

ENTWICKLUNGSPROJEKT INTERAKTIVE SYSTEME

Meilenstein 2

Campus Gummersbach
im Studiengang
Medieninformatik

Betreut von:

Prof. Dr. Kristian Fischer
Prof. Dr. Gerhard Hartmann
Betreuer1
Betreuer2

ausgearbeitet von:

DERYA ERGUEL
SINEM KAYA

21. April 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Zielhierarchie	2
1.1	Strategische Ziele	2
1.2	Taktische Ziele	2
1.3	Operative Ziele	2
2	related-works	3
2.1	ReiterApp	3
2.2	Cavallo-Reitcoach	3
2.3	sonstige	3
3	Alleinstellungsmerkmale	4
4	Methodischer Rahmen - Mensch Computer Interaktion	5
4.1	Benutzermodellierung	5
4.1.1	Identifizierung der Stakeholder	5
4.2	Vorgehensmodelle der Mensch-Computer-Interaktion	6
5	Kommunikationsmodell	7
6	Risiken	8
6.1	Implementierung	8
6.2	Zeitliches Nicht-Erreichen des Ziels	8
6.3	geringe Nachfrage	8
6.4	Falsche Erfahrungsberichte	8
7	Spezifikation der Proof-Of-Concepts	9
8	Architekturdiagramm	10
8.1	Architekturbegründung	10
9	Projektplan	11
10	Literaturverzeichnis	12

1 Zielhierarchie

1.1 Strategische Ziele

Durch die folgenden Ziele sollte den Benutzern der Anwendung eine Möglichkeit gegeben werden das Reiten außerhalb des eigenen Hofes möglichst angenehm zu planen und zu gestalten.

Als primäres Ziel soll auf langfristiger Sicht die individuelle Routenplanung einfach und übersichtlich ermöglicht werden, sodass sich auch Reiter mit einem sehr schwachen Orientierungssinn zurecht finden können. Die Benutzer sollen die Möglichkeit haben neue Routen zu erkunden und durch die Anwendung zusammen finden, wodurch gemeinsame Ritte unternommen werden könnten. Es sollen dem Benutzer Informationen zur Route, zur Geschwindigkeit etc. am Ende der Route anhand einer Statistik zur Verfügung stehen. Erfahrungsberichte zu Routen sollen seitens der Benutzer erstellt werden können.

1.2 Taktische Ziele

Aus den strategischen Zielen werden die taktischen Ziele abgeleitet:
Anhand der vorhandenen Reitrouten sollen an fremden Ortschaften gesetzlich verbotene Wege und Strassen vermieden werden können.
Die Statistiken sollten als Leitfaden für die Leistungssteigerung des Pferdes dienen.
Unfeste Ebenen, gefährliche Strassen oder Barrieren sollten durch vorhandene Erfahrungsberichte zu den Routen vermieden werden können.
Durch aktuellste Wetterdaten sollen kurzfristige Unwetter vermieden werden können.

1.3 Operative Ziele

Es sollte zunächst eine Stakeholderanalyse durchgeführt werden, damit alle Erwartungen und Anforderungen der Stakeholder berücksichtigt werden. Der Nutzungskontext, sowie die Nutzungsanforderungen an das System müssen definiert und mögliche Szenarien erstellt werden, um bestimmte Kommunikationsabläufe erkennen zu können. Außerdem müssen die technischen Anforderungen an das System gefunden werden. Dafür ist eine Abwägung zwischen unterschiedlichen Möglichkeiten notwendig. Zum Ende des Projekts soll ein Prototyp erstellt werden, der die benötigten Funktionen technisch durchspielen kann, um diesen im Anschluss zu testen und schließlich in das System einzubinden.

2 related-works

Eine Marktrecherche ist zwingend notwendig, um das eigene Projekt von den Konkurrenzprodukten unterscheiden zu können. Daraus leitet sich oftmals das Alleinstellungsmerkmal ab, welches im weiteren Verlauf von Meilenstein 2 dargestellt wird. Vor- und Nachteile der folgenden Konkurrenzprodukte werden erörtert und abgewogen:

2.1 ReiterApp

Durch die ReiterApp soll es Benutzern der Anwendung gelingen die Momente im Alltag festzuhalten und zu dokumentieren. Dies geschieht in der Form von Aufzeichnungen von Routen oder aber auch durch Fotos, die jeder Benutzer mit anderen Benutzern teilen kann. Es handelt sich bei dieser App um eine Community, die versucht Freunde, die als gemeinsames Interesse das Reiten teilen, zusammen zu bringen. Als zusätzliches Feature werden aktuelle News aus der Pferdewelt angezeigt. Als positives Feedback ist zu erwähnen, dass verschiedene Kartenansichten genutzt werden können. Jedoch profitiert nur der Reiter von den Funktionalitäten der Applikation. Es sind keine Möglichkeiten zur Förderung des Pferdes integriert, welches für einen Reiter von Bedeutung ist. Trainingsplätze sind somit auch nicht in den Karten vorhanden.

Im Großen und Ganzen ist die Applikation ein gut geeignetes Community-Portal, womit es ermöglicht wird die Momente festzuhalten und mit Freunden zu teilen und neue Routen zu entdecken. Jedoch sind wichtige Informationen wie Erfahrungsberichte zu Routen, Statistiken zur Leistungssteigerung des Pferdes oder Trainingsplätze nicht zu finden, welches ein wichtiges Ziel unseres Projekts ist.

