



Technische Optionen • Funktionsumfang • Alleinstellungsmerkmale
Wirtschaftlichkeitsanalyse • Fachliche Qualitätssicherung

Stand: **Februar 2026**
Version: **1.70**
Grundlage: **Codebase-Analyse + DB-Schema**
Web: alltagquest.de

Inhaltsverzeichnis

- 1. Executive Summary**
- 2. Technische Architektur und Infrastruktur**
- 3. Modulkatalog – Alle technischen Optionen im Detail**
 - 3.1 Dashboard & Startseite
 - 3.2 Tagesgespräche (Daily Talks)
 - 3.3 Ziele & Routinen (Quests)
 - 3.4 Stimmungsbild (Mood-Tracking)
 - 3.5 Termine (Appointments)
 - 3.6 Ämter & Dienste (Duties)
 - 3.7 Anträge & Partizipation (Requests)
 - 3.8 Reports & KPI
 - 3.9 Export (CSV)
 - 3.10 Benachrichtigungen & Push
 - 3.11 Jugend-Frontend (PWA)
 - 3.12 Jugend-Cockpit
 - 3.13 Bewohnerverwaltung
 - 3.14 Generatoren & Werkstatt (in Entwicklung)
 - 3.15 Gruppen- & Benutzerverwaltung
 - 3.16 Einstellungen & Branding
 - 3.17 Dokumente & Rechnungen
 - 3.18 Support-System
- 4. Sicherheitsarchitektur**
- 5. Alleinstellungsmerkmale auf dem deutschen Markt**
- 6. Mehrwert gegenüber bestehender Software**
- 7. Wirtschaftlichkeitsanalyse**
- 8. Fachliche Qualitätssicherung**
- 9. Paketstruktur & Preismodell**
- 10. Fazit & Bewertung**

1. Executive Summary

AlltagQuest ist eine spezialisierte SaaS-Plattform, die ausschließlich für die stationäre Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland entwickelt wurde. Die Plattform adressiert ein zentrales Problem des Arbeitsfeldes: Die Dokumentation, Koordination und pädagogische Begleitung junger Menschen erfordert täglich erheblichen Zeitaufwand, der häufig zulasten der eigentlichen Beziehungsarbeit geht.

Die Codebase-Analyse umfasst 75 PHP-Dateien, 49 Datenbanktabellen und eine voll funktionsfähige JSON-API. AlltagQuest vereint in einer einzigen Webanwendung die Funktionen, für die Einrichtungen bisher mehrere nicht integrierte Werkzeuge (Excel-Tabellen, Papierformulare, isolierte Apps) nutzen mussten. Ein einzigartiges Merkmal ist die duale Architektur: Neben dem umfangreichen Admin-Backend für pädagogische Fachkräfte existiert ein vollständiges Jugend-Frontend als Progressive Web App (PWA), über das die jungen Menschen aktiv an ihrer eigenen Entwicklung teilhaben können.



Kernzahlen auf einen Blick

Codebase: 75 PHP-Dateien mit ca. 30.000 Zeilen Code • 49 Datenbanktabellen • 11+ Module (davon KI-Modul in Entwicklung) • 4 Paketebenen (BASIS/ENTWICKLUNG/PRO/KI SUITE geplant) • JSON-API mit 9 Endpoints • Multi-Mandanten-Architektur • DSGVO-konform auf deutschen Servern (IONOS)

2. Technische Architektur und Infrastruktur

■ 2.1 Technologie-Stack

Komponente	Technologie	Details
Backend	PHP 8.3	Strict Types, PDO, Prepared Statements
Datenbank	MariaDB 10.11	UTF8MB4, JSON-Validierung, InnoDB
Frontend Admin	Vanilla HTML/CSS/JS	Dark Theme, Responsive, keine Frameworks
Frontend Jugend	PWA (Progressive Web App)	Installierbar, Push-Benachrichtigungen
Hosting	IONOS (Deutschland)	DSGVO-konforme Serverstandorte
API	REST/JSON	9 Endpoints, Rate Limiting, CSRF-Schutz
Bilder	WebP-Format	Optimiert für Retina-Displays
Zahlungen	PayPal Integration	Sandbox & Live-Modus
Push	Web Push (VAPID)	Echtzeit-Benachrichtigungen

■ 2.2 Multi-Mandanten-Architektur

AlltagQuest ist als echte Multi-Mandanten-Lösung konzipiert. Jede Einrichtung (Institution) operiert in einem vollständig isolierten Datenraum. Sämtliche Datenbankabfragen sind durch `institution_id`-Filter geschützt (sogenannter „Mandantenschutz“). Die Architektur unterstützt ferner ein Kontextsystem (AQ_CTX), das bei Multi-Tab-Nutzung verhindert, dass Daten zwischen verschiedenen Mandanten-Sitzungen vermischt werden.

Das Rollensystem umfasst vier Ebenen: Systemmanager (plattformweite Verwaltung), Admin (Einrichtungsleitung), Betreuer (pädagogische Fachkraft) und Jugendlicher (Bewohner mit eigener PWA). Jede Rolle hat präzise definierte Zugriffsrechte, die durch `require_role()`-Aufrufe auf jeder Seite erzwungen werden.

3. Modulkatalog – Alle technischen Optionen im Detail

Im Folgenden wird jedes Modul der Plattform mit allen identifizierten Bedienelementen, Funktionen und Datenbankstrukturen beschrieben. Die Analyse basiert auf der vollständigen Auswertung aller PHP-Dateien, des Datenbank-Schemas und der API-Endpoints.

■ 3.1 Dashboard & Startseite

Das Dashboard ist die zentrale Anlaufstelle nach dem Login und bietet einen Echtzeit-Überblick über den aktuellen Status der Einrichtung. Es aggregiert Daten aus allen aktiven Modulen zu einem kompakten Lagebild.

