

Visit'n'Buy Audit 1

Hilal Karatay

Tugce Atay

Inhaltsverzeichnis

- Darstellung des Problemraums
- Zielsetzung / Vision
- Unser Projektplan
- Erläuterung und Abwägung der gewählten Methoden im Vorgehen
- Alleinstellungsmerkmal
- Domänenmodelle
- Zielhierarchie
- Proof-of-Concept

Darstellung des Problemraums

Mögliche Probleme unserer Projektidee sind ..

- Verschwenderisch mit Geld umgehen und somit den Überblick über die eigenen Finanzen verlieren
- Produkte doppelt oder dreifach Zuhause besitzen
- Man denkt, dass man einige Produkte Zuhause benötigt aber genau diese nie zur Nutzung kommen
- Der eigentliche Grund weshalb man einkaufen ist, wird vor Ort vergessen
- Man verliert Zeit, während man durch die ganzen Regale nach bestimmten Produkten sucht
- Bei Lebensmittel wird sehr vieles weggeschmissen, weil man zu viel Zuhause hat

Zielsetzung / Vision

- Zu Beginn kann man ein beliebiges Geschäft wählen, wo man hinmöchte (z.B. Aldi, Lidl, DM, Rewe, Obi und viele mehr). Der Standort wird angezeigt und auch die vorhandenen Produkt Kategorien im Geschäft.
- Der Nutzer hat die Möglichkeit einen virtuellen Einblick in das Geschäft zu bekommen und kann auf diese auch außerhalb der Öffnungszeiten zugreifen
- Wenn nach einem bestimmten Produkt gesucht wird, wird die Gang Nummer und Regal Nummer angezeigt und eine Wegführung dorthin
- Ebenfalls kann mit mithilfe der Anwendung eine Einkaufsliste erstellen
- Man kann Produkte in den Einkaufswagen legen und die zu bezahlende Summe wird angezeigt. Ebenfalls werden die Nummern der Gänge und Regale dieser Produkte angezeigt, damit die Suche nicht allzu lange dauert.

Unser Projektplan

Unser Projektplan haben wir in Form einer Arbeitsmatrix dargestellt, wo man ablesen kann, wie viel Zeit die jeweiligen Team Mitglieder in ihre Aufgaben während des Entwicklungsprojektes investiert haben.

Da wir im größten Teil miteinander arbeiten, sei es über die Anwendung Zoom oder durch privates Treffen, werden nicht besondere Aufgabenteilungen für das erste vergeben.

Dennoch versuchen wir, möglichst genau zu definieren, welche Aufgaben und Modelle von welchem Teammitglied erstellt worden sind.

Projektplan Audit 1

Aufgaben	Hilal Karatay	Tugce Atay
finden der Projektidee	60%	40%
Problemstellung	65%	35%
Zielsetzung / Vision	40%	60%
Projektplan / Deliverables 1. Audit	35%	65%
Erläuterung der Abwägung der gewählten Methoden im Vorgehen <ul style="list-style-type: none"> - Domänenmodell - Zielhierarchie - Alleinstellungsmerkmal - Erste Risiken - Proof-of-Concept 	75%	25%
Alleinstellungsmerkmal	0%	100%
Domänenmodell <ul style="list-style-type: none"> - UML-Klassendiagramm der Problemstellung - Concept Map der Problemstellung - UML-Klassendiagramm der Zielsetzung 	0%	100%
Zielhierarchie <ul style="list-style-type: none"> - Pyramide - Tabelle 	100%	0%
Erste Risiken	65%	35%
Proof-of-Concept <ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung der Anwendung 	20%	80%
Projektplan / Deliverables 2. Audit	50%	50%

Erläuterung der Abwägung der gewählten Methoden im Vorgehen

Domänenmodell

erster Einblick und Überblick der Objekte

Einfache Darstellung des Problemraums und des Zeitraums

Zielhierarchie

Grobe Kalkulierung der Ziele

Ziele und die Wichtigkeit dieser

Kategorische Unterteilung

Projektplan

Hilft bei dem Einhalten von Abgaben

Einteilung der Aufgaben im Projekt (ändert sich fortwährend)

