

FACHHOCHSCHULE KÖLN FAKULTÄT FÜR INFORMATIK UND
INGENIEURWISSENSCHAFTEN

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

17. 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	Spontacts	3
2.2	Fluxguide	3
2.3	Mobile Event App	4
2.4	sonstiges	4
3	Alleinstellungsmerkmale	5
4	Methodischer Rahmen - 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	Fake-User	8
6.5	Fehlschlagen der Proof-Of-Concepts	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 Urlaubern eine Vernetzung mit weiteren Urlaubern, während des Urlaubsaufenthalts ermöglicht werden. Zudem sollte die Anwendung eine Plattform für Informationen darstellen, die während des Urlaubs von Nutzen sein können.

Für die Anwendung bedeutet dies, dass es genügend Möglichkeiten verschiedener Funktionalitäten der Anwendung für die Zielgruppe geben sollte, um den Urlaub bestmöglich gestalten zu können. Die Anwendung sollte dementsprechend folgende Ziele verfolgen:

- Urlauber sollen verknüpft werden.
- Informationen sollen bereitgestellt und erweitert werden.
- Sicherheit soll gewährleistet und erweitert werden.
- mögliche Sprachbarrieren sollen überbrückt werden.
- weltweite Verfügbarkeit der Anwendung soll erreicht werden.
- Nachhaltigkeit der Anwendung soll gewährleistet werden.

1.2 Taktische Ziele

- Evaluation soll durchgeführt werden.
- Fehler müssen behoben werden.
- Etablierung muss auf dem Markt erfolgt sein.
- Sprachraum soll erweitert werden.
- Daten, Pflege und Wartung muss durchgeführt werden.

1.3 Operative Ziele

- Vorgehensmodell sollte bestimmt werden
- technische Anforderungen an das System sollte festgelegt werden
- Prototyp sollte erstellt werden
- Verschiedene Tests sollten durchgeführt werden
- Systemimplementation sollte vorgenommen werden

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 Spontacts

Spontacts startete 2011 in der Schweiz das erste Mal. Die Community bietet eine kostenlose App und Web-Version.

Bei Spontacts handelt es sich um ein Online-Portal, welches als Freizeit-Community verschiedene Freizeitaktivitäten bietet. Jeder der registriert ist hat die Möglichkeit eine Aktivität zu starten. Die Bandbreite an Aktivitäten ist nicht eingeschränkt, sodass alles erdenkliche unternommen werden kann. Ohne vorhandenen Profil, ist es nicht möglich eine Aktivität zu starten. Das eigene Profil beinhaltet Informationen wie Vor- und Nachname, Geburtsdatum, Geschlecht, Wohnort und E-mail.

Eine Filterfunktion, welches eingeteilt ist nach "Was", "Wo", "Wann", "Wer" soll die Suche nach bestimmten Aktivitäten eingrenzen. Ein registrierter User kann durch einen "Bist du dabei?"-Button an der Aktivität teilnehmen. Weiterhin kann man die Aktivität beobachten. Es ist möglich einen Kommentar zu hinterlassen.

Die Web-Anwendung ist für Urlauber in Deutschland und der Schweiz eine gute Möglichkeit um an Aktivitäten teilzunehmen. Die Zielgruppe ist somit ziemlich eingeschränkt, da weltweite Angebote an Aktivitäten mangeln. Die Homepage bietet keinerlei Informatives zu den Aktivitäten. Eine negativ verlaufene Aktivität kann nicht bewertet werden. Eine Möglichkeit zur Maximierung der Sicherheit der User ist nicht vorhanden. Die Web-Anwendung bietet keine Routen, sodass jeder zurecht kommen muss.

2.2 Fluxguide

Fluxguide ist ein Unternehmen das Anwenudngen anbietet.

Guiding ist ein Ausstellungssystem, dass die Besuchern einer Ausstellung (z.B. Museum) führt. Dabei wird das System auf unterschiedlichen Hardware angeboten (Smartphone, Tablets). Auf allen wird dem Besucher eine individuelle Führung mit mehreren Funktionalitäten geboten. Der Besucher hat die Möglichkeit an bestimmten Ausstellungsstücken zwischen Videos, Clips oder Sprachführungen zu wählen Informationen zu einzelnen Kategorien kann über ein Lexikon eingeholt werden. Fluxguide bietet die Audioführungen in mehreren Sprachen an und bietet außerdem dem Besucher einen Kommentar und Dialogfeld an. Dem Besucher werden unter Anderem Quizfragen gestellt, in dem die Vertiefung in ein Thema ermöglicht wird. Der Besucher kann Ausstellungsstücke als Favoriten markieren, diese Zuhause über sein Browser aufrufen, sich die Führung

anschauen und eventuell sogar mit Freunden via Facebook oder Email teilen. Desweiteren kann für bestimmte Besuchergruppen ein Modul erstellt werden z.B. Schulklasse.