► Bedienelemente und Funktionen:

- Begrüßungskarte mit personalisiertem Benutzernamen und Datum
- Paket-Karte (Kunde): Zeigt das aktive Abonnement, Kosten-Snapshot und Link zum Paketwechsel
- Statistik-Widgets: Anzahl aktiver Jugendlicher, laufende Quests, offene Termine
- Finanz-Widget: Rechnungsübersicht mit Overdue-Markierung für überfällige Zahlungen
- Erinnerungsbox (Reminder): Drei Kategorien – heutige/morgige Termine, unerledigte Routinen, fällige/überfällige Quests
- Live-Feed: Letzte Aktivitäten aus Mood-Einträgen und Tagesgesprächen als Echtzeit-Stream
- Aktionszähler: Ausstehende Avatar-Freigaben, Quests zur Prüfung, neue Anträge
- Handlungsbedarf-Badges: Automatische Erkennung von Jugendlichen mit kritischen Stimmungswerten oder negativen Tageskategorien innerhalb der letzten 14 Tage

► Datenbankzugriff:

Das Dashboard aggregiert Daten aus den Tabellen: youths, mood_entries, daily_talks, appointments, quest_routines, quest_routine_logs, quests, youth_avatar_submissions, youth_requests und bo_invoices. Alle Abfragen sind mandantensicher und dynamisch an das vorhandene Datenbankschema angepasst (Schema-Prüfungen zur Laufzeit).

■ 3.2 Tagesgespräche (Daily Talks)

Das Modul Tagesgespräche ist das umfangreichste Dokumentationswerkzeug der Plattform. Es ermöglicht die strukturierte Erfassung des Tagesablaufs jedes Jugendlichen durch pädagogische Fachkräfte.

► Bedienelemente und Funktionen:

- JSON-basiertes Formular-System: Die Gesprächsvorlage wird aus einer JSON-Definition geladen (tagesgespraech.json), die Sektionen, Felder und Antwortoptionen definiert
- Editierbarer Template-Editor: Admins können über einen visuellen Drag-and-Drop-Editor eigene Templates erstellen und bestehende anpassen (daily_talk_templates.php, 580 Zeilen)
- Umfangreiche Auswertungsfelder: Schlafqualität, Nachtunterbrechungen, Morgenstimmung, Morgenstart, Frühstücksteilnahme, Schulbeteiligung, Schularbeit, Schulkonflikte,

Nachmittagsstruktur, Medikationsstatus, Medikationsverweigerung, Mittagessen, Abendessen, Mediendauer, Handyregeln, Abendstimmung, Gesamtstimmung, Tageskategorie, Vorfall-Flag

- Report-Ansicht mit Filterfunktionen: Nach Jugendlichem, Zeitraum (7/14/30/90 Tage), mit farbcodierten Indikatoren für Handlungsbedarf (daily_talks_report.php, 573 Zeilen)
- Vorfall-Erkennung: Automatische Markierung von Tagen mit Vorfall-Flag (eval_incident_flag), Schulkonflikten oder Medikamentenverweigerung
- Historische Ansicht: Timeline aller Gespräche pro Jugendlichem mit Detailansicht (daily_talk_view.php)
- Jugendlichen-Sichtbarkeit: Betreuer können pro Jugendlichem freischalten, ob dieser seine Tagesgespräche einsehen darf (show_daily_talks-Feld)

► Datenstruktur:

Die Tabelle daily_talks speichert 20+ auswertbare Einzelfelder als typisierte Spalten (tinyint) sowie die vollständigen Gesprächsdaten als JSON (data_json, meta_json). Diese hybride Struktur ermöglicht sowohl schnelle SQL-Aggregationen über die Einzelfelder als auch flexible Detailauswertungen über die JSON-Daten.

AQ Fachlicher Mehrwert

In herkömmlichen Einrichtungen werden Tagesgespräche handschriftlich oder in unstrukturierten Word-Dokumenten festgehalten. AlltagQuest macht diese Daten erstmals systematisch auswertbar – ein kritischer Vorteil für Hilfeplangespräche und Qualitätsnachweise gegenüber Kostenträgern.

■ 3.3 Ziele & Routinen (Quests)

Das Quest-System ist das Herzstück der pädagogischen Entwicklungsbegleitung. Es bildet individuelle Ziele und wiederkehrende Routinen als interaktive, nachverfolgbare Elemente ab.

► Bedienelemente und Funktionen:

- Ziel-Erstellung: Titel, Beschreibung, Priorität (niedrig/normal/hoch), Fälligkeitsdatum, Zieltyp (goal_type_id aus konfigurierbarem Katalog)
- Status-Workflow: offen → in_arbeit → prüfung → erreicht (oder abgebrochen). Automatischer Statusübergang bei 100% Teilzielfortschritt
- Teilschritte (Quest Steps): Beliebige viele Teilziele pro Quest, mit Sortierung (hoch/runter), Positions-Management (max+1) und Fortschrittsprozent
- Routinen: Wiederkehrende Aufgaben mit Frequenzsteuerung (täglich/wochentags) und Tages-Logging (erledigt/nicht erledigt)
- Notizen (Quest Notes): Freitext-Notizen mit Timestamp, um Fortschritt und Beobachtungen festzuhalten
- Quests-Report (quests_report.php, 456 Zeilen): Umfangreiche Auswertung mit Dashboard-View, Dossier-Ansicht pro Jugendlichem, Zeitraumfilter (7–365 Tage), Export-Funktion
- Zieltypen-Katalog (quest_goal_types): Konfigurierbare Kategorien wie z.B. „Sozialverhalten“, „Schule“, „Selbstversorgung“
- Jugendlichen-Selbsterstellung: Per Einstellung (youth_allow_create_quests) können Jugendliche eigene Quests vorschlagen

- Prüfungsprozess: Wenn alle Teilschritte erledigt sind, wechselt der Quest-Status automatisch auf „prüfung“ – die Fachkraft bestätigt das Erreichen

► API-Integration (Jugend-Frontend):

Die JSON-API bietet drei Quest-spezifische Endpoints: `routines_today` (heutige Routinen mit Erledigungsstatus), `routine_toggle_status` (Routine als erledigt/unerledigt markieren) und `quest_step_complete` (Teilschritt abschließen). Alle Endpoints sind durch Rate Limiting geschützt.

► Datenstruktur:

Vier verknüpfte Tabellen: `quests` (Hauptziele), `quest_steps` (Teilschritte), `quest_routines` (Wiederkehrende Aufgaben), `quest_routine_logs` (Tages-Logs), `quest_notes` (Fortschrittsnotizen) und `quest_goal_types` (Zieltyp-Katalog).

■ 3.4 Stimmungsbild (Mood-Tracking)

Das Mood-Modul ermöglicht eine tägliche Stimmungserfassung auf einer 5-stufigen Skala. Es ist das zentrale Frühwarnsystem für pädagogische Krisen.

► Bedienelemente und Funktionen:

- 5-stufige Emoji-Skala: Kritisch (1/ 😡), Schwierig (2/ 😞), Okay (3/ 😐), Gut (4/ 😊), Super (5/ 😄) – mit farbcodierter Visualisierung
- Optionale Freitext-Notiz pro Eintrag für kontextuelle Informationen
- Filterfunktionen: Nach Jugendlichem und Zeitraum (1–90 Tage)
- Stimmungsübersicht (`mood_overview.php`): Durchschnittswerte als Liniendiagramm mit Chart.js-Integration, tabellarische Übersicht aller Jugendlichen
- Detailansicht (`mood_detail.php`): Individuelle Stimmungsverläufe bis 180 Tage mit Gruppeninformationen
- Handlungsbedarf-Erkennung: Automatische Markierung kritischer Werte im Dashboard und in Reports

► API-Endpoint:

`mood_today_overview`: Liefert den heutigen Mood-Eintrag des Jugendlichen inklusive Wert, Notiz und Erstellungszeitpunkt. Ermöglicht tagesaktuelle Anzeige im Jugend-Frontend.

■ 3.5 Termine (Appointments)

Das Terminmodul bietet eine zentrale Kalenderlösung, die sowohl individuelle als auch gruppenbasierte Termine verwaltet.

► Bedienelemente und Funktionen:

- Termin-Erstellung: Titel, Beschreibung, Ort, Startzeit, Endzeit, Ganztags-Option
- Zuordnung: Einzelnem Jugendlichen ODER einer Gruppe zuweisbar

- Filterfunktionen: Nach Jugendlichem und nach Gruppe, mit Tamper-Protection (serverseitige Validierung der Filter gegen Mandant)
- Druckansicht (appointments_print.php): Optimierte Druckvorlage für Wochenpläne (1–31 Tage konfigurierbar)
- Erinnerungsfunktion: Konfigurierbare Vorlaufzeit (bis 48 Stunden) für Push-Benachrichtigungen
- API-Endpoint: appointments_today_overview liefert anstehende und vergangene Termine für das Jugend-Frontend
- Dashboard-Integration: Heutige und morgige Termine erscheinen in der Erinnerungsbox

■ 3.6 Ämter & Dienste (Duties)

Dieses Modul verwaltet Haushaltsaufgaben und Dienste in der Wohngruppe und fördert die Eigenverantwortung der Jugendlichen.

► Bedienelemente und Funktionen:

- Dienst-Katalog mit 35+ vordefinierten Emoji-Icons (Wohnzimmer, Bad, Küche, Garten, Tiere, Einkauf, Winterdienst etc.)
- CRUD-Operationen: Erstellen, Bearbeiten, Löschen, Sortierung, Aktivieren/Deaktivieren von Diensten
- Rotationsplan (duty_roster.php): Automatischer Wochenplan mit KW-basierter Navigation, wochenweise Vor-/Zurück-Navigation
- Zuordnung: Jugendliche werden über den Rotationsplan Diensten pro Kalenderwoche zugewiesen
- Logging: duty_logs-Tabelle für die Protokollierung erledigter Aufgaben

► Datenstruktur:

Drei Tabellen: duties (Dienstdefinitionen mit Icon, Titel, Beschreibung, Sortierung), duty_roster (Zuordnungen: Dienst → Jugendlicher → Jahr → KW), duty_logs (Erledigungsprotokolle).

■ 3.7 Anträge & Partizipation (Requests)

Das Partizipationsmodul ist ein zentrales Element der Plattform und setzt die gesetzliche Anforderung der Kinder- und Jugendbeteiligung gemäß SGB VIII digital um.

► Bedienelemente und Funktionen:

- Antragstypen: „individuell“ (persönliche Wünsche) und „gremium“ (für Gruppenbesprechung)
- Kategorien: Flexibles Categoriesystem (z.B. Wünsche, Beschwerden, Vorschläge, Sonstiges)
- Vertraulichkeit: is_confidential-Flag für vertrauliche Anliegen
- 4-stufiger Workflow: neu → in_beratung → genehmigt/abgelehnt
- Personal-Kommentar: Fachkräfte können einen Rückmeldungskommentar verfassen
- Filterfunktionen: Aktive, neue oder alle Anträge anzeigbar
- CSRF-Schutz: Alle Status-Änderungen sind durch CSRF-Token gesichert

- Beschwerdestelle & Vertrauensperson: In den Einstellungen hinterlegbar (complaint_office, confidential_person) – für Jugendliche einsehbar

► Fachlicher Hintergrund:

Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist gemäß § 8 SGB VIII gesetzlich verankert. AlltagQuest ist die einzige bekannte Software auf dem deutschen Markt, die diesen Rechtsanspruch systematisch in ein digitales Werkzeug übersetzt und gleichzeitig dokumentiert.

