Projektplan: Supermarkt-Applikation für Kunden und Mitarbeiter

# Projektauftrag

- Projektname: Entwicklung einer Supermarkt-Applikation  
- Ort: BFW Hamburg  
- Projektbereich: Einzelhandel  
- Projekt: Supermarkt-Applikation für Kunden und Mitarbeiter  
- Projektkunde: Kaufland  
 - Kaufland ist eine führende Einzelhandelskette, die ihren Kunden ein breites Sortiment an Lebensmitteln und Non-Food-Produkten zu günstigen Preisen bietet und sich durch hohe Qualität sowie exzellenten Service auszeichnet. Durch die voranschreitende Digitalisierung hat sich Kaufland dazu entschieden, eine Applikation zu entwickeln, die sowohl das Einkaufserlebnis der Kunden als auch die Arbeit der Belegschaft vereinfacht.  
- Auftraggeber: Herr Schmidt und Herr Gundlach  
- Zielbeschreibung:   
 - Es soll eine Desktop-Anwendung entwickelt werden, bei der sich sowohl Mitarbeiter als auch Kunden einloggen können. Durch die Anmeldung werden Funktionen freigeschaltet, welche durch die Zugriffsstufe bestimmt werden. Kunden sollen die Artikel im Markt suchen können, während Mitarbeiter die Möglichkeit haben sollen, Bestände zu kontrollieren und anzupassen.

# 1. Grundriss des Projekts skizzieren

- Entwurf und Struktur der Anwendung (Login-System, Benutzeroberfläche für Kunden und Mitarbeiter)  
- Datenbank-Design (Kunden-, Mitarbeiter-, Artikel- und Kategoriendaten)

# 2. Beteiligte Beteiligen

- Mitarbeiter: Sergiy Stümpel, Sascha Niemann, Markus Finger  
- In Absprache mit den Ausbildern Herrn Schmidt und Herrn Gundlach die Projektaufgaben absprechen

# 3. Anforderungen erfassen

- Musskriterien:  
 - Benutzeranmeldung  
 - Eine Datenbank, die Informationen zu Kunden, Mitarbeitern, Artikeln und Kategorien enthält  
 - Kunden sollen Artikel nach Namen, Kategorie und ISBN suchen können  
 - Kunden sollen den Marktaufbau einsehen können  
 - Kunden sollen oberflächlich die Verfügbarkeit der Ware sehen können  
 - Mitarbeiter sollen Bestellungen tätigen können  
 - Mitarbeiter sollen die genauen Warenbestände einsehen können  
 - Abteilungsleiter hat zusätzlich zu den Mitarbeiterfunktionen:  
 - Marktaufbau verändern  
 - Werbung erstellen und bearbeiten  
- Wunschkriterien:  
 - Personalisierte Werbung: Kunden sollen, je nach Verkaufs- und Suchhistorie, personalisierte Werbung bekommen  
 - Treuepunktesystem: Je nach Einkaufswert sollen Treuepunkte zugeteilt werden  
 - Mehrere Standorte: Es sollen weitere Märkte angelegt werden und bei Nichtverfügbarkeit von Sonderartikeln soll überprüft werden, ob dieser in anderen Filialen verfügbar ist

# 4. Projektzeitplan erstellen

- Planungsphase:  
 - Tag 1-2: Grundriss des Projekts und Abstimmung mit Auftraggebern  
- Entwicklungsphase:  
 - Tag 3-4: Datenbank-Design und Implementierung  
 - Tag 5-6: Entwicklung der Benutzeroberflächen für Kunden und Mitarbeiter  
- Testphase:  
 - Tag 7-8: Interne Tests und Bugfixing  
- Abschlussphase:  
 - Tag 9-10: Präsentation und Abnahme durch Auftraggeber

# Zusammenfassung

Das Projekt dient dazu, eine Desktop-Anwendung zu entwickeln, die den Einkauf für Kunden vereinfacht und die Arbeitsabläufe für Mitarbeiter effizienter gestaltet. Durch die Implementierung einer robusten Datenbank und benutzerfreundlichen Schnittstellen sollen sowohl Kunden als auch Mitarbeiter von der Applikation profitieren.