

Projekt DeskPlanner

Pinar Gökcek, Kyle Mezger, Jay Imort, Rico Hofmann, Darios Pachtsinis

04. April 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Zielgruppe, Problem, Eigenschaften, Alleinstellungsmerkmal	2
1.1	Zielgruppe	2
1.2	Problem	2
1.3	Eigenschaften	2
1.4	Alleinstellungsmerkmal	2
2	User Stories	2
3	User Interface Entwürfe	2
4	Technisches Konzept	2
4.1	Verwendete Frameworks	2
4.2	Softwarearchitektur	2
4.3	Datenbanken	2

1 Zielgruppe, Problem, Eigenschaften, Alleinstellungsmerkmal

1.1 Zielgruppe

1.2 Problem

1.3 Eigenschaften

Die Web-Applikation DeskPlanner wird mindestens folgende Eigenschaften nachweisen können: `iiiiii HEAD =====`

`lllllll 266c402d18a5004983b86d767e861b36064694d1` Des Weiteren sind kleine Eigenschaften wie Einhaltung der 7 Usability Prinzipien vorgesehen, um so die Bedienung des Kunden so einfach wie möglich zu halten. Beispiele hierfür sind Hilfstexte, welche die verschiedenen Buttons erklären sollen oder selbsterklärende Icons der jeweiligen Buttons. Außerdem soll der Nutzer nicht mit Information beschüttet werden, sondern eine auf seinen Nutzungskontext angepasste Benutzeroberfläche sorgen für Aufgabenangemessenheit. Durch die individuelle Raumgestaltung erhält der Nutzer ein steuerbares Softwaresystem, welches genau das machen wird, was der Nutzer auch erwartet.

1.4 Alleinstellungsmerkmal

Als herausragendes Leistungsmerkmal des DeskPlanners bezeichnet man die effiziente Arbeitsplatznutzung. In der heutigen Branche, vor allem durch Corona bestätigt, gilt es, die Kosten immer weiter zu reduzieren. Durch die Raumbuchungsmöglichkeiten, kann ein Unternehmen die Arbeitsplätze minimieren, Home Office Mitarbeiter perfekt einplanen und dadurch Kosten der Technik und Größe des Raumes einsparen für andere Investitionen. Als Open Source Web-Applikation kann man als Unternehmen sogar lizenzfrei den Arbeitsplatz kosteneffizienter nutzen. Genau hier soll der DeskPlanner vor allem kleineren Unternehmen unterstützen, um auch in Zeiten der Pandemie nicht insolvent zu gehen.

2 User Stories

3 User Interface Entwürfe

4 Technisches Konzept

4.1 Verwendete Frameworks

4.2 Softwarearchitektur

4.3 Datenbanken