■ 3.8 Reports & KPI

Das Reports-Modul liefert aggregierte Kennzahlen und Auswertungen für Einrichtungsleitung und Kostenträgerlogik.

► Bedienelemente und Funktionen:

- Zeitraumfilter: 7, 14, 30 oder 90 Tage
- Jugendlichen-Filter: Einzel- oder Gesamtauswertung
- Dynamische Schema-Prüfung: Robuste Erkennung vorhandener Tabellen und Spalten (aq_rep_table_exists, aq_rep_col_exists)
- Handlungsbedarf-Badges: Automatische Zählung von Jugendlichen mit kritischen Werten in Tagesgesprächen und Stimmung innerhalb der letzten 14 Tage
- Aggregierte Daten aus: Tagesgesprächen, Mood-Einträgen, Quests, Routinen, Terminen und Anträgen

Die Kombination aus auswertbaren Einzelfeldern (Tagesgespräche) und quantitativen Metriken (Mood-Werte, Quest-Fortschritt) ermöglicht erstmals evidenzbasierte pädagogische Steuerung in der stationären Jugendhilfe.

■ 3.9 Export (CSV)

Das Export-Modul bietet professionelle Datenexporte für externe Auswertungen und Berichte.

- Vier Export-Typen: Mood-Daten, Quest-Zusammenfassungen, Quest-Teilschritte, Anträge (youth_requests)
- Mandantensichere Datenextraktion mit institution_id-Filter
- CSRF-geschützte Export-Aktionen
- Defensive Schema-Prüfung: Funktioniert auch bei abweichenden Spaltenbezeichnungen
- UTF-8-BOM für korrekte Darstellung in Excel

■ 3.10 Benachrichtigungen & Push (Notifications)

Das Benachrichtigungsmodul ist eine vollständige Web-Push-Lösung für Echtzeit-Kommunikation mit Jugendlichen und Fachkräften.

► **Konfigurierbare Benachrichtigungstypen:**

- Termin-Erinnerung: Konfigurierbare Vorlaufzeit (0-48 Stunden)
- Routine-Erinnerung: Abendliche Erinnerung an unerledigte Routinen (Zeit einstellbar)
- Quest-Fälligkeit: Erinnerung vor Ziel-Deadline (1-7 Tage)
- Stimmungs-Erinnerung: Tägliche Aufforderung zur Mood-Erfassung (Zeit einstellbar)
- Mitarbeiter-Zusammenfassung: Täglicher Statusbericht für Fachkräfte
- Mitarbeiter-Benachrichtigung: Bei neuen Anträgen und Quest-Prüfungen
- Custom-Push: Individuelle oder gruppenweite Nachrichten per Frei-Text

► **Technische Umsetzung:**

Basiert auf dem Web Push Protocol mit VAPID-Authentifizierung. Zwei Tabellen: push_subscriptions (Geräte-Registrierungen) und push_log (Versandprotokoll). Die API bietet vier Endpoints: push_vapid_key, push_subscribe, push_unsubscribe und push_status.

■ 3.11 Jugend-Frontend (PWA)

Das Jugend-Frontend ist eine vollständige Progressive Web App, die speziell für die Nutzung durch Kinder und Jugendliche in stationären Einrichtungen konzipiert wurde.

► Bedienelemente und Funktionen:

- Dashboard: Persönliche Startseite mit heutigen Routinen, Stimmungseingabe und Terminen
- Stimmungseingabe: Tägliche Erfassung über intuitive Emoji-Auswahl mit optionaler Notiz
- Routinen-Tracker: Abhakbare Tagesroutinen mit sofortigem Feedback
- Termine: Persönliche und Gruppentermine mit Verlaufsansicht
- Tagesgespräche: Read-only Timeline der eigenen Gespräche (nur wenn vom Betreuer freigeschaltet)
- Account-Bereich: Profilseite mit Theme-Auswahl, Avatar-Verwaltung und PIN-Schutz

► Besondere Schutzfunktionen:

- Privacy-PIN: Jugendliche können einen 4–6-stelligen PIN setzen, der vor dem Zugriff auf sensible Bereiche (z.B. Tagesgespräche) eingegeben werden muss. Der PIN wird mit `password_hash()` gesichert und hat eine Session-Gültigkeit von 30 Minuten
- Zugangssteuerung: Betreuer können pro Jugendlichem festlegen, ob Tagesgespräche einsehbar sind (`show_daily_talks`)
- Rate Limiting: Alle API-Aktionen sind durch `rate_limit_log` geschützt, um Manipulation zu verhindern
- Avatar-Moderation: Eigene Avatar-Uploads müssen von Betreuern freigegeben werden (`youth_avatar_submissions` mit Status `pending/approved/rejected`)

► Avatar & Personalisierung:

Jugendliche können aus vordefinierten Avataren wählen oder eigene Bilder hochladen (moderiert). Zusätzlich stehen mehrere Farbthemes zur Verfügung, um die App visuell an den eigenen Geschmack anzupassen. Der sichere Avatar-Proxy (`avatar.php`) stellt sicher, dass nur autorisierte Nutzer Bilder der eigenen Institution sehen können.

■ 3.12 Jugend-Cockpit (Youth Cockpit)

Das Jugend-Cockpit ist eine personenzentrierte Gesamtansicht, die alle verfügbaren Daten eines einzelnen Jugendlichen bündelt.

- Stammdaten: Name, Geburtsdatum, Gruppe, Bezugsbetreuer, Notizen
- Quest-Übersicht: Alle Ziele und Routinen mit aktuellem Status
- Stimmungsverlauf: Mood-Historie als Kurve
- Tagesgespräche: Letzte Einträge im Schnellzugriff
- Termine: Nächste anstehende Termine
- Anträge: Offene und bearbeitete Anträge

Dieses Cockpit ist besonders wertvoll für Hilfeplangespräche und Falldokumentationen, da alle relevanten Informationen auf einer Seite zusammengefasst sind.

