

**Entwicklungsprojekt  
interaktiver Systeme  
<Spontivent>**

**WS16/17**

**Dozenten**

Prof. Dr. Kristian Fischer  
Prof. Dr. Gerhard Hartmann

**Betreut von**

Ngoc-Anh Dang  
Daniela Reschke

**Exposé von Gruppe 34**

Patrick Reimringer - 11082172  
Vanakh Chea - 11081999

## **Nutzungsproblem**

Man stelle sich vor, man ist neu in der Stadt. Die Gründe können unterschiedlich sein, man ist frisch zugezogen oder aufgrund einer Geschäftsreise kurzweilig in der Stadt.

In jedem Fall fühlt man sich als Ortsunkundigen ohne Freunde oder Bekannte einsam. Hatte man anderswo noch Freunde, mit denen man sich spontan für einen Kinoabend treffen konnte, sind die meisten Menschen in dieser neuen Situation ratlos. Man wird sich die Frage stellen, wie man nun neue Freunde finden kann, die bestenfalls die selben Interessen haben.

Dieses Problem lässt sich für die Allgemeinheit erweitern. Viele Menschen haben Probleme, in ihrer Umgebung neue Events und Gruppen zu finden. Ob es nun darum geht, neue Events, neue Aktivitäten oder Gruppen zu finden.

## **Zielsetzung**

Ziel des Projekts ist, Menschen zusammen zu bringen, die gemeinsame Interessen teilen.

Das System soll den Menschen dabei helfen, neue Menschen kennen zu lernen und gegebenenfalls neue Freundschaften zu schließen.

Der Benutzer sollte aktiv seine Unternehmungslust zum Ausdruck bringen können, oder passiv über interessante Events benachrichtigt werden.

## **Verteiltheit der Anwendungslogik**

Über eine Client-Server Architektur soll die Verteiltheit des Systems realisiert werden.

Auf dem kann der Benutzer Events erstellen oder an solche teilnehmen.

In seinem Profil kann er seine Interessen festlegen. Erstellt ein andere Benutzer ein Event, welches für ihn relevant sein könnte, wird er darüber unverzüglich benachrichtigt. Die Relevanz eines Events ergibt sich aus seinen Interessen und seiner aktuellen Position.

Auf dem Server findet das Matching statt: Der Server empfängt die erstellten Events und vergleicht diese mit den Interessen und der Position andere Benutzer. Liefert der Vergleich positive Ergebnisse (sprich: Menschen mit denselben Interessen) werden sie benachrichtigt.

## **Wirtschaftliche und gesellschaftliche Aspekte**

Ein gesellschaftliches Nutzen wurde schon oben genannt. Neu zugezogene, ortsunkundige und einheimische Menschen werden zusammengebracht. Besonders in Großstädten findet somit ein kultureller Austausch statt.

### **nutzungsproblem**

- Man will was (spontan und geplant) unternehmen, aber man weiß nicht was und kennt niemanden.
- Man ist neu oder kurzzeitig in der Stadt.
- Man traut sich nicht, bestimmte Dinge alleine zu machen.
- führungslