

PPP - Pen&Paper Pal

Ostbayrische Technische Hochschule Regensburg

Author 1 name
email1@example.com

Author 2 name
email2@example.com

Author 3 name
email3@example.com

Author 4 name
email4@example.com

Projektbericht

23. April 2018

Inhaltsverzeichnis

1	Projektvision	1
2	Projektauftrag	2
3	Umsetzbarkeit	4
4	Systemkontext	4
5	Stakeholderanalyse	5
6	Requirementsengineering	5

1 Projektvision



FUNKTIONALITÄT

- Bewertungssystem
- Umkreissuche
- Filter
- Tauschbörse
- Forum
- Terminkalender

RAHMENBEDINGUNGEN

Kosten: ~ 150.000 €

Zeitlicher Aufwand: ~ 100 Personentage

Zielgruppe: Alle Gesellschaftsspiel Spieler

Einnahmen: Mikrotransaktionen & Werbung

2 Projektauftrag

Projekttitel		PPP - Pen&Paper Pal	
Projektdaten			
Start	28.03.2018	Projektkategorie	Kleinprojekt
Ende	10.07.2018	Projektnummer	420
Projektorganisation			
Projektmanager*in	Markus Bauer	Projektauftraggeber*in	Carsten Kern
Projektteammitglieder	Patrick Gruber	Richard Tscharntke	
	Marius Tuschl	Markus Bauer	
Projektbeschreibung			
Projektbegründung	Es ist aufwendig Mitspieler für Gesellschaftsspiele zu finden.		
Projektgesamtziel	Entwicklung und Deployment eines sozialen Netzwerkes zur Suche und Organisation von Mitspielern für Gesellschaftsspiele. Der Zugriff auf das Netzwerk erfolgt über eine mobile Applikation auf den aktuellen Android Versionen.		
Projektteilziele ⇒		Messbare Ergebnisse	
Backend Anmeldung Suche Filter	Funktionalitäten können über API verwendet werden.		
	User können ein Profil erstellen.		
	User können andere User finden.		
	User können nach Spiel, Ort, Datum, durchschnittlichem Alter und Geschlecht filtern.		
Bewertung	User können andere User und Spiele anhand verschiedener Kriterien bewerten.		
Gruppen	User können sich in Gruppen zusammenschließen, per Chat unterhalten und mit einem Kalender gemeinsame Termine verwalten.		
Tauschbörse	User können auf einer Tauschbörse Spiele im Tausch gegen andere Spiele suchen und anbieten.		
Forum	User können in einem für jeden User zugänglichen Forum Informationen austauschen.		
Werbeintegration	In unserer App kann über ADsense Werbung geschaltet werden.		
Nicht-Ziele Wirkung/Nutzen	Exklusion		
	Inklusion.		
Projektphasen	1. Backend implementieren.		
	2. Frontend implementieren.		
	3. Testen.		
	4. Dezentralisierten Coin Miner implementieren.		
	5. Get rich fast!		
Projektrisiken	Zu wenig User.		
	Server nicht erreichbar. Datenbanksicherheit.		
	Zu viele User und dadurch resultierende lange Latenz am Server.		
	Zu lange Zeit zwischen initialem und feature Release.		
	Unintuitives UserInterface.		

2 Projektauftrag

Projektbudget & Wirtschaftlichkeit	
Personalkosten	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.
	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.
	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.
	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.
Summe Pers.Kosten	Summe in € Personalaufwand mal ind.Stundensätze.
Ausgabewirksame Kosten	zB Beratungskosten in €.
	Kostenposition in €.
	Kostenposition in €.
Sonstige Ressourcen	zB Maschinen, Labore, Räume.
Projektbudget	in €
Wirtschaftlichkeit	Sind während oder nach Beendigung des Projekts Einnahmen zu erwarten, mit denen die Projektkosten kompensiert werden können?
Folgekosten	Entstehen Folgekosten, die bereits jetzt berücksichtigt werden müssen?

Projektkategorisierung	0	1	2	3
strategische Bedeutung				
Risikogehalt				
Komplexitätsgrad				
Neuartigkeitsgrad				
Termindruck				
Klarheit über Projektziele				

Sonstiges	
Sonstige relevante Informationenn	

Projektentscheidung	Projekt wird bewilligt	<input type="checkbox"/>
	Projekt wird abgelehnt	<input type="checkbox"/>
	Begründung	
	Datum	
Auftraggeber*in		