■ 3.13 Bewohnerverwaltung (Youths)

► Bedienelemente und Funktionen:

- CRUD: Erstellen, Bearbeiten, Löschen von Jugendlichen-Profilen
- Stammdaten: Vorname, Nachname, Anzeigename, Geburtsdatum, Bezugsbetreuer, Gruppenzuordnung, Notizen
- Benutzerkonto-Koppelung: Jeder Jugendliche kann mit einem User-Account für das Jugend-Frontend verknüpft werden (user_id)
- Bulk-Löschung: Mehrere Jugendliche gleichzeitig löschen (mit Kaskadierung auf User-Account)
- CSV-Import: Massenimport von Jugendlichen-Daten
- Quest-Berechtigung: Pro Jugendlichen einstellbar (default/allow/deny) ob eigene Quests erstellt werden dürfen
- Status: Aktiv/Inaktiv-Steuerung

■ 3.14 Generatoren & Werkstatt (in Entwicklung)

Die Werkstatt-Module befinden sich aktuell in der Entwicklung und stehen den Nutzern noch nicht zur Verfügung. Sie sind als künftiges Premium-Paket (KI SUITE) geplant und werden KI-gestützte sowie vorlagenbasierte Textgenerierung für pädagogische Dokumente bieten. Die Module sind im Code bereits angelegt und zeigen den geplanten Funktionsumfang:

► 3.14.1 Hilfeplan-Generator (geplant)

Wird automatisch Hilfeplan-Entwürfe auf Basis der vorhandenen Daten eines Jugendlichen erstellen. Der Generator ist im Code angelegt und wird Daten aus Quests, Mood-Einträgen, Tagesgesprächen und Routinen aggregieren und in einem strukturierten Format darstellen, das direkt in einen Hilfeplan übernommen werden kann.

► 3.14.2 Gruppengesprächs-Agenda (geplant)

Wird automatisch eine Tagesordnung für Gruppenbesprechungen generieren. Die Agenda wird offene Anträge (youth_requests mit Status „neu“ oder „in_beratung“), Quests im Prüfungsstatus und weitere relevante Punkte aggregieren. Der Gremiename ist bereits konfigurierbar (committee_name).

► 3.14.3 Baustein-Bibliothek (geplant)

Wird eine umfangreiche Sammlung vorgefertigter Textbausteine für professionelle pädagogische Dokumentation bieten. Die Struktur ist im Code bereits angelegt:

- Hilfeplan-Formulierungen: Ressourcen & Stärken, Sozialverhalten, Schule, Empfehlungen
- Tagesgespräch-Formulierungen: Positiver Tag, schwieriger Tag, Vorfallsdokumentation, Medikationsverweigerung
- Elternarbeit & Kontakte: Elterngespräche (positiv/schwierig), Besuchskontakte
- Krisenintervention: Eskalation, Entweichung, Selbstverletzung, Drogenkonsum, Suizidalität

Alle Bausteine enthalten Platzhalter (z.B. [Name], [Datum], [Maßnahme]), die vom Betreuer individuell angepasst werden können.

■ 3.15 Gruppen- & Benutzerverwaltung

Die Gruppenverwaltung organisiert Jugendliche in Wohngruppen mit individuellen Konfigurationsmöglichkeiten. Gruppen sind ein Core-Bereich (nicht monetarisiert) und immer verfügbar.

- CRUD: Erstellen, Bearbeiten, Löschen, Aktivieren/Deaktivieren von Gruppen
- Kurzcode (short_code): Für kompakte Anzeige in Listen
- Zuordnung: Jugendliche werden über group_id Gruppen zugewiesen

Die Benutzerverwaltung (users.php) bietet:

- Rollen: systemmanager, admin, betreuer, jugendlicher
- Passwort-Reset: Zurücksetzung auf Standard-Passwort
- Demo-Modus-Schutz: Im Demo-Modus sind Löschaktionen gesperrt
- Mandantenschutz: Benutzer können nur innerhalb ihres Mandanten verwaltet werden

■ 3.16 Einstellungen & Branding

Das Einstellungsmodul (settings.php, 852 Zeilen) bietet umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten auf zwei Ebenen:

► Systemweite Einstellungen (institution_id = 0):

- Firmenstammdaten: Name, Adresse, Telefon, E-Mail, Steuernummer
- Bankverbindung: IBAN, BIC, Bankname (für Rechnungen)
- Rechnungslogo und Zahlungsbedingungen
- Rechtliche Texte: AGB, Datenschutz, Impressum, Widerrufsbelehrung (jeweils mit Versionierung und Zeitstempel)

► Mandanten-Einstellungen:

- App-Name und Branding: Individueller Name, Logo-Upload (max. 5 MB, kein SVG)
- Theme & Design: Primärfarbe, Akzentfarbe, Dark/Light-Modus
- Jugend-Konfiguration: Session-Timeout, Namensanzeige, Quest-Selbsterstellung
- Beschwerdestelle und Vertrauensperson
- Gremiennamen (für Gruppenbesprechungs-Generator)
- Log-Aufbewahrungsfrist (Standard: 90 Tage)

■ 3.17 Dokumente & Rechnungen

Der Dokumente-Bereich (documents.php) dient als zentraler Hub für Verträge, Downloads und Rechnungen.

- Rechnungsübersicht: Letzte 10 Rechnungen mit Status (offen/überfällig/bezahlt/storniert)
- PDF-Download: Direkter Zugriff auf Rechnungs-PDFs
- Finanz-Summary: Zählung offener, überfälliger und bezahlter Rechnungen

Das Rechnungsmodul (invoices.php) bietet zusätzlich:

- Filterfunktionen: Alle/Offen/Überfällig/Bezahlt/Storniert/Entwurf-Ansichten
- Volltextsuche nach Rechnungsnummer
- Systemmanager-exklusive Entwurf-Ansicht

■ 3.18 Support-System

AlltagQuest enthält ein integriertes Support-Ticket-System und eine FAQ-Wissensdatenbank.

