



Projekt: CO2-0
Projekt-Team: Bohna Chhong & Shanke Wei

Beruf: Polymechniker

Lehrjahr: 3. Lehrjahr

Name der Schule oder des Betriebs: BZD Berufsbildungszentrum Dietikon

Name der Lehrperson oder der Berufsbildnerin/des Berufsbildners: Urs Hassler, Stefan Forster

Zusammenfassung: Wir als Gruppen haben uns eine App ausgedacht, mit der man den eigene CO2 Ausstoss festhält und bewertet. Um Leuten zu motivieren, bauen wir ein Rankingsystem ein, damit man mit Freunden die Werte vergleichen kann.

Wettbewerbs-Kategorie: Innovationsprojekt

Inhalt

Einleitung	2
Ausgangslage	3
Motivation	3
Ideensuche / Projektdefinition	4
Projektdefinition und -Zielsetzung:	4
Umsetzbarkeit	4
Projektplanung	5
Die wichtigsten Meilensteine	6
Detaillierter Aufgabenplan	6
Konkrete Umsetzung	7
Auswertung der Projektarbeit	10
Rückblick	10
Erkenntnisse	11
Perspektiven	11

1. Einleitung

1.1. Ausgangslage

Die Jugendlichen in unserer Generation, sind sich durchaus bewusst, dass wir mittendrin im Klimawandel sind. Doch kaum einen interessiert es oder realisiert wie unser Planet langsam aber sicher zugrunde geht.

Der Klimawandel wird durch den zunehmenden Energieverbrauch fossiler Brennstoffe drastisch vorangetrieben. Durch die Verbrennung werden verschiedene Gase wie zum Beispiel Kohlenstoffdioxid freigesetzt.

1.2. Motivation

Wir hörten von diesem Projekt und fanden, dass das eine super Gelegenheit ist, etwas für die Umwelt und gegen den Klimawandel bei zu tragen.

Wir hoffen, dass unsere Projekt gekürt wird, damit wir zukünftig weiter an unsere App arbeiten können und viele Leute dazu bringen, den eigenen Kohlenstoffdioxidausstoß zu reduzieren.

2. Ideensuche / Projektdefinition

Anfangs tappten wir noch im Dunklen. Wir hatten keinerlei Ideen, was wir genau machen sollten. Wir wollten zuerst ein Handy durch Solarenergie aufladen, das gab es aber bereits schon. Dann haben wir uns überlegt, wie wir Menschen dazu bringen können, den eigenen Co2 Ausstoss zu reduzieren. Heutzutage schauen die Menschen nur noch auf ihre Smartphones. Deshalb war die Lösung einfach: Wir machen eine eigene App!

Da wir beide aber keine Erfahrung im Programmieren haben, kamen wir drauf, eine Prototyp App zu gestalten. Unser Klassenlehrer, Herr Hassler, hat uns verschiedene Programme und Websites gezeigt, die wir nutzen können.

Balsamiq.com

Marvelapp.com

proto.io

Axure

2.1. Projektdefinition und -Zielsetzung:

Wir gestalten eine App auf Axure. Die App soll nur das Aussehen zeigen und nicht die Funktionen.