Im Großen und Ganzen bietet Fluxguide eine Orientierung und eine moderne Führung durch Ausstellungen. Es ist abwechslungsreich und auf verschiedenen Schnittstellen flexibel einsetzbar. Fluxguide ist vielseitig, indem es Freiraum zu individueller Führung gewährleistet.

Fluxguide ist ein in sich geschlossenes System. Es funktioniert nur innerhalb der einen Ausstellung. Die Zielgruppe richtet sich explizit nur auf Besucher.

<http://www.fluxguide.com/website/de/>

Fluxguide

2.3 Mobile Event App

Die Mobile Event App ist ein Unternehmen das ihren Kunden eine Veranstaltungsapp anbietet die individuell gestaltet werden kann. Je nach Rahmenbedingungen der Veranstaltungen werden benötigte Funktionen angepasst. Unter anderem werden folgende Funktionen angeboten: Die Teilnehmer einer Veranstaltung haben die Möglichkeit über die Applikation einen umfangreichen Überblick über das Programm zu bekommen. Sie werden über laufende Vorträge berichtet und bekommen alle aktuellen Informationen über die Veranstaltung, sowie Informationen zu dem Veranstalter alle teilnehmenden Referenten. Die Anfahrt zur Veranstaltungen ist für jeden Teilnehmer abrufbar. Außerdem kann der Nutzer je nach Veranstaltung an Live-Votings, Bewertungen oder Umfragen teilnehmen. Der Teilnehmer hat die Möglichkeit individuell sein Programm zu gestalten, Notizen zu machen und über Twitter zu kommentieren beziehungsweise an Diskussionen teilnehmen.

Was die App ermöglicht ist für eine bestimmte Veranstaltung unter bestimmten Bedingungen eine Vernetzung aller Teilnehmer. Sie schafft ein Überblick über Veranstaltungen, Programmen und eine individuelle Teilnahme am Geschehen. Diese Art der Veranstaltungsplanung und Umsetzung ist für eine bestimmte Interessengruppe an einem festen Ort und zu einer festen Zeit konzipiert. Die Veranstaltung ist festgelegt und erst durch dessen Rahmenbedingung kann erst die App gestaltetet werden.

2.4 sonstiges

Es sind genügend Alternativen vorhanden, um Veranstaltungen zu erstellen. Ein weiteres Beispiel hierfür ist das soziale Netzwerk Facebook. Es ermöglicht den Benutzern das Erstellen von Veranstaltungen. Jeder Benutzer hat das Recht an der erstellten Veranstaltung teilzunehmen. Jedoch handelt es sich bei den Veranstaltungen erfahrungsgemäß um größere Veranstaltung, die seitens der Veranstalter erstellt werden, wie z.B Konzerte. Facebook ist in keinster Weise eine Option für Urlauber um Treffen mit weiteren unbekannten Urlaubern zu arrangieren.

3 Alleinstellungsmerkmale

Alleinstellungsmerkmale leiten sich oftmals aus den Resultaten der Konkurrenzprodukte ab. Zusammenfassend ist anzudeuten, dass die in den related-works besprochenen Produkte keineswegs die Merkmale von AddEvent aufweisen.

AddEvent soll ein Veranstaltungs-Portal explizit für Urlauber sein. Es soll den Urlaubern eine Möglichkeit für Neues offenbaren und gleichzeitig weitestgehend die Probleme die im Alltag auftreten lösen können. Durch AddEvent sollen alle Urlauber an Ideen für Aktivitäten bereichert werden. Neue Bekanntschaften können den Spaßfaktor im Urlaub deutlich erhöhen, vor allem wenn man einzeln oder in kleineren Gruppen unterwegs ist. Des weiteren soll die Anwendung wichtige Informationen über beispielsweise Sehenswürdigkeiten auditiv und zugleich visuell näher bringen. Das ganze soll zudem mit einer Offline-Verbindung angeboten werden, sodass eine Verbindung mit dem Internet nicht notwendig wäre. AddEvent soll eine gewisse Sicherheit bieten, indem jeder Benutzer seine Aktivität bewerten und einen Erfahrungsbericht erfassen kann, welches insgesamt in einer Statistik veröffentlicht wird. Dadurch haben andere Benutzer die Möglichkeit sich vor dem Start der Aktivität zu informieren.

4 Methodischer Rahmen - 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 Fake-User

Fake-User könnten andere Benutzer abschrecken. Ein schlechtes Image könnte ein Resultat solch eines Handelns sein. Um dieses Risiko abzuschaffen, könnten Bewertungen zu den Benutzern von Vorteil sein. Tritt dieses Risiko trotz dessen auf, sollte ein Abschaffen nicht-seriöser Benutzer das Problem lösen.

6.5 Fehlschlagen der Proof-Of-Concepts

7 Spezifikation der Proof-Of-Concepts

8 Architekturdiagramm

8.1 Architekturbegründung

9 Projektplan

10 Literaturverzeichnis

<https://www.spontacts.com>
<http://mobile-event-app.com/app-funktionen/>
<http://www.fluxguide.com/website/de/home>