- Ticket-Erstellung: Kategorien (technical/billing/feature/bug/general), Prioritäten (normal/urgent)
- Workflow: open → in_progress → resolved → closed
- Datei-Upload: Anhänge bei Ticket-Erstellung möglich
- Staff-Reply: Interne Antwortfunktion mit E-Mail-Benachrichtigung
- FAQ-Datenbank: Kategorisierte, sortierbare Wissensbasis mit 9+ vorkonfigurierten Einträgen

4. Sicherheitsarchitektur

Die Sicherheitsarchitektur von AlltagQuest ist mehrschichtig und berücksichtigt die besondere Sensibilität der Zielgruppe (Daten von Minderjährigen in der Jugendhilfe).

Sicherheitsebene	Implementierung
Mandantentrennung	institution_id-Filter auf JEDER Datenbankabfrage. Multi-Tab-Schutz durch AQ_CTX-Token.
Authentifizierung	Session-basiert mit konfigurierbarem Timeout. password_hash()/password_verify() für alle Passwörter.
Autorisierung	require_role() auf jeder Seite. 4 Rollenebenen mit Least-Privilege-Prinzip.
CSRF-Schutz	Token-basiert auf allen POST-Formularen und statusverändernden Aktionen.
Rate Limiting	Tabelle rate_limit_log begrenzt API-Aufrufe pro Jugendlichen/Aktion/Institution.
Input-Validierung	Prepared Statements (PDO), htmlspecialchars(), ctype_digit(), Regex-Validierung.
Privacy-PIN	Jugendliche können sensible Bereiche durch 4-6-stelligen PIN schützen (bcrypt-gehasht).
Avatar-Moderation	Eigene Bild-Uploads erfordern Freigabe durch Fachkraft vor Veröffentlichung.
Schema-Resilienz	Dynamische Prüfung von Tabellen/Spalten zur Laufzeit verhindert Fehler bei Schema-Abweichungen.
DSGVO	Deutsche Server (IONOS), Auftragsverarbeitungsvertrag (AVV), konfigurierbare Log-Aufbewahrungsfristen.

5. Alleinstellungsmerkmale auf dem deutschen Markt

Der deutsche Markt für Software in der stationären Kinder- und Jugendhilfe ist fragmentiert. Bestehende Lösungen wie Vivendi (Connex Communication), KDO-Jugend (KDO), GeDo (DV-Dialog) oder Jugendamt-iFall (PROSOZ Hertel) fokussieren primär auf Verwaltung und Sachbearbeitung der Jugendämter – nicht auf den pädagogischen Alltag in Wohngruppen.

■ Alleinstellungsmerkmal 1: Duales Nutzungsprinzip

AlltagQuest ist die einzige bekannte Lösung, die GLEICHZEITIG ein professionelles Admin-Backend für Fachkräfte UND ein eigenständiges, jugendgerechtes Frontend (PWA) für die Bewohner bietet. Bestehende Software adressiert ausschließlich die Fachkraft-Perspektive.

■ Alleinstellungsmerkmal 2: Integrierte Partizipation

Kein anderes System auf dem deutschen Markt bildet den gesetzlichen Beteiligungsanspruch (§ 8 SGB VIII) digital ab. Das Antrags- und Beschwerdesystem mit 4-Stufen-Workflow, Vertraulichkeitsoption und Gremien-Zuordnung ist einzigartig.

■ Alleinstellungsmerkmal 3: Gamification-Ansatz (Quests)

Die Übersetzung pädagogischer Zielarbeit in ein Quest-System mit Teilschritten, Routinen, Fortschrittstracking und Belohnungsmechanismen ist in der deutschen Jugendhilfe-Software ohne Vorbild. Jugendliche erleben Entwicklungsarbeit als motivierenden Prozess statt als bürokratische Pflicht.

■ Alleinstellungsmerkmal 4: Auswertbare Tagesgespräche

Die hybride Datenstruktur der Tagesgespräche (20+ typisierte Auswertungsfelder + JSON-Rohdaten) ermöglicht erstmals systematische Auswertungen über Tagesabläufe. In der Branche werden Tagesgespräche bisher handschriftlich oder in Freitext-Dokumenten festgehalten und sind dadurch nicht aggregierbar.

■ Alleinstellungsmerkmal 5: Praxisorientierte Generatoren (in Entwicklung)

Die geplanten Werkstatt-Module (Hilfeplan-Generator, Agenda-Generator, Baustein-Bibliothek) werden Alltagsdaten automatisch in professionelle pädagogische Dokumente übersetzen können. Dieses Modul befindet sich aktuell in der Entwicklung und steht noch nicht zur Verfügung. Die Code-Grundlagen sind bereits implementiert, die Aktivierung für Kunden erfolgt in einer künftigen Version. Bereits jetzt zeigt der Ansatz das Innovationspotenzial: Kein anderer Anbieter auf dem deutschen Jugendhilfe-Markt plant vergleichbare KI-gestützte Dokumentationshilfen.

■ Alleinstellungsmerkmal 6: SaaS mit Mandantenfähigkeit

Im Gegensatz zu On-Premise-Lösungen wie Vivendi bietet AlltagQuest ein browserbasiertes SaaS-Modell ohne Installation, mit automatischen Updates und einem transparenten Paketpreismodell ab 69

€/Monat. Die Multi-Mandanten-Fähigkeit ermöglicht Trägern mit mehreren Einrichtungen eine zentrale Verwaltung.

