



KONZEPTION UND ERSTELLUNG DER WEBBASIERTEN EVENTPLATTFORM "EVENTALIZER"

1 TEAM:

Name	Matrikelnummer	E-Mail
Matthias Beer	7074314	silkslostsoul@hotmail.com
Alexander Benölken	7076339	a.benoelken@googlemail.com
Martin Garrels	7076304	Martin.garrels@gmx.de
Felix Schulze Mönking	7078989	Felix_Sch_Moenking@gmx.de
Felix Wessel	7071784	felixwessel@web.de
Patrick Wiebeler	7076308	p@trickwiebeler.de

2 THEMA

Das Ziel dieses Projekts ist die Konzeption und Realisierung einer webbasierten Plattform zur nutzerzentrierten Organisation von nicht kommerziellen gemeinschaftlichen Freizeitaktivitäten. der Internetplattform "Eventalizer". Die Events beziehen sich auf Freizeitaktivitäten, wie beispielsweise Rennrad fahren oder ein gemeinsamer Kinobesuch. Benutzer können Events jeglicher Art einstellen, suchen und an diesen teilnehmen können.

Der Mehrwert dieser Internetplattform besteht darin, dass Benutzer mit denselben Interessen Freizeitaktivitäten suchen und sich zu diesen verabreden können. Dies betrifft zum Beispiel solche Freizeitaktivitäten, bei denen eine gewisse Gruppengröße erforderlich ist und diese Gruppengröße nicht durch den eigenen Bekanntenkreis erreicht werden kann.

Bei dem Einstellen eines Events kann der Event-Organisator Spezifika, wie beispielsweise Art der Aktivität, Termin, Ort, Gruppengröße oder Kosten festlegen. Anhand dieser Eigenschaften können die Event-Teilnehmer eingestellte Events suchen und sich zu diesen anmelden.

Weitere, dem Benutzer zur Verfügung gestellte Mehrwerte könnten beispielsweise ein SMS-Reminder-Service oder die Anbindung von Facebook-Diensten sein.

3 REALISIERUNGSPLATTFORM

Kern dieser Internetplattform wird ein Java-Anwendungsserver sein, der über Hibernate mit einer relationalen Datenbank verbunden ist. Den Benutzern werden die Daten über ein Web-Frontend zur Verfügung gestellt.

4 VORGEHENSMODELL

Kennzeichnend für dieses Projekt sind hohe Unsicherheiten in den Anforderungen. Daher ist ein iterativ inkrementelles Softwareentwicklungsmodell geeignet. Bedingt durch die Abwesenheit eines konkreten Auftraggebers ist ein Vorgehen nach SCRUM nicht empfehlenswert. Somit wird für dieses Projekt ein Vorgehen nach dem Modell des Rational Unified Process gewählt.