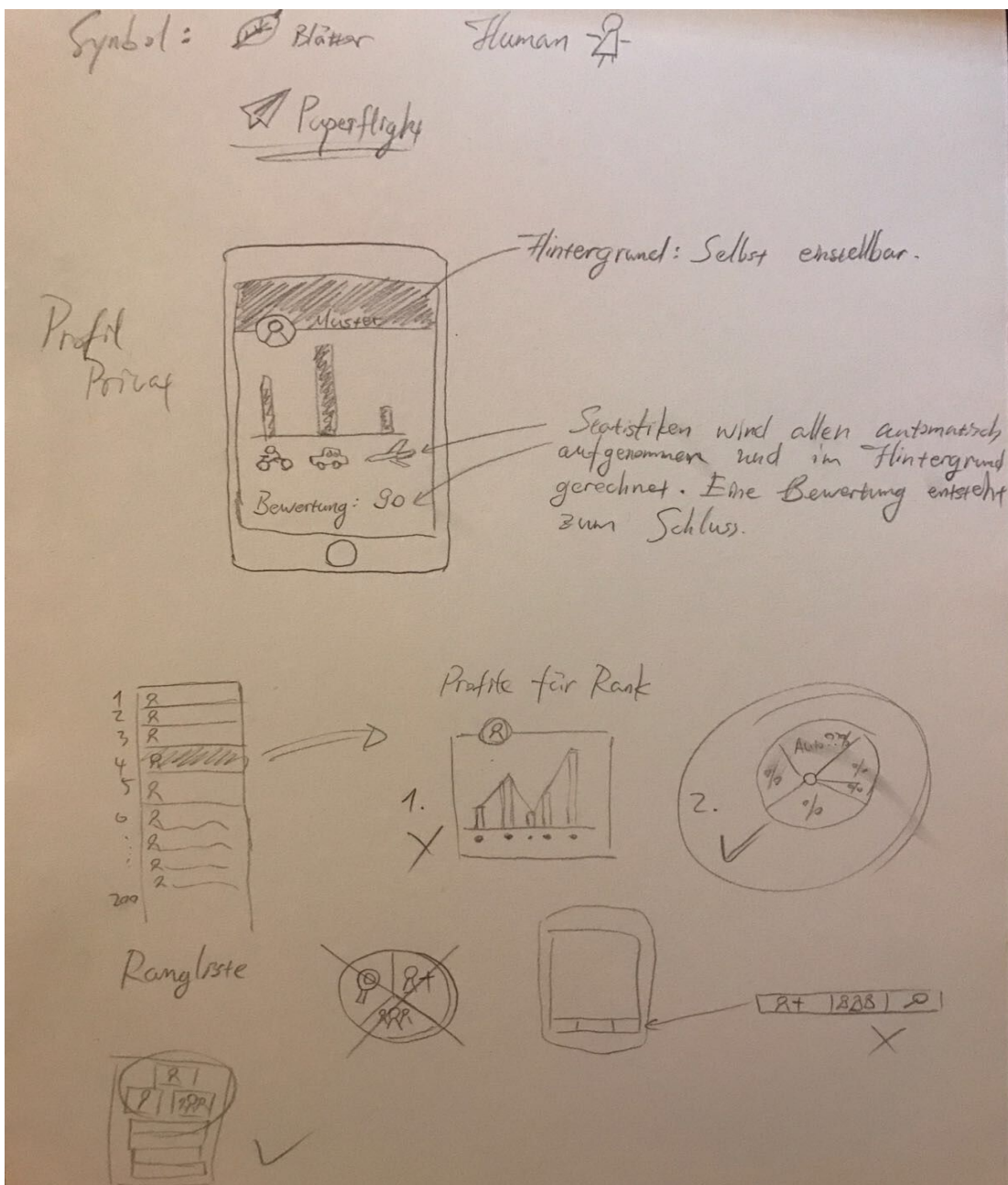
Unseren Hauptziel ist, die Menschen zu motivieren Kohlenstoffdioxidausstoss zu reduzieren, dabei aber auch Spass zu haben.

2.2. Umsetzbarkeit

Anfangs wussten wir nicht, mit welchem Programm wir den Prototypen herstellen sollen. Mit Axure klappte es aber ganz gut.

3. Projektplanung

Bei der Planung haben wir zuerst ein Mindmap erstellt. Wir haben uns überlegt, was alles in die App reinkommen soll und wie das ganze miteinander verbunden ist.



3.1. Die wichtigsten Meilensteine

<i>Was</i>	<i>Termin</i>
Ideensuche	27. Januar 2017
Planung/Braintstorming	3. Februar 2017
Umsetzung	24. Februar 2017
Projektdokumentation	20. März 2017
Abgabetermin	24. März 2017

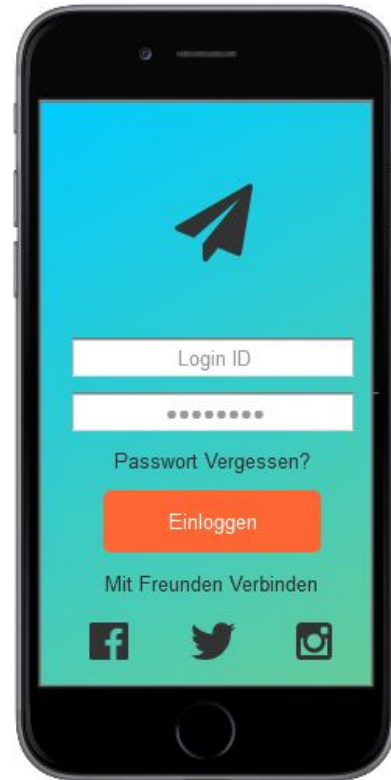
3.2. Detaillierter Aufgabenplan

<i>Was</i>	<i>Arbeitsaufwand</i>	<i>Wer</i>	<i>Bis wann</i>
Ideensuche	3h	Alle	27. Januar 2017
Ziele definieren	2h	Alle	
Projektplanung/Brainstorming	3h	Alle	3. Februar 2017
Umsetzung	10h	Alle	24. Februar 2017
Projektdokumentation	9h	Alle	20. März 2017

4. Konkrete Umsetzung

Angefangen haben wir mit unseren Logo und Loginseite. Weil die App über über CO2 Ausstoss und Umwelt handelt, wollen wir, dass ein natürliches Gefühl mit der App herrschen, deswegen haben wir die Farbe Grün genommen, als zeichen der Natur und des Klimaschutz. Als Logo haben wir ein Papier Flugzeug genommen. Wir kamen auf die Idee, weil das Flugzeug mit am meisten Kohlendioxid produziert.