Alleinstellungsmerkmal

Zur Verdeutlichung unserer Projektidee

Erste Risiken

Realität getreue Probleme

Dürfen nicht unbeachtet bleiben -> Projekt kann sonst scheitern

Proof-of-Concept

Darstellung eines Prototyps

Kein Endprodukt

Erstes Bild der möglichen Applikation

Unvollständig und wird ständig erweitert

Alleinstellungsmerkmal

Ein wesentliches Alleinstellungsmerkmal unserer Anwendung ist, dass man durch die Anwendung nur die erforderlichen und benötigten Produkte einkauft und somit das „viele bzw. unnötige“ nicht mit eingekauft wird.

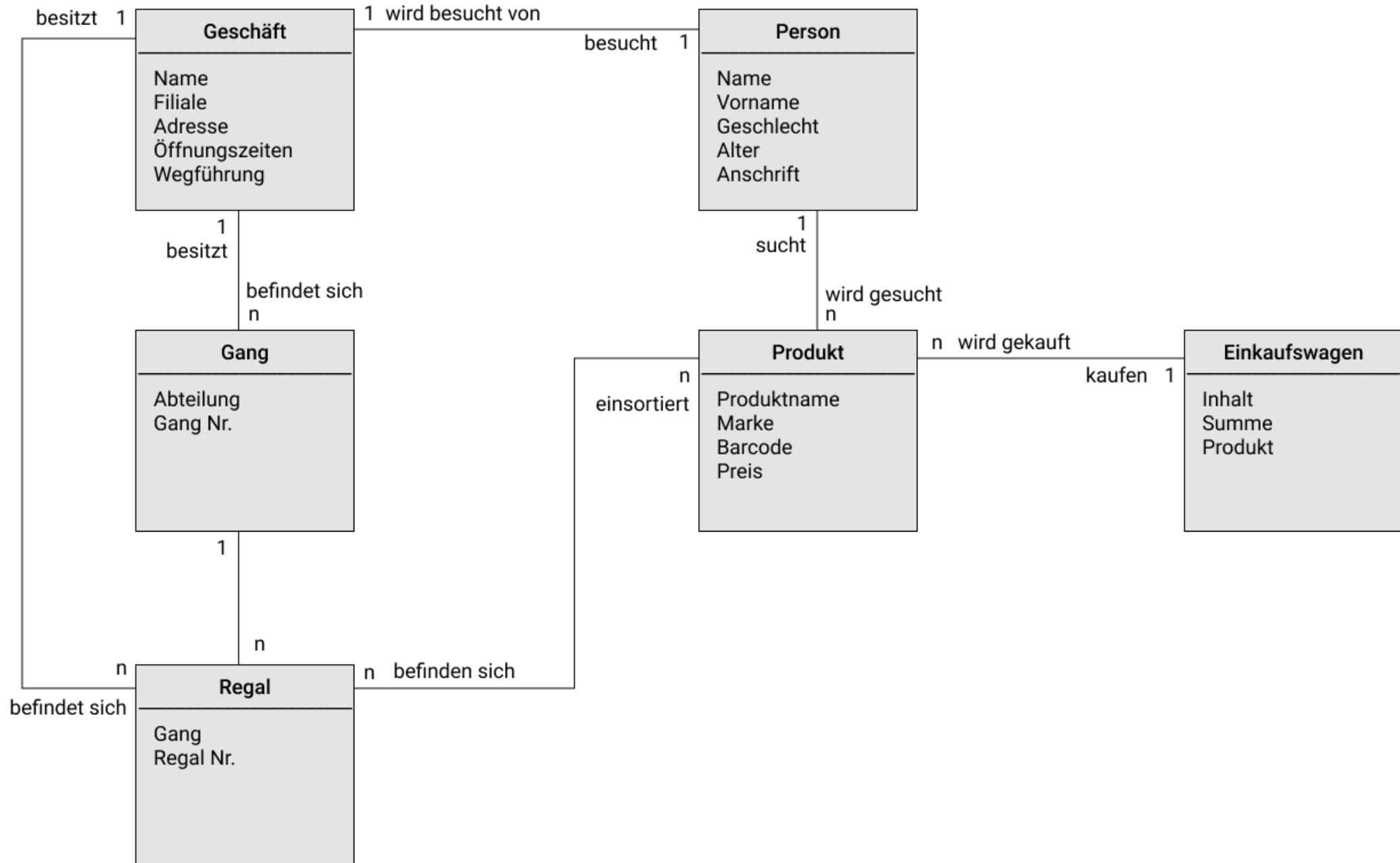
Ebenfalls erleichtert es den Nutzern ein bestimmtes Produkt schneller zu finden, ohne viel Zeit im Laden zu verschwenden und durch viele der Gänge zu gehen und in den jeweiligen Regalen zu suchen.

