.
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 den Zeitplan bearbeiten und so anpassen, dass die Leseziele innerhalb des gewünschten Zeitrahmens erreicht werden können.
- 4c. Der aktualisierte Zeitplan wird den Schülern präsentiert, 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.

Für eine bessere

Qualität: https://github.com/sekbn/EPWS2324BenaggounelbragimovaGashi/blob/main/Artefakte/Artefakte%20f%C3%BCr%20Audit%204/WS2324_Gashi_Ibragimova_Benaggoun_Bearbeitetes_Use_Case_5.pdf

Kritische Reflexion

In der folgenden Reflexion sollen die Ergebnisse der Gruppenarbeit im Rahmen des Seminars „Entwicklungsprojekt“ wieder gespiegelt werden.

Es gelang uns in intensiver Gruppenarbeit, relativ schnell zu erkennen, wo wir unsere Entscheidungen treffen müssen, um unsere Ideen umzusetzen.

Zunächst ist es wichtig zu betrachten, auf welchen theoretischen Annahmen das Entwicklungsprojekt basiert. Die Psychologie der Gewohnheitsbildung ist ein komplexes Feld, es gibt bereits viele Theorien und Berichte. Die Auswahl der Theorien und deren Anwendung auf das Projekt spiegeln die Tiefe des Verständnisses und den Ansatz des Projekts wider.

Die praktische Umsetzung des Projekts stellt einen weiteren wichtigen Aspekt dar. Dies umfasst die Gestaltung des Projekts, die Auswahl der Methoden und die Entscheidung, welche Anwendung programmiert wird.

Im Bereich der Gewohnheitsentwicklung gibt es generell Herausforderungen, die variieren. Deshalb war es am Anfang schwer, unsere Ideen umzusetzen und überhaupt einen Durchblick zu bekommen, was wir eigentlich machen wollen. Unsere Zielsetzung war es, ein System zu entwickeln, das die Gewohnheitsbildung erleichtert. Dabei haben die Ansätze aus dem Buch „Tiny Habits“ sehr geholfen und es uns ermöglicht, unsere Ansätze und Ideen besser zu definieren und zu verwirklichen.

Für eine bessere Qualität:

https://github.com/sekbn/EPWS2324BenaggounelbragimovaGashi/blob/main/Artefakte/Artefakte%20f%C3%BCr%20Audit%20/WS2324_Gashi_Ibragimova_Benaggounel_Kritische_Reflexion.pdf

Kritische Reflexion

Eine weitere Herausforderung war es, klar zu definieren, für wen das System entwickelt wird. Wer ist unsere Zielgruppe? Welche Stakeholder haben wir? Es musste entschieden werden, welche Anforderungen und Erfordernisse unsere Stakeholder hatten, um das System entsprechend anzupassen. Dies erwies sich als besonders schwierig für uns, da zunächst geplant war, ein System zu entwickeln, das speziell für eine bestimmte Zielgruppe geeignet ist. Jedoch wurde dieser Gedanke geändert, um ein inklusives System für alle zu entwickeln, die eine Gewohnheit entwickeln möchten, mit dem Ziel, eine benutzerfreundliche und effektive Lösung zu gestalten.

Einige Probleme ergaben sich auch bei der Entscheidung, wie das System implementiert wird, ob eine App oder doch eine Webanwendung besser geeignet wäre. Diese Unklarheiten konnten wir schnell nach dem zweiten Audit Termin klären.

Rückblickend können wir feststellen, dass die Gruppenarbeit mit einigen Herausforderungen konfrontiert war und es schwerfiel, viele unserer Konzepte umzusetzen. Der Prozess des Entwicklungsprojektes haben nicht nur unsere Problemlösungsfähigkeiten verbessert, sondern auch dazu beigetragen, unsere Ideen präziser zu definieren und erfolgreich zu implementieren.

Abschließend können wir sagen, dass die Zusammenarbeit im Team die effektivste Methode zur Bearbeitung des Projekts war. Durch die unterschiedlichen Vorkenntnisse und Ideen der Gruppenteilnehmenden konnten wir feststellen, dass wir kreativere Problemlösungen erzielt haben. Wir konnten jedoch auch feststellen, dass nur durch konkrete und faire Arbeitsaufteilung innerhalb der Gruppe ein befriedigendes Resultat erreicht werden kann.

Fazit

Da wir uns bereits im Modul Social Computing mit Gewohnheiten beschäftigt hatten und das Thema uns sehr interessiert, wollten wir eine neue Idee zum Thema bearbeiten und unsere Entwürfe in einen praktischen Prototyp umsetzen.

Aufgrund unserer bisherigen gemeinsamen Uniprojekte waren wir uns bewusst, dass wir als Team gut harmonisieren.

Darüber hinaus hat uns unsere gemeinsame Motivation für das Thema sehr geholfen, die Aufgaben trotz unseres Mangels an Vorkenntnissen im Bereich Web Development zu bewältigen. Dabei griffen wir auf bereits erlernte Methoden zurück und konnten Probleme in der Regel schnell mithilfe von Tutorials und mit der Hilfe des Internets lösen. Dank des Open Space konnten wir uns regelmäßig montags treffen und am Projekt arbeiten. Durch die Verwendung von Tools wie Miro konnte dies effektiv umgesetzt werden.

In den regelmäßigen Open-Space-Treffen konnten wir schrittweise die definierten Ziele erreichen und langsam unseren Prototypen entwickeln.

Aufgrund des erlangten Wissens und neuer Fähigkeiten hat sich der Schritt in dieses neue Gebiet für uns auf jeden fall gelohnt.

Für eine bessere

Qualität: https://github.com/sekbn/EPWS2324BenaggounelbragimovaGashi/blob/main/Artefakte/Artefakte%20f%C3%BCr%20Audit%204/WS2324_Gashi_Ibragimova_Benaggounel_Fazit.pdf

Danke für Eure Aufmerksamkeit
