

PPP - Pen&Paper Pal

Ostbayrische Technische Hochschule Regensburg

Patrick Gruber
patrick.gruber@st.oth-regensburg.de

Markus Bauer
markus.bauer@st.oth-regensburg.de

Marius Tuschl
marius.tuschl@st.oth-regensburg.de

Richard Tschardtke
richard.tschardtke@st.oth-regensburg.de

Projektbericht

1. Mai 2018

Inhaltsverzeichnis

1. Projektvision	1
2. Projektauftrag	2
3. Umsetzbarkeit	4
4. Systemkontext	4
5. Stakeholderanalyse	5
6. Umfang des Projekts	6
7. Requirementsengineering	6
8. Kano-Modell	6
Appendices	7

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	
Projektorganisation			
Projektmanager*in	Markus Bauer	Projektauftraggeber*in	Carsten Kern
Projektteammitglieder	Patrick Gruber Marius Tuschl	Richard Tscharntke 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	Funktionalitäten können über API verwendet werden.		
Anmeldung	User können ein Profil erstellen.		
Suche	User können andere User finden.		
Filter	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	Exklusion		
Wirkung/Nutzen	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 errichtbar. 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 €.
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				
Termindurck				
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

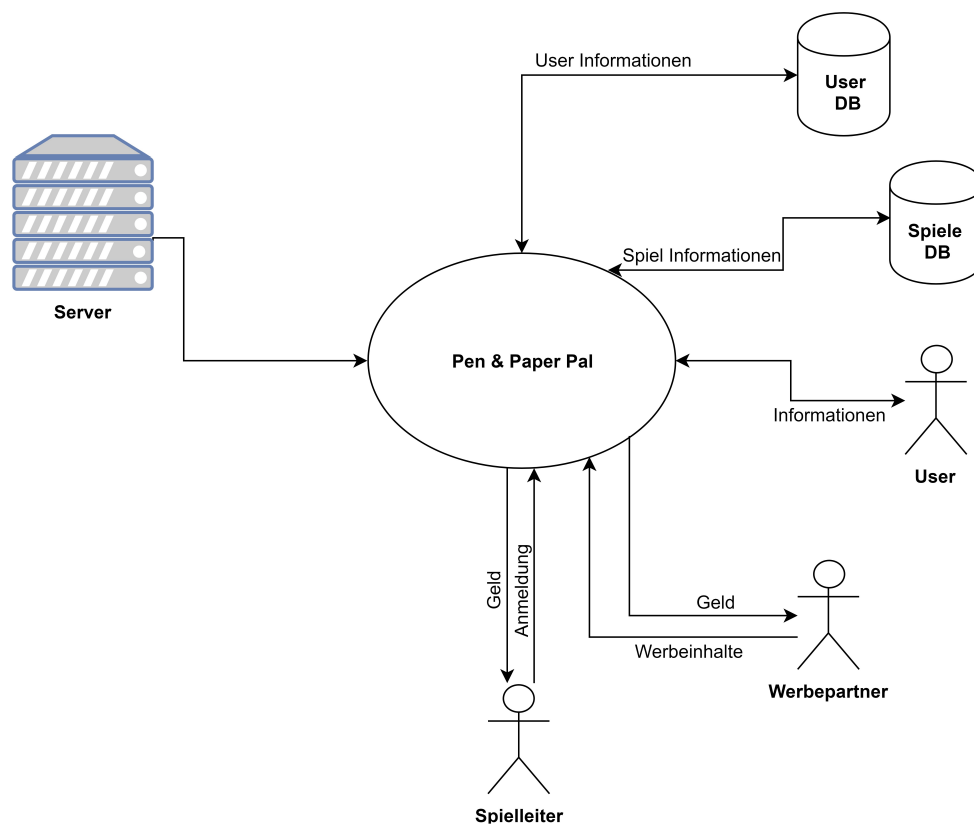


Abbildung 1: Systemkontext

5. Stakeholderanalyse

Stakeholderübersicht					
Rolle	Vertreter	Verfügbarkeit	Beschreibung	Wissensgebiete	Begründung
Projektleitung	Markus Bauer	1%	Nennt Produkt-&Projektziele	Kennt Produkte der Konkurrenz	Entscheidet über Realisierung, Geldgeber
Frontend	Marius Tuschl	100%	Planung der Architektur des Frontends	Kenntnis über Framework	Entscheidung über die Realisierung des Frontends
Backend	Richard Tschartke	100%	Planung und Architektur des Backends	Kenntnis über Framework, Monetarisierung	Entscheidet über die Realisierung des Backends
Marketing	Patrick Gruber	35%	Planung Marketingkonzept, Korrespondenz mit Werbepartner	Kenntnisse über Produktmarkt	Entscheidet über die Realisierung des Marketingkonzepts
Anwender	Pia Eichinger	2%	Benutzer des Systems	Erfahrene Spielerin	Bewertung des Systems aus der Sicht des Endanwenders
Gamemaster	Florian Loher	23%	Erweiterter Nutzer des Systems	Langjährige Spielerfahrung	Bewertung des Systems aus sicht des erweiterten Endanwenders
Forenadmin	Florian Link				
Zahlungsdienst	Mr. PayPal	95%	Wickelt Zahlungstransfer ab	Technische Abwicklung des Zahlungsprozesses	International anerkanntes online Zahlungssystem
Appstore	Mr. Google	95%	Vertrieb der Applikation	Technische Abwicklung des Appvertriebs	Wird zum Angebot von Android Apps benötigt

6. Umfang des Projekts

Aktueller Zustand

Es gibt viele Menschen, die von Pen&Paper Spielen gehört haben und diese ausprobieren wollen. Das ist im Moment aber gar nicht so einfach. Man braucht eine Gruppe an Mitspielern, einen Spielführer und Regelwerke. Wenn man niemanden kennt, der bereits Erfahrungen mit Pen&Paper Spielen hat, können diese Hürden unüberwindbar scheinen.

Auch für erfahrene Spieler kann es schwierig sein, neue Gruppen bzw. Gruppen für andere Spiele zu finden.

7. 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 können Spielgruppen erstellen.
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.
REQ13	Benutzer muss eigenes Profil individualisieren könne.
REQ14	Benutzer soll Gruppen beitreten können.
REQ15	Benutzer soll Gruppen verlassen können.
Non-Functional Requirements	
REQ16	Server muss immer erreichbar sein.
REQ17	Server muss durchschnittlich innerhalb von 20ms antworten.
REQ18	Miner muss immer minen.
REQ19	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.

8. Kano-Modell

REQ	Kategorie	Zufriedenheit	Erfüllungsgrad	Aufwand Nutzen	Prioritär
01	Basis	-5		↑	1

Appendices

A. Personen

Rolle	Name	Telefon	Email
Projektleitung	Markus Bauer	10123	markus.bauer@st.oth-regensburg.de
Frontend	Marius Tuschl	0114	marius.tuschl@st.oth-regensburg.de
Backend	Richard Tscharntke	1269	richard.tscharntke@st.oth-regensburg.de
Marketing	Patrick Gruber	1337	patrick.gruber@st.oth-regensburg.de
Anwender	Pia Eichinger	0314	pia.eichinger@st.oth-regensburg.de
Gamemaster	Florian Loher	0154	florian.loher@st.oth-regensburg.de
Forenadmin	Florian Link	3234	florian.link@st.oth-regensburg.de
Zahlungsdienst	Mr.PayPal	9595	info@paypal.de
Appstore	Mr.Google	8371	info@google.de