

# Entwicklung einer Android App zum Erfassen und Teilen von Erfolgen im Hinblick auf eine Erweiterung zu einer App Familie

**Bachelor Verteidigung**

# Inhalt

- Ursprung der Idee
- Umsetzung
  - Umfang
  - Aufbau
  - Kompromisse
  - Andere Domänen
- Fazit
  - Rückmeldung Anwender
  - Persönliches Fazit

# Ursprung der Idee

# Ursprung der Idee

Achievements/Erfolge sind ein Konzept aus dem Spieldesign



# Ursprung der Idee

- Achievements sind großartiges Werkzeug um Motivation zu erzeugen
- Viele Apps machen sich dieses Konzept zu Nutze
- Erste Bestrebungen in der Wirtschaft diese Prinzipien anzuwenden

# Umsetzung

# Umsetzung - Umfang

- Erfolge „loggen“
- Selber Erfolge erstellen
- Erfolge in Sozialen Netzwerken teilen
- Bestenlisten
- Freunde zu Erfolgen einladen

# Umsetzung - Aufbau

- Komponenten:
  - App
  - REST Server
  - Datenbank
  
- Client-Server Prinzip
  - Benötigt um Interaktivität zu gewährleisten
  
- Intensive Nutzung von Frameworks

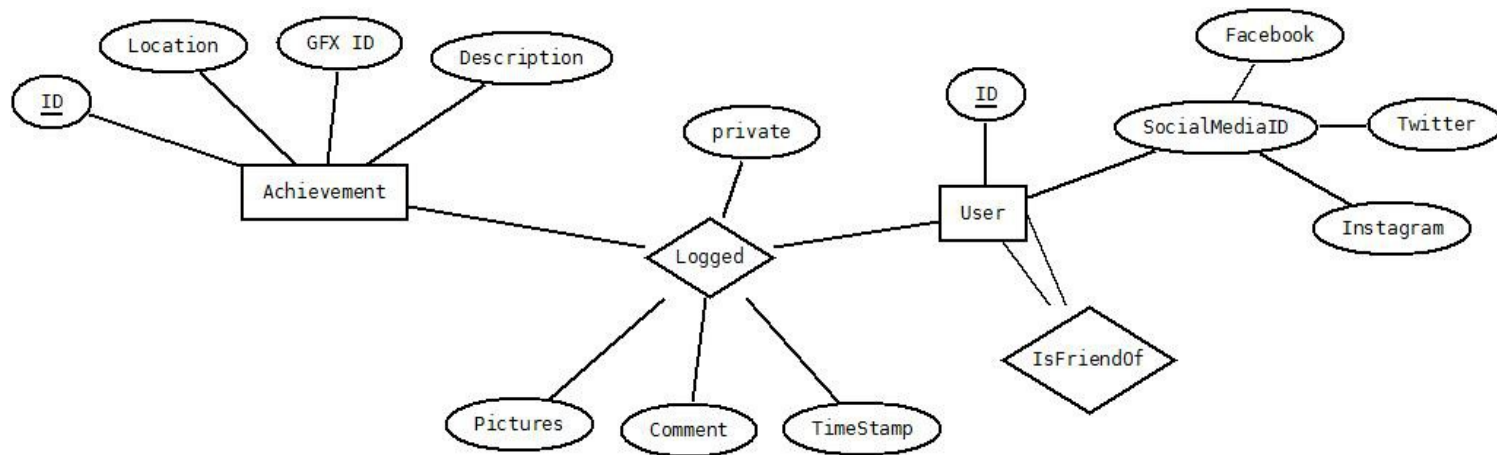


# Umsetzung – Kompromisse

- Einsatz von Frameworks große Hilfe, aber auch Quelle von Problemen
- Viele der notwendigen Änderungen sind dem Einsatz von FW geschuldet

# Umsetzung - Kompromisse

- Beispiel: Datenbank



# Umsetzung – Andere Domänen

- Sehr viele Möglichkeiten
- Erweiterbarkeit der vorliegenden Lösung nur begrenzt sinnvoll

# Fazit

# Fazit - Rückmeldung Anwender

- Geringer Funktionsumfang in der aktuellen Version
- Deshalb wenig konstruktive Rückmeldungen
- Fehlendes Design des Interfaces macht Beurteilung schwierig

# Fazit – Persönliches Fazit

- Sehr interessante und lehrreiche Erfahrung
- Viele Fehleinschätzungen
- Zeit, Zeit, Zeit ...

**VIELEN DANK**

**FRAGEN?!**