Domänenmodell

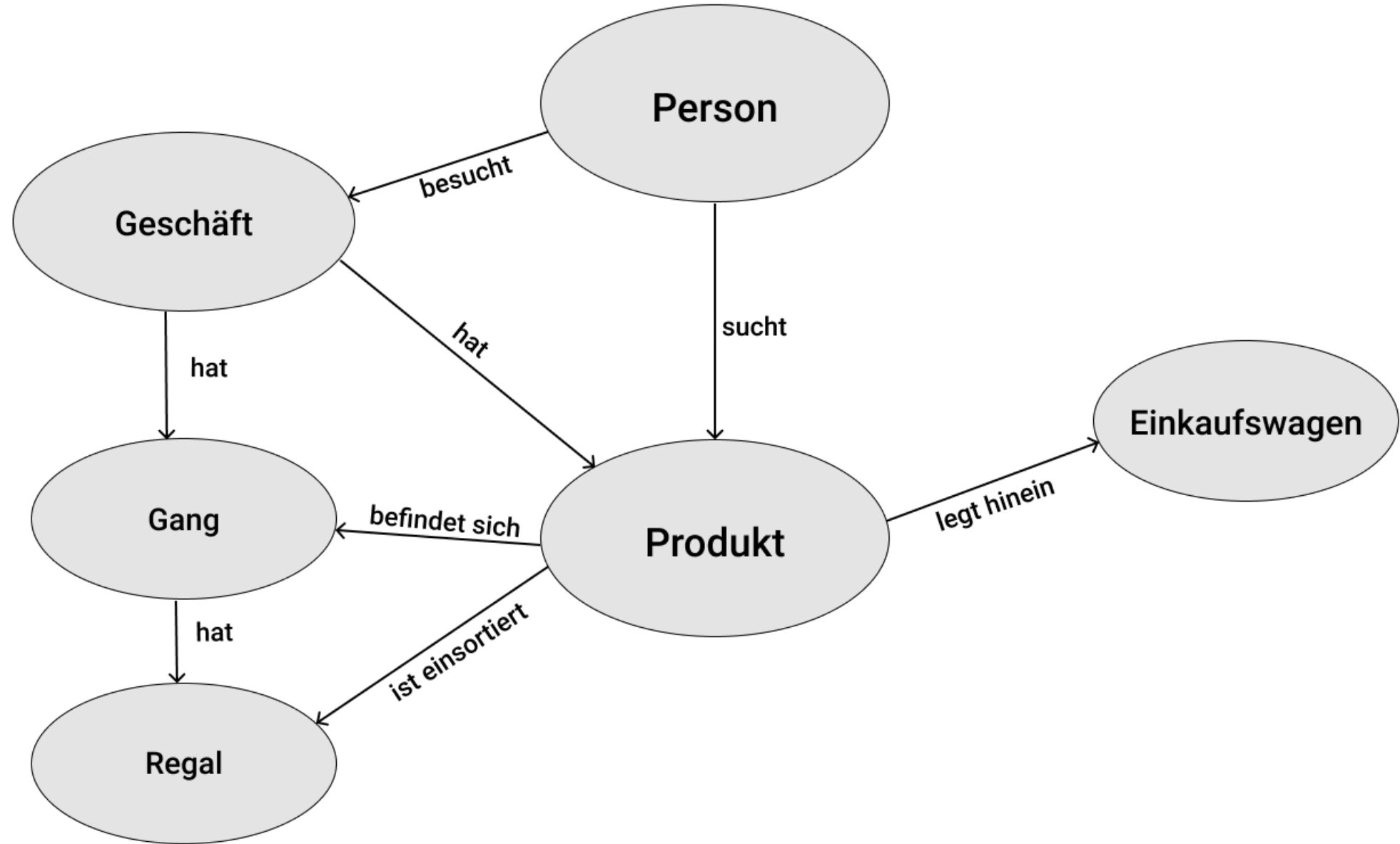
Unsere Domänenmodelle werden im Laufe des Projektes immer wieder angepasst. Erstellt wurden drei verschiedene Modelle.