3 Umsetzbarkeit

Basissystem

- User
- Adress
- Location
- Game
- Rating
- Group
- Advertisement

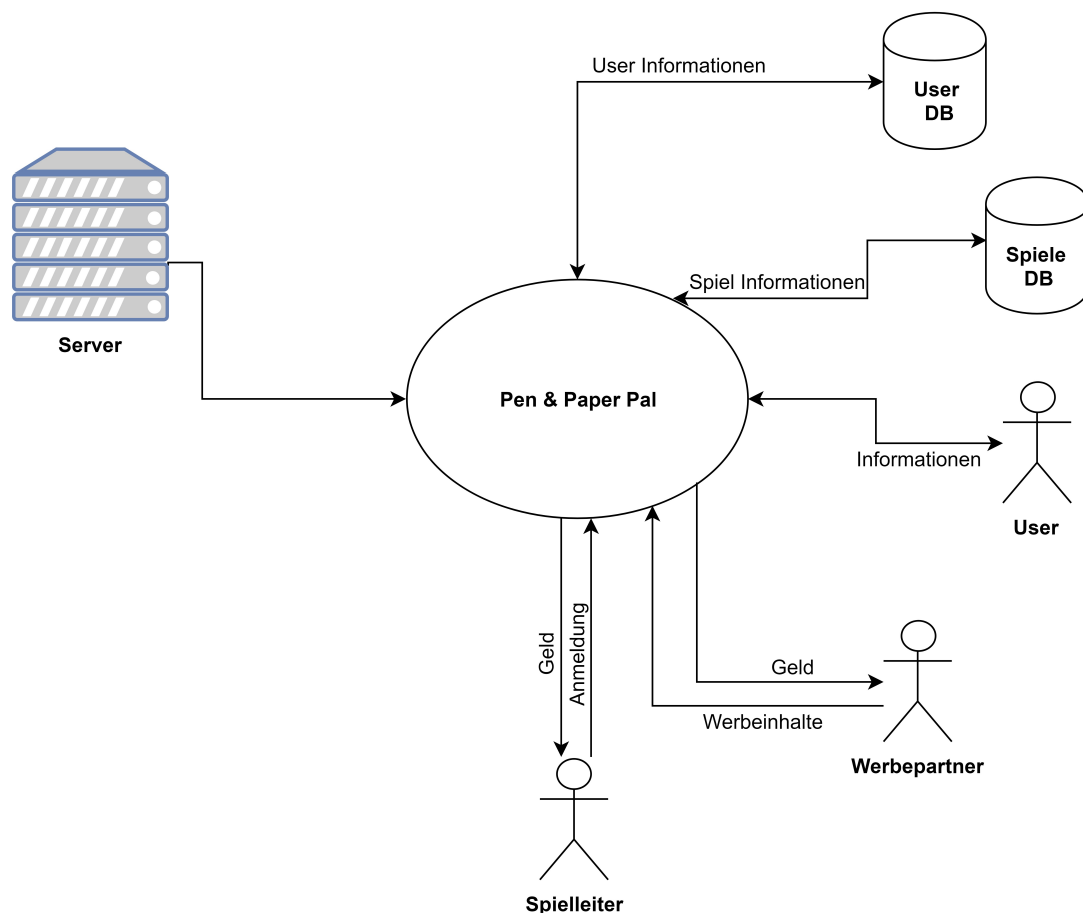
Chatsystem

- Chat
- Message

Forumsystem

- Forum
- Thread
- TradeThread
- Post

4 Systemkontext



5 Stakeholderanalyse

6 Requirementsengineering

Functional Requirements	
REQ01	Der Benutzer muss sich anmelden können.
REQ02	Ein neuer Anwender ohne Account muss sich registrieren können.
REQ03	Benutzer muss Orte, andere Nutzer und Spiele bewerten können.
REQ04	Benutzer müssen sich zu Spielgruppen zusammenschließen können.
REQ05	Benutzer müssen andere suchende Spieler (unter Angabe eines Ortes sowie eines Umkreises) finden können.
REQ06	Benutzer sollen sich innerhalb der Gruppe unterhalten können.
REQ07	Benutzer sollen untereinander kommunizieren können.
REQ08	Benutzer soll per GPS suchende Spieler im Umkreis finden können.
REQ09	Benutzer soll Suche filtern können.
REQ10	Benutzer soll innerhalb der Gruppe einen gemeinsamen Termin finden können.
REQ11	Benutzer sollen an einer Tauschbörse ihre Spiele tauschen können.
REQ12	Benutzer sollen sich in einem Forum austauschen können.
Non-Functional Requirements	
REQ13	Server muss immer erreichbar sein.
REQ14	Server muss durchschnittlich innerhalb von 20ms antworten.
REQ15	Miner muss immer minen.
REQ16	Das Projekt soll nach Kanban geführt werden.
Risiken	
RSK01	Größe des Projekts wurde überschätzt (Projekt & Produkt).
RSK02	Ein Konkurrenz-Produkt erreicht den Markt vor Systemfertigstellung.
RSK03	Projekt erwirtschaftet zu wenig Geld.