

Gruppe	04
Fach	Entwicklung interaktiver Systeme
Dozenten	Prof. Dr. Gerhard Hartmann, Prof. Dr. Kristian Fischer
Betreuer	Franz Jaspers
Mitglied	Deborah Gäb
Nutzungsproblem	In Freizeitparks wollen Besucher möglichst viele Attraktionen besuchen und wenig Zeit mit Warten verbringen.

Ziele des Systems

Das Ziel des Systems ist den User soll beim Besuch in einem Freizeitpark zu unterstützen. Es soll den User seinen Standort und Informationen über die Fahrgeschäfte anzeigen. Das System soll die Attraktionen nach verschiedenen Kriterien filtern, wie beispielsweise Körpermindestgröße und Körpermaximalgröße, Art der Fahr (Dark Ride, Achterbahn, Adrenalinfaktor, Mad House, Kinder, Familie). Es soll auch ein Notfallsystem geben, dass den Standort übermittelt. Durch die Wartezeiten könnten auch Informationen gewonnen werden statisches Daten wie die Nutzungsfrequenz von Bahnen ermittelt werden, diese können bei der Entwicklung des Parks helfen.

An wen richtet sich das Projekt?

Das Projekt richtet sich an den Freizeitparkbetreiber als Eigentümer des Systems. Die Stakeholder sind Mitarbeiter und Besucher. Besucher sind Familien, Schlussklassen, Vereine, jugendliche, Kinder, Erwachsene, Inhaber von Dauerkarten.

Marktrecherche / Konkurrenz

Zurzeit gibt es vom Europa Park Rust und dem Movie World Germany eine Parkapp. Mein Parkapp unterscheidet sich von den anderen, dass es in der App eine Notfallbenachrichtigung gibt, der Besucher auch ihren Kindern als vermisst melden, falls diese abhandenkommen oder einen anderen Notfall melden.

Was sind die Risiken?

Risiken sind die Smartphones gestohlen werden oder aus Unaufmerksamkeit nicht richtig weggepackt werden und während einer Fahrt verloren gehen.

Wo ist das verteilte Systems?

Jede Attraktion hat eine Lichtschranke die reinkommenden Besucher gezählt werden und bei Fahrgeschäften werden die Anzahl der Bahnen in der Attraktion sind; dieses Gehört zur Capablity. Die Sensoren senden ihr Daten regelmäßig oder bei Änderung an den Server.

Der Server berechnet desweitere die Wartezeit und sendet diese an den Client.

Es gibt zwei Clients. Der erste Client enthält die Präsentations- und Anwendungslogik für die zwei Apps. Eine offizielle App für Besucher und inoffizielle für die Angestellt und das Sicherheitspersonal. Der Client leitet auch die Notfallnachrichten an die Mitarbeiter weiter. Auf dem zweiten Client werden die Zeiten auf den Monitoren vor den Attraktionen und großen Monitoren an zentralen Orten im Park dargestellt.

In der offiziellen App des Parks kann der User den Parkplan studieren und sich einen Überblick über Wartezeiten und die Attraktionen wie Länge, Geschwindigkeit, G-Kräfte, Baujahr, Bauart, Besonderheiten, Elemente, Thematisierung etc. verschaffen. Der Besucher kann eine Notfallbenachrichtigung mit Standortübertragung an die Parkmitarbeiter schicken. Es werden die Informationen über die angezeigt. Es gibt eine Filterfunktion benutzen, Pressemittlung lesen, sicher Termine kundig machen, die Show Uhrzeiten informieren, Tickets kaufen. Die inoffizielle App kann Notfallnachricht empfangen und Notfallnachrichten senden.