1. ein UML-Klassendiagramm unserer Problemstellung, um diese kurz darzustellen
2. ein Concept Map der Problemstellung, damit es noch einmal kurz und verständlich dargestellt wird
3. ein UML-Klassendiagramm, damit unsere Zielsetzung und die Lösung des Problems als Domäne dargestellt wird

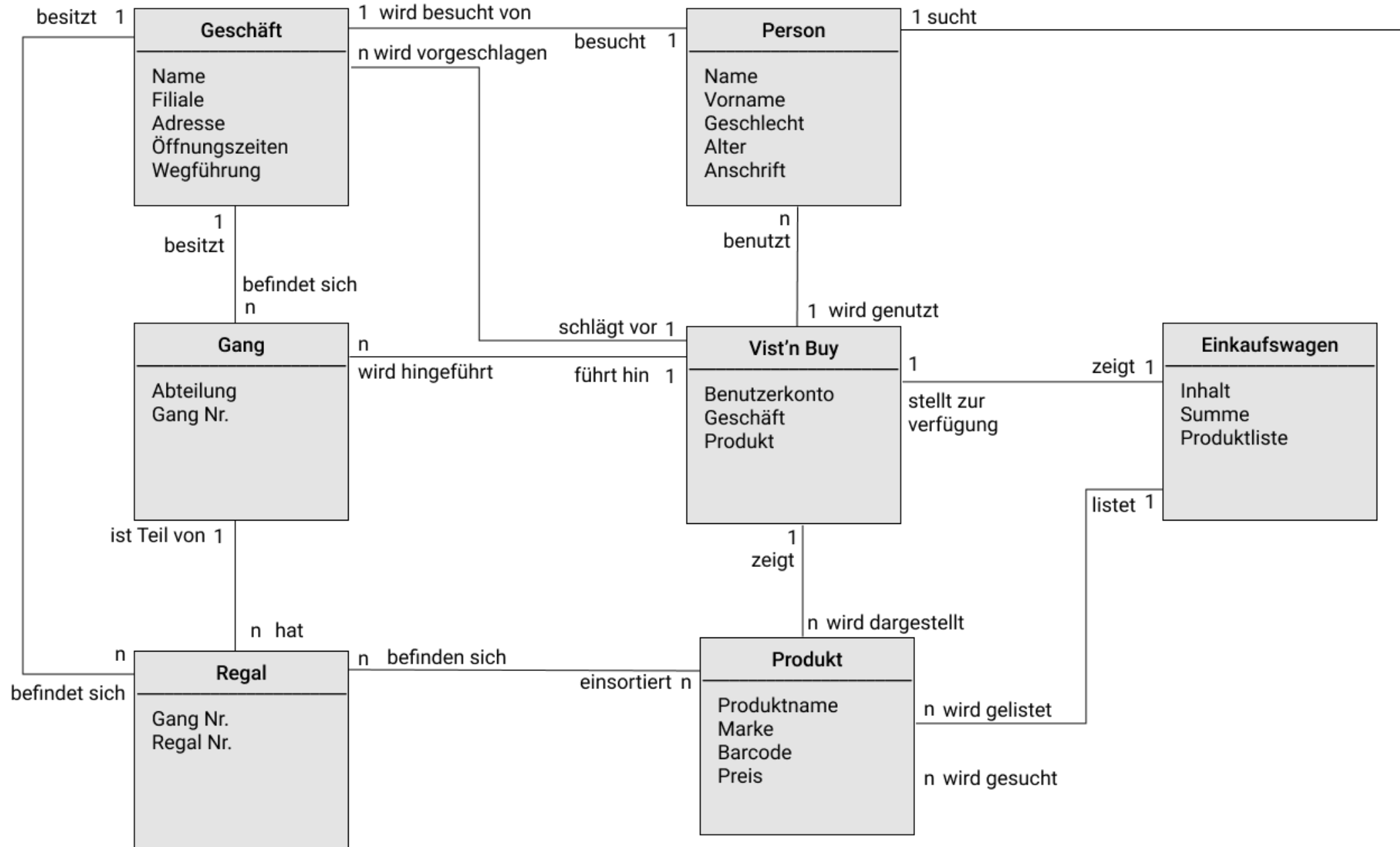
Domänenmodell - UML Klassendiagramm - Problem