6. Mehrwert gegenüber bestehender Software

Kriterium	Herkömmliche Lösungen	AlltagQuest
Zielgruppe	Jugendamt/Sachbearbeitung	Pädagogische Fachkraft + Jugendliche
Tagesgespräche	Papier/Word (nicht auswertbar)	Strukturiert, 20+ auswertbare Felder, JSON-basiert
Zielarbeit	Hilfeplan-Dokument (statisch)	Interaktive Quests mit Teilschritten und Routinen
Jugendlichen-Zugang	Nicht vorhanden	Vollständige PWA mit Mood, Routinen, Terminen
Partizipation	Papierbriefkasten/Aushänge	Digitaler 4-Stufen-Workflow mit Tracking
Stimmungserfassung	Nicht vorhanden	Täglich, 5-stufig, mit Verlaufskurven
Dienstplanung	Excel/Magnettafel	Digitaler Rotationsplan mit KW-Steuerung
Push-Nachrichten	Nicht vorhanden	Konfigurierbare Push für 6+ Kategorien
Reports	Manuelle Auswertung	Automatische KPI mit Handlungsbedarf-Erkennung
Generatoren	Nicht vorhanden	Hilfeplan, Agenda, Textbausteine (in Entw.)
Installation	On-Premise, IT-Abteilung	Browser – keine Installation, sofort einsetzbar
Kosten	500–2.000+€/Monat	Ab 69€/Monat netto

7. Wirtschaftlichkeitsanalyse

Die folgende Analyse berechnet den wirtschaftlichen Mehrwert von AlltagQuest bezogen auf alle identifizierten Bedienelemente und Funktionen. Grundlage sind typische Zeitaufwände in stationären Einrichtungen mit 8–10 Plätzen.

■ 7.1 Zeitersparnis pro Funktion

Funktion/Bedienelement	Bisheriger Aufwand	Mit AlltagQuest	Ersparnis/Woche
Tagesgespräch (Dokumentation)	20–30 Min/Gespräch (Papier)	5–8 Min (strukturiert)	Ca. 2–3 Std.
Hilfeplan-Vorbereitung	4–8 Std./Jugendlicher	1–2 Std. (Generator, geplant)	Ca. 3–6 Std./Fall (künftig)
Stimmungserfassung & Auswertung	0 (nicht systematisch)	2 Min/Tag (automatisch)	Qualitätsgewinn
Zielarbeit/Quests dokumentieren	15–20 Min/Woche manuell	2 Min (Status-Klick)	Ca. 1 Std.
Dienstplan erstellen	30–45 Min/Woche (Excel)	5 Min (Rotation)	Ca. 30 Min.
Terminübersicht pflegen	15 Min/Tag (Kalender)	0 Min (automatisch)	Ca. 1,5 Std.
Partizipation dokumentieren	30 Min/Antrag (Papier)	5 Min (digital)	Ca. 30–60 Min.
Reports für Kostenträger	2–4 Std./Monat (manuell)	10 Min (Export/KPI)	Ca. 2–4 Std./Monat
Teamübergabe vorbereiten	15–20 Min/Schicht	5 Min (Dashboard)	Ca. 1,5 Std.

■ 7.2 Monetäre Bewertung

Annahmen: 8-Platz-Wohngruppe, 3 Fachkräfte im Schichtdienst, durchschnittlicher Bruttostundensatz pädagogische Fachkraft: 28–35 € (inkl. AG-Anteile).

Kostenposition	Monatlich
Zeitersparnis Dokumentation (ca. 20 Std./Monat × 30€)	Ca. 600 €
Zeitersparnis Hilfeplan-Vorbereitung (künftig mit Generator)	Ca. 150 € (geplant)
Zeitersparnis Reports & Auswertung	Ca. 100 €
Vermiedene Softwarekosten (Excel-Vorlagen, Einzeltools)	Ca. 50–100 €
Qualitätsgewinn (nicht monetär, aber fachlich relevant)	Erheblich
GESAMTE ERSPARNIS (konservativ)	Ca. 900–1.000 €

KOSTEN AlltagQuest PRO-Paket	129 € netto (153,51 € brutto)
NETTO-ERSPARNIS pro Monat	Ca. 750–850 €

■ 7.3 Return on Investment (ROI)

AQ

ROI-Berechnung

Bei einem PRO-Paket (129 €/Monat netto) und einer konservativ geschätzten monatlichen Zeitersparnis von 900 € ergibt sich ein ROI von ca. 598%. Selbst bei nur 50% der geschätzten Zeitersparnis liegt der ROI bei ca. 249%. Die Investition amortisiert sich bereits im ersten Monat.

Hinzu kommen nicht monetär bewertbare Vorteile: Bessere Dokumentationsqualität gegenüber Kostenträgern, höhere Mitarbeiterzufriedenheit durch Entlastung, verbesserte fachliche Qualität durch systematische Auswertungen und gestärkte Beteiligung der Jugendlichen.

8. Fachliche Qualitätssicherung

AlltagQuest unterstützt die fachliche Qualitätssicherung in der stationären Jugendhilfe auf mehreren Ebenen:

■ 8.1 Dokumentationsqualität

- Standardisierte Tagesgespräche mit konfigurierbaren Templates verhindern unvollständige Dokumentation
- 20+ typisierte Auswertungsfelder machen Alltagsbeobachtungen erstmals quantitativ erfassbar
- Automatische Vorfall-Erkennung (incident_flag, medication_refused, school_conflict_flag) stellt sicher, dass kritische Ereignisse nicht übersehen werden
- Versionierte Formularvorlagen (daily_talk_templates) gewährleisten Konsistenz über Schichtwechsel hinweg

■ 8.2 Entwicklungsbegleitung

- Quest-System mit Teilschritten ermöglicht kleinschrittige, messbare Entwicklungsarbeit
- Automatischer Status-Workflow (offen → prüfung → erreicht) erzwingt reflektierte Zielkontrolle
- Stimmungsverlaufskurven über bis zu 180 Tage liefern objektive Entwicklungsnachweise
- Hilfeplan-Generator aggregiert Alltagsdaten zu strukturierten Berichtsvorlagen

