



Pocket-PC Zeiterfassung

PWG - Projekt

Ziel ist eine Pocket-PC-Anwendung zum Verwalten von Aufgaben und zum Erfassen der Zeit, die für eine Aufgabe aufgewendet wurde. Dazu wird in der Anwendung eine Liste von Aufgaben definiert.

Die Aufzeichnung wird durch die Auswahl einer Aufgabe gestartet. Im Laufe des Tages wird dann die aktuelle Aufgabe mehrmals gewechselt, bis am Abend die Aufzeichnung wieder gestoppt wird. Es ist nicht möglich, dass zur selben Zeit zwei oder mehr Aufgaben aktiv sind.

Folgende Funktionen müssen mindestens unterstützt werden:

- Grundlegende Funktionen: Verwaltung der Aufgaben und der Zeitaufzeichnung.
- Hierarchische Aufgaben: Um die Übersichtlichkeit zu erhöhen, sollen sich Aufgaben hierarchisch schachteln lassen. Alle Aktionen und Auswertungen sollen sowohl für die einzelnen Teilaufgaben, als auch für die übergeordnete Gesamtaufgabe möglich sein. Dies ermöglicht z.B. Statistiken mit verschiedenen Detaillierungsgraden.
- Planung: Bei der Planung wird ein Ablauf von Aufgaben für einen bestimmten Zeitbereich, z.B. einen Tag, vorgegeben. Manche Aufgaben sind dabei durch Beginn- und Endzeitpunkt fix vorgegeben (z.B. Besprechungstermine), bei anderen wird nur die Zeitdauer geplant. Aus diesen Daten wird eine Tagesplanung ermittelt, an wichtige Termine wird der Benutzer auch erinnert.
- Auswertung: Die erfassten Zeiten sollen sich sowohl gruppiert nach Datum als auch nach Aufgaben auswerten lassen. Wichtig ist dabei die Information, wie viel Zeit in welche Aufgaben investiert wurde. Außerdem soll es möglich sein, den tatsächlichen Tagesablauf mit der Planung zu vergleichen. Der Benutzer soll darauf hingewiesen werden, welche Aufgaben er zeitlich unterschätzt bzw. überschätzt hat, um in Zukunft eine bessere Planung zu ermöglichen.
- Desktop-Anwendung: Zum komfortablen Anlegen und Verwalten von Aufgaben soll auch eine Desktop-Anwendung implementiert werden. Die Pocket-PC-Anwendung und die Desktop-Anwendung sollen dabei möglichst viel Code gemeinsam verwenden, z.B. kann das gesamte Datenmodell wieder verwendet werden. Nur die Klassen für die Benutzeroberfläche müssen auf Grund der verschiedenen Display-Größen und Eingabemethoden unterschiedlich sein.

Achten Sie auf eine graphisch ansprechende Oberfläche und auf eine gute Benutzerführung. Die Aufgabenverwaltung soll den Benutzer bei der Planung und Zeitaufzeichnung unterstützen, und nicht von den eigentlichen Arbeiten abhalten. Der Pocket-PC darf durch die Anwendung nicht blockiert sein, sondern soll für andere Arbeiten weiterhin zur Verfügung stehen.

Betreuung: Dipl.-Ing. Christian Wimmer