2.2 Cavallo-Reitcoach

Bei der Cavallo-Reitcoach handelt es sich um eine Applikation, die verschiedene Übungseinheiten und Strategien anbietet. Die Übungseinheiten bestehen aus Text und Bild. Informationen zum Schwierigkeitsgrad, Ausrüstung für das Pferd und dem Reiter oder Trainingsorte sind auch vorhanden.

Im Vergleich zur ReiterApp bietet diese Applikation nur die Möglichkeit das Pferd zu fördern. Dadurch könnte eine potenzielle Verbesserung des Pferdes erreicht werden. Allerdings werden keinerlei Routen zum Planen und Entdecken angeboten.

2.3 sonstige

Alternativ sind verschiedene Routenplaner optional verfügbar. Jedoch sind diese allgemein und dementsprechend nicht explizit für die Domäne angepasst.(WIRD NOCH VERFOLLSTÄNDIGT!)

3 Alleinstellungsmerkmale

Die in den related-works besprochenen Produkte unterscheiden sich im Gegensatz zu unserer Anwendung in den Zielen.

Die Anwendung soll zum Einen den Reiter bei der Routenplanung fördern und zum Anderen die Leistung des Pferd steigern. Fremde Routen sollen für Reiter keine Herausforderung mehr darstellen, da andere Benutzer ihre Erfahrungen zu den Routen teilen. Dadurch können unbekannte Barrieren vermieden werden. Trainingsplätze werden auf den Karten dargestellt, sodass jeder die Möglichkeit hat das Training in die individuelle Route zu involvieren.

Die Statistik soll am Ende der Route wichtige Informationen wie Höchstgeschwindigkeit oder Durchschnittsgeschwindigkeit liefern, die im weiteren Verlauf zum Vergleich der vergangenen Leistungen dienen könnten.

4 Methodischer Rahmen - Mensch Computer Interaktion

4.1 Benutzermodellierung

4.1.1 Identifizierung der Stakeholder

Im nächsten Abschnitt soll die Identifizierung von potentiellen Stakeholdern erfasst werden, um im weiteren Verlauf eine Stakeholderanalyse durchführen zu können, welches wertvolle Informationen über den Einfluss der Stakeholder liefert. Dies geschieht durch ein subjektives Schätzverfahren.

Zunächst werden die potentiellen Stakeholder aufgelistet:

- Reiter
- Reit-Interessierte
- Pferde-Liebhaber
- Tierärzte
- Sponsoren

Es sollte notwendigerweise erwähnt werden, dass die Reiter unsere primären Benutzer sind, da die Anwendung größtenteils ihren Zwecken dienen soll. Reit-Interessierte, Pferde-Liebhaber können die Anwendung zu sonstigen Zwecken nutzen, wie z.B. interessenbedingt als Kommunikationsmittel. Als tertiäre oder auch indirekte Benutzer gelten die Tierärzte und Sponsoren, die keinen direkten Kontakt mit der Anwendung haben.

Stakeholder	Aufgaben	physisches und soziales Umfeld	Arbeitsmittel
Reiter	Pferd pflegen, die Leistung des Pferdes steigern, Reit-routen planen	Reithöfe, Aus-sengelände	keine
Reit-Interessierte	keine
Pferde-Liebhaber	keine
Tierärzte	Gesundheit des Pferdes ermöglichen	Praktiken	Medizintechnik
Sponsoren	Finanzierung, Versicherung, Support,	Unternehmen	PC, ...

4.2 Vorgehensmodelle der Mensch-Computer-Interaktion

5 Kommunikationsmodell

6 Risiken

6.1 Implementierung

Das Projekt weist viele unterschiedliche technische Funktionalitäten auf, die umgesetzt werden müssen. Es besteht die Gefahr, dass die Umsetzung scheitert. Ist dies der Fall, sollte eine Alternative vorhanden sein. Um dieses Risiko zu minimieren, ist eine zeitgerechter Start der Umsetzung notwendig, um einen zeitlichen Puffer zu haben, welches zur Problemlösung dienen soll.

6.2 Zeitliches Nicht-Erreichen des Ziels

Aufgrund der Tatsache, dass das Projekt im Gegensatz zur verfügbaren Zeit sehr umfangreich ist, könnte das Risiko eintreten, dass das Ziel nicht erreicht werden kann. Um dieses Risiko zu vermeiden, sollten die wichtigsten Kernpunkte zur Realisierung der Anwendung möglichst genau besprochen werden. Wie im Punkt 6.1 besprochen sollte ein zeitlicher Puffer reichen, um dieses Problem zu umgehen.

6.3 geringe Nachfrage

Ist die Anwendung auf dem Markt, besteht die Gefahr, dass eine zu geringe Nachfrage besteht. Damit dieses Risiko nicht eintritt, muss reichlich genug geworben werden. Das Geschäftsmodell soll dafür sorgen, dass Angebot und Nachfrage durchgehend steigen.

6.4 Falsche Erfahrungsberichte

Falsche Erfahrungsberichte könnten eventuell Gefahren für die Benutzer darstellen.

7 Spezifikation der Proof-Of-Concepts

8 Architekturdiagramm

8.1 Architekturbegründung

9 Projektplan

10 Literaturverzeichnis

<http://www.reiterapp.de>

<http://www.cavallo.de/news/jetzt-fuer-android-besser-reiten-mit-der-cavallo-reitcoach-app-powered-by-leovet.1115306.233219.html>