Domänenmodell - Concept Map - Problem



Domänenmodell - UML Klassendiagramm - Ziel



Zielhierarchie

Es gibt natürlich ein Hauptziel in der Anwendung. Um dieses Ziel zu erreichen gibt es noch einige weitere Unterziele. Die Zielhierarchie hat dabei die Aufgaben :

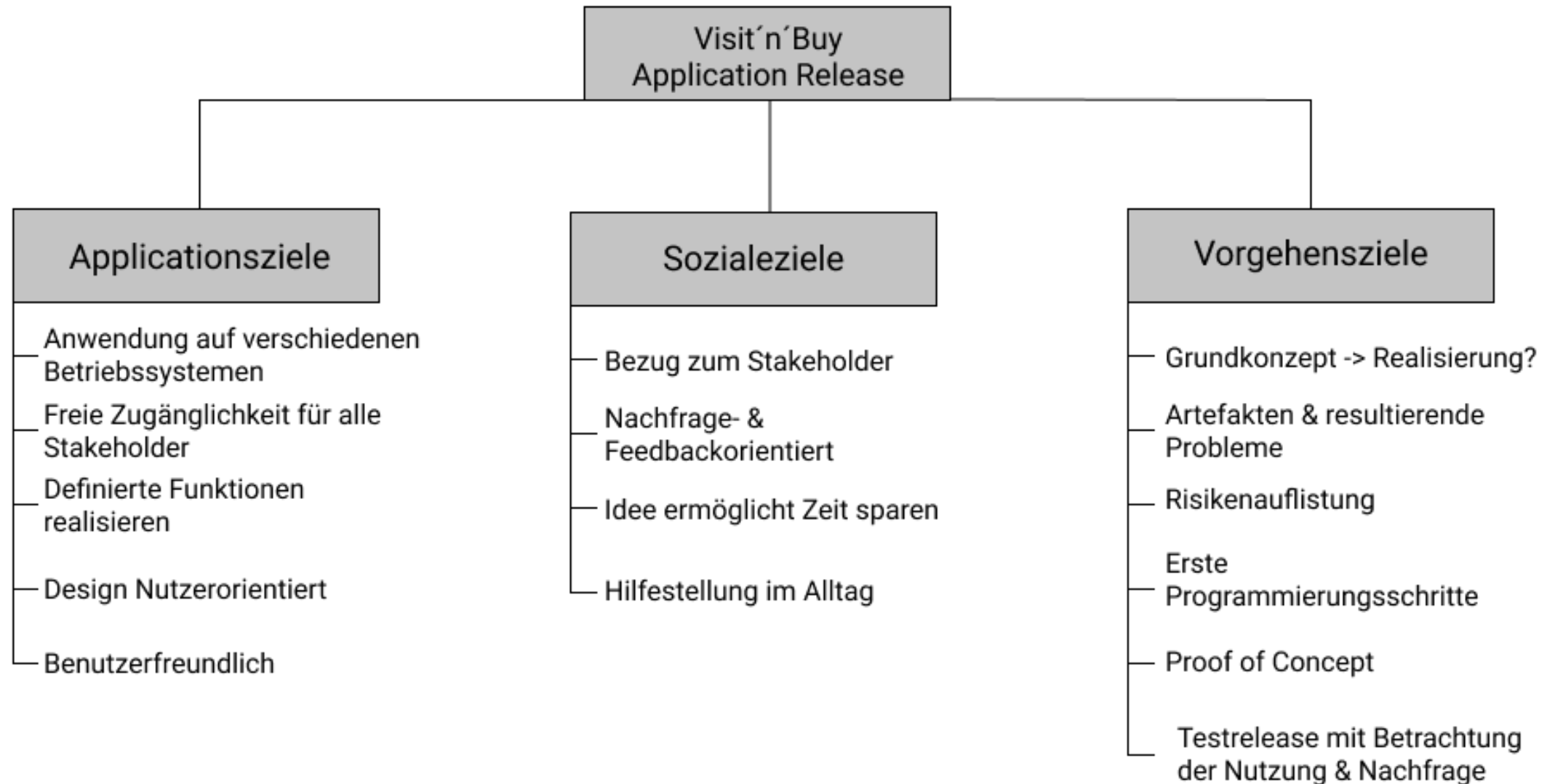
- Auflistung der Ziele
- Sortierung der Ziele nach Wichtigkeit
- Kategorisierte Ziele nach bestimmten Zielen