■ 8.3 Frühwarnsystem

- Handlungsbedarf-Badges im Dashboard und in Reports zählen automatisch Jugendliche mit kritischen Werten (Stimmung ≤ 2 , negative Tageskategorie) innerhalb der letzten 14 Tage
- Reminder-System für fällige Quests, offene Routinen und bevorstehende Termine verhindert vergessene Aufgaben
- Echtzeit-Live-Feed zeigt die letzten Stimmungseinträge und Tagesgespräche als aktiven Informationsfluss

■ 8.4 Beteiligung & Rechte

- Digitale Umsetzung des Beteiligungsanspruchs gemäß § 8 SGB VIII durch das Partizipationsmodul
- Nachvollziehbarer Bearbeitungsstatus für jeden Antrag (4 Stufen mit Personalkommentar)
- Hinterlegte Beschwerdestelle und Vertrauensperson sind für Jugendliche zugänglich
- Privacy-PIN gibt Jugendlichen Kontrolle über den Zugang zu ihren sensiblen Daten
- Avatar-Moderation schützt Jugendliche vor unangemessenen Inhalten Dritter

■ 8.5 Nachweisfähigkeit

- CSV-Exports für Mood, Quests, Teilschritte und Anträge liefern auditfähige Datensätze

- Reports mit KPI-Dashboard ermöglichen datenbasierte Berichterstattung an Kostenträger
- Quests-Dossier pro Jugendlichem bündelt alle Entwicklungsdaten für Hilfeplangespräche
- Termin-Druckansicht erstellt übersichtliche Wochenpläne für Aushänge und Dokumentation

9. Paketstruktur & Preismodell

	BASIS	ENTWICKLUNG	PRO	KI SUITE (in Entw.)
Preis (netto/Monat)	69 €	99 €	129 €	199 € (geplant)
Termine	✓	✓	✓	✓
Ämter & Dienste	✓	✓	✓	✓
Partizipation/Anträge	✓	✓	✓	✓
Avatare & Themes	✓	✓	✓	✓
Stimmungsbild (Mood)	–	✓	✓	✓
Ziele & Routinen (Quests)	–	✓	✓	✓
Tagesgespräche	–	✓	✓	✓
Export (CSV)	–	–	✓	✓
Reports & KPI	–	–	✓	✓
Push-Benachrichtigungen	–	–	✓	✓
Offline-Paket	–	–	✓	✓
Hilfeplan-Generator	–	–	–	geplant
Agenda-Generator	–	–	–	geplant
Baustein-Bibliothek	–	–	–	geplant
KI-Generator	–	–	–	in Entwicklung

Alle Pakete beinhalten Mandantenverwaltung, Gruppen, Benutzerverwaltung, Bewohnerverwaltung, Dashboard, Jugend-Cockpit, Support und Dokumente/Rechnungen als Core-Funktionen. Jahresabonnement mit 10% Rabatt verfügbar. Hinweis: Das Paket KI SUITE befindet sich in der Entwicklung und steht aktuell noch nicht zur Verfügung. Die enthaltenen Generatoren und KI-Funktionen werden in einer künftigen Version freigeschaltet.

10. Fazit & Bewertung

Die vollständige Codebase-Analyse von AlltagQuest offenbart eine bemerkenswert umfangreiche und durchdachte Plattform, die mit über 30.000 Zeilen PHP-Code, 49 Datenbanktabellen und einer voll funktionsfähigen JSON-API eine Lösung bietet, die auf dem deutschen Markt der stationären Kinder- und Jugendhilfe ohne echtes Vergleichsprodukt ist.

Die sechs identifizierten Alleinstellungsmerkmale – duales Nutzungsprinzip, integrierte Partizipation, Gamification-Ansatz, auswertbare Tagesgespräche, praxisorientierte Generatoren (in Entwicklung) und das SaaS-Modell – adressieren reale Schmerzpunkte des Arbeitsfeldes, die von bestehenden Lösungen nicht oder nur rudimentär abgedeckt werden. Mit der Fertigstellung des KI-Moduls wird der Funktionsumfang und der Vorsprung gegenüber Wettbewerbern nochmals erheblich ausgebaut.

Die Wirtschaftlichkeitsanalyse zeigt einen konservativ geschätzten ROI von über 500% bereits im ersten Monat. Die tatsächliche Zeitersparnis dürfte in der Praxis sogar höher liegen, da qualitative Verbesserungen (bessere Dokumentation, frühere Krisenerkennung, stärkere Jugendbeteiligung) den wirtschaftlichen Nutzen weiter steigern.

Die fachliche Qualitätssicherung wird auf allen relevanten Ebenen unterstützt: Dokumentationsstandards, Entwicklungsbegleitung, Frühwarnsysteme, Beteiligungsrechte und Nachweisfähigkeit. Besonders hervorzuheben ist die Fähigkeit, Alltagsbeobachtungen erstmals systematisch auswertbar zu machen – ein Paradigmenwechsel in einem Arbeitsfeld, das traditionell von subjektiven Einzelberichten geprägt ist.



Gesamtbewertung

AlltagQuest ist eine funktional ausgereifte, sicherheitstechnisch solide und fachlich fundierte Speziallösung für die stationäre Kinder- und Jugendhilfe. Die Kombination aus professionellem Fachkraft-Backend, jugendgerechtem PWA-Frontend, auswertbarer Dokumentation und integrierter Partizipation ist auf dem deutschen Markt einzigartig. Der wirtschaftliche Nutzen übersteigt die Investitionskosten deutlich. Mit dem in Entwicklung befindlichen KI-Modul (Generatoren & Werkstatt) wird die Plattform künftig zusätzlich um intelligente Dokumentationshilfen erweitert.