



BAUERNHOF-INFOSITE

M152 Projekt

1. MAI 2020

TIMON SCHMID & RYAN FUCHS

BBZW Sursee



Seitenumbruch

Inhaltsverzeichnis

Inhalt

Projektbeschreibung	1
1. Inhalt.....	1
2. Personengruppen	2
3. User Stories	2
1. User Story 1	2
2. User Story 2	2
3. User Story 3	2
4. User Story 4	3
5. User Story 5	3
6. User Story 6	3
3. Unsere Elemente	3

Seitenumbruch

Projektbeschreibung

1. Inhalt

Dieses Projekt umfasst eine Bauernhof-Infosite. Die Bauernhof-Infosite kann von zwei verschiedenen Benutzerrollen bedient werden. Diese unterscheiden sich in der Art ihrer Verwendung. So soll dieser Shop auf verschiedenen Plattformen (Auflösung) und verschiedenen Geräten verwendet werden können. Dafür wird eine Responsive Website erstellt.

2. Personengruppen

Da dies ein online Bauernhofshop ist, bezieht sich unsere Zielgruppe eher auf Menschen im Alter von 10 bis 70 Jahre. Ältere Personen wurden aufgrund ihrer eher seltener Verwendung einer Website aus der Zielgruppe ausgeschlossen. Dies betrifft ebenso die Personen welche jünger als 10 Jahre alt sind.

1. Persona "Helga Baumann"



Name: Martina Baumann

Alter: 36

Beruf: Hausfrau

Erwartungen: Einfach zu bedienende Seite, Informationen sind sauber und spannend dargestellt

Rolle: Benutzer

2. Persona "Dominik Huber"



Name: Mathias Meyer

Alter: 55

Beruf: Geschäftsmann

Erwartungen: Informationen sollen schnell, logisch und strukturiert dargestellt sein

Rolle: Benutzer

3. User Stories

1. User Story 1

Als Benutzer möchte ich auf der Webseite Bilder des Bauernhofs finden, um mich mit dem Gebäude und der Umgebung vertraut zu machen.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der "Start" Seite	Wenn auf den Reiter "Fotos" geklickt wird	Wird die Seite "Fotos" aufgerufen und es werden zwei Pixelgrafiken angezeigt.

2. User Story 2

Als Benutzer möchte ich ein Logo des Bauernhofes sehen, um mich zukünftig besser an die Website und deren Informationen erinnern zu können.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der "Start" Seite	Wenn auf den Reiter "Über-Uns" geklickt wird	Wird die Seite "Über-Uns" aufgerufen und es wird das Logo des Bauernhofes angezeigt.

3. User Story 3

Als Benutzer möchte ich über die Urheber rechte der Fotos informiert werden, um die rechtliche Korrektheit der Website überprüfen zu können.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der "Fotos" Seite	Wenn über die Fotos "gehovered" wird,	Werden Informationen zum Urheberrecht des Fotos angezeigt

4. User Story 4

Als Benutzer möchte ich mir ein Video des Bauern ansehen, um ihn und seine Art kennen zu lernen.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der "Über-Uns" Seite	Wenn auf den "Play" Button des Videos geklickt wird	Wird das Video flüssig abgespielt.

5. User Story 5

Als Benutzer möchte ich Audiosequenzen auffinden, um Kindern zu zeigen wie Kühe sich anhören.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der "Unser Bauernhof" Seite	Wenn auf den "Play" Button der Audiosequenz geklickt wird	Wird das gewünschte Audio-File abgespielt.

6. User Story 6

Als Benutzer möchte ich die Website auch auf einen Mobilen Device anzeigen können, um alle Informationen auch Unterwegs abrufen zu können.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf eine der Seiten	Wenn der Benutzer in den Mobilen Ansichtsmodus wechselt,	Werden die Selben Information in einer Mobile freundlichen Ansicht angezeigt.

3. Unsere Elemente

Für unser Frontend werden wir Angular ohne Bootstrap verwenden. Unsere Website wird folgende Seiten beinhalten:

- Start
- Über-Uns
- Fotos
- Unser Bauernhof

Auf den Verschiedenen Seiten werden Vektor- wie auch Pixel-Grafiken sowie Audio- und Video-Sequenzen angezeigt. Die Bauernhof Seite wird nach den UI- und responsive Design-Prinzipien aufgebaut um auch für Mobileuser ein möglichst gutes Erlebnis zu gestalten.