Zielhierarchie
Visit´n´Buy



Zielhierarchie 2

Visit´n´Buy



Erste Risiken

- Mit dem Projekt --> Risiken
- Erste identifizierte Risiken
 - Realisierung des Marktes -> Räumlichkeiten darstellen
 - Produktinformationen und Standortinformationen im Markt
 - Sortimentswechsel im Markt -> Benachrichtigung über sowas?
 - Produktdatenbank für einen Markt enorme Menge an Daten zu speichern
 - Rentiert sich dieser Projektaufwand ?

Proof-of-Concept

Zu Beginn haben wir unsere Anwendung visualisiert mit seiner Funktionalität, damit es in erster Linie für uns übersichtlicher ist und damit wir einen Einblick in unsere Vorstellungen Ihnen geben können.

Zu Beginn erstellt man sich ein Benutzer Profil, wo man alle erforderlichen Daten zur Person angeben kann

Benutzer

Anrede:

Name:

Vorname:

Geschlecht:

Geburtstag:

Adresse:

PLZ / Wohnort:

E-Mail:

Telefonnummer:

Nach Wunsch kann man eine Einkaufsliste erstellen, damit nichts in Vergessenheit gerät

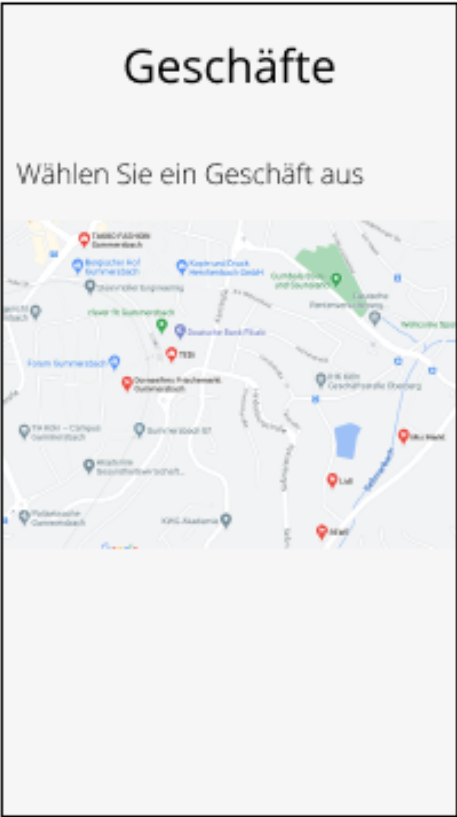
Einkaufsliste

☒ Kartoffeln

☒ Mango

■ Ricola Menthol Bonbons

Sie können ein Geschäft in Ihrer Nähe aussuchen, um auf Ihren Sortiment zugriff zu haben

[illegible][illegible]

Ihr ausgewähltes
Geschäft wird
detailliert mit der
Adresse und dem
Produktumfang
angezeigt

Ihr Geschäft

 **Lidl**
Industriestraße 2
51643 Gummersbach

Öffnungszeiten:
Montag - Samstag
07:00 Uhr - 21:00 Uhr

Produkt Kategorien:

