Kapitel 1.3 Einsatzbereich

Zunächst erscheint die Nightbuddy-App als Web-Applikation, welche mit den gängigsten Browsern funktioniert. Hier werden alle Formate bedient, hochkant sowie quer. Jedoch soll die Nightbuddy-App möglichst vielseitig einsetzbar sein. Aus diesem Grund wird ein App-download über die Website, sowie im Playstore und Appstore möglichst bald folgen.

Geräte, welche mit der App interagieren benötigen in jedem Fall eine aktive Internetverbindung, sowie ein passendes Betriebssystem. Dazu gehören alle Android Versionen ab Android 8, IOS 10, und Windows Vista. Zudem werden 500 mb Arbeitsspeicher in Anspruch genommen (Prozessor, Grafikleistung?). Für die Web-Applikation werden Browserversionen ab 2019 empfohlen.

Kapitel 2.1 Kontext

Stakeholder: Kunden: wollen eine App, welche zuverlässig Events in der Nähe anzeigt, nähere Informationen dazu liefert und Möglichkeiten zur Ticketbuchung, oder zum Teilen mit Freunden bietet.

Veranstalter: wollen Ihre Veranstaltung an ein breites Publikum zu einem möglichst geringen Preis vermarkten und durch ein größeres Publikum und die dadurch steigenden Einnahmen profitieren.

Investoren: wollen eine Wertsteigerung ihrer Investition durch den Erfolg des Projektes

(Entwicklerteam und Geschäftsleitung) Nightbuddyteam: muss ein funktionierendes, möglichst bug-freies Produkt auf den Markt bringen, welches den Ansprüchen der anderen Stakeholder gerecht wird und dabei profitabel bleibt

Das Projekt der Nightbuddy-App soll in einem Zeitrahmen von 6 Monaten vollständig umgesetzt werden, (evtl user research davor?) wobei in diesem Zeitraum mehrere unterschiedliche Zwischenziele gesetzt werden, welche je nach Fortschritt und Erfolg, genauso wie nach Tests angepasst werden können. Der letzte Monat ist vorbehalten für ein externes QA-Team, welches die optimale Qualität des Produktes vor der Veröffentlichung gewährleisten soll.

Für die Entwicklung des Projektes stehen 70.000€ zur Verfügung. Diese werden von Investoren und aus dem Eigenkapital bereitgestellt. Nach dem Release soll das Projekt sich nach ca. 2 Monaten selbst finanziell tragen können durch die affiliate Ticketverkäufe (näheres Kapitel…)

Probleme, welche die Entwicklung beeinflussen können sind zum Einen die Finanzen. Falls sich nicht genügend Investoren finden, oder bereits gewonnene Abspringen, können nicht alle gewollten Aspekte umgesetzt werden, womit auch das Interesse der Kunden sinken könnte. Auch ist nicht sicher, wie repräsentativ die im Vorhinein betriebene User Research tatsächlich ist. So kann es sein, dass nicht genügend Interesse von Seiten der Kunden und Veranstalter existiert, wodurch die Finanzierung durch affiliate Marketing nicht den gewünschten Effekt haben kann. Dies kann zum generellen Misserfolg des Projektes führen, da sich das Team und dadurch das Projekt ohne die Einnahmen nicht tragen kann.

Der Kontext umfasst die Identifizierung der relevanten Stakeholder sowie deren Interessen und Anliegen. Der Kontext umfasst auch den Zeitrahmen und das Budget für das Softwareprojekt. Der Kontext sollte auch Risiken und Einschränkungen berücksichtigen