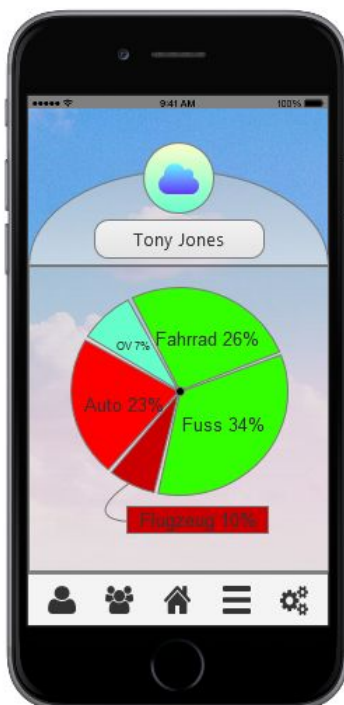
Wie bei jedem Login, gibt es ein Feld für die LoginID und das Passwort. Weiter unten kann man sich einloggen oder sich mit Freunden verbinden.



Beim Profil haben wir uns überlegt, dass wir eine Statistik einfügen. Sie soll zeigen, wie viel CO2 du heute schon gespart hast. Im Hintergrund berechnet die App deinen Ausstoss und zeigt deine Bewertung von deiner heutigen Sparaktionen. Wenn das Symbol Grün leuchtet, bedeutet es, dass man viel Kohlendioxid gespart hat. Sein Profilbild und Hintergrundbild kann man individuell gestalten wie man Lust hat.

Bei der Rangliste kannst du entweder die Weltrangliste oder die Regionsrangliste z.B Schweiz, anzeigen lassen.

Dort kann man sehen, wer gerade die Top 10 Kohlendioxidsparer sind. Die Rangliste soll als Motivation dienen, möglichst weit oben in der Rangliste zu stehen. Die Ende Monat unter den Top 100 sind bekommen einen Preis.



Rechts neben dem Namen kann man das Profil von der Person klicken. Dann erscheint diese Ansicht. Auf dem Profil kann man den Kohlendioxidausstoss der Person ansehen.

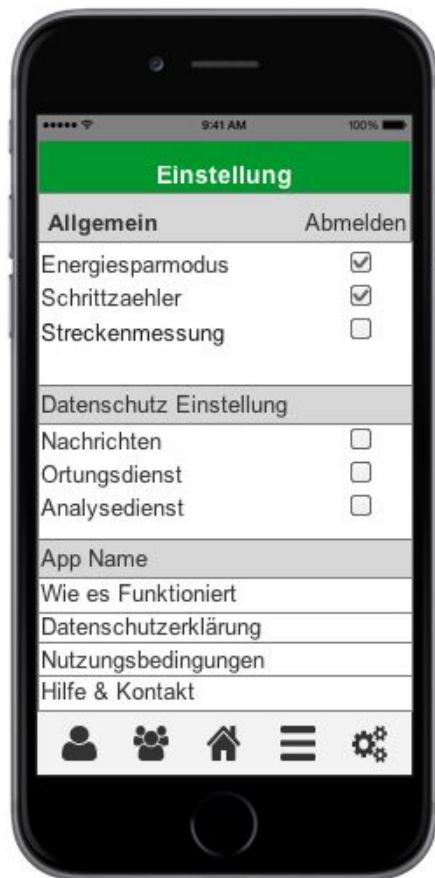


Unter "Freunde" gibt es 3 Felder: Freunde, Freundschaftsanfrage und Spiellersuche.

Deine Freundesliste zeigt deine Freunde an und wie viel Kohlendioxid die gespart haben. Auch hier gibt es eine Rangliste wer von deinen Freunden am meisten Kohlendioxid gespart hat.



“Freundschaftsanfrage” und “Spiellersuche” haben wir schlicht gehalten.



Unter "Einstellung" kann man verschiedene Funktionen Ein und Aus stellen.

Sowie Landessprache, Ortungsdienst, Energiesparmodus, Account Sicherheits usw.

5. Auswertung der Projektarbeit

5.1. Rückblick

Wir sind stolz auf unsere Prototyp App. Jeder in unserem Team hat dazu beigetragen, dass dieses Projekt so vollendet wurde, wie wir es uns vorgestellt haben.

Anfangs hatten wir viele Schwierigkeiten, was wir in die App einbringen wollen. Wir hatten viel zu viel vor. Konnten uns aber darauf einigen, was wir alles einbringen wollen.

5.2. Erkenntnisse

Durch diese Projektarbeit hatten wir einen grossen Überblick über das Programm AXURE bekommen.

Wir haben erfahren, wie schwierig und aufwändig so einen App von Planung, Entwicklung bis zum Verwenden ist. Man muss dabei viel Geduld und Ideen besitzen.

Für unser nächstes Projekt versuchen wir, wenn es eine Teamarbeit ist, die Arbeit besser untereinander aufzuteilen.

5.3. Perspektiven

Wir werden den Prototyp App unserer Klasse vorstellen und hoffen, dass es ihnen gefallen wird. Falls wir sogar gewinnen würden, versuchen wir die App auf den Markt zu bringen