- Obst / Gemüse
- Brot
- Süßwaren
- Drogerie
- Konserven
- Babynahrung
- Tiefkühlprodukte
- Kühlregale
- Getränke
- Backwaren
- Gewürze
- Schreibwaren
- Angebote



Ihr Geschäft

 **Lidl**
Industriestraße 2
51643 Gummersbach

Öffnungszeiten:
Montag - Samstag
07:00 Uhr - 21:00 Uhr

Produkt Kategorien:

- Obst / Gemüse
- Brot
- Süßwaren
- Drogerie
- Konserven
- Babynahrung
- Tiefkühlprodukte
- Kühlregale
- Getränke
- Backwaren
- Gewürze
- Schreibwaren
- Angebote

Ihr Geschäft

 **Lidl**
Industriestraße 2
51643 Gummersbach

Öffnungszeiten:
Montag - Samstag
07:00 Uhr - 21:00 Uhr

Produkt Kategorien:

- Obst / Gemüse
- Brot
- Süßwaren
- Drogerie
- Konserven
- Babynahrung
- Tiefkühlprodukte
- Kühlregale
- Getränke
- Backwaren
- Gewürze
- Schreibwaren
- Angebote

Ihr Geschäft

 **Lidl**
Industriestraße 2
51643 Gummersbach

Öffnungszeiten:
Montag - Samstag
07:00 Uhr - 21:00 Uhr

Produkt Kategorien:

- Obst / Gemüse
- Brot
- Süßwaren
- Drogerie
- Konserven
- Babynahrung
- Tiefkühlprodukte
- Kühlregale
- Getränke
- Backwaren
- Gewürze
- Schreibwaren
- Angebote

- # Ihr Geschäft
-  **Lidl**
Industriestraße 2
51643 Gummersbach
- Öffnungszeiten:
Montag - Samstag
07:00 Uhr - 21:00 Uhr
- Produkt Kategorien:**
- Obst / Gemüse
 - Brot
 - Süßwaren
 - Drogerie
 - Konserven
 - Babynahrung
 - Tiefkühlprodukte
 - Kühlregale
 - Getränke
 - Backwaren
 - Gewürze
 - Schreibwaren
 - Angebote

Produkte können in der Suchmaschine eingegeben werden, um Gang und Regal zu wissen. Ebenfalls sieht man ob die Produkte noch vorrätig sind

Suche nach einem Produkt

🔍 Eingabe Wunsch Produkt

Suche nach einem Produkt

🔍 Ricola Menthol Bonbons

Warenbestand im Laden:
35x Ricola Menthol Bonbons

Ihr Produkt, welches Sie suchen wird Ihnen im Regal mit genauen Angaben dargestellt

Ihnen wird eine Wegführung durch das Geschäft angezeigt, damit Sie bei Ihrem Wunschprodukt ankommen

Produkte

Ricola Menthol Bonbons

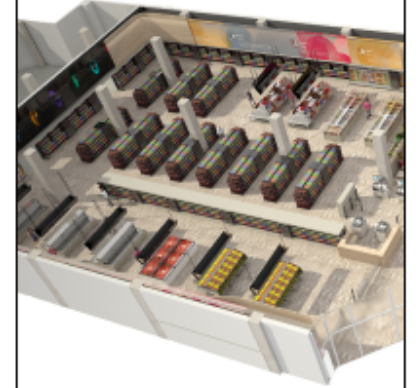
Gang 5
Regal 2 - rechts



Wegführung



Wegführung



Sie können Ihren Einkaufswagen visualisieren und die Produkte die Sie mitnehmen angeben. Ihnen wird der zu zahlende Betrag ausgegeben

Einkaufswagen

Summe: 6,92 €



Durch ein Streichen nach unten Listet sich der Einkaufswagen noch einmal genau auf. Jedes Produkt mit dem jeweiligen Gang und dem Regal



Summe: 6,92 €

Produktliste

<u>Bezeichnung</u>	<u>Preis</u>	<u>Gang</u>	<u>Regal</u>
Kartoffel 1kg	2,97€	12	4
Mango	1,50€	8	9
Ricola Menth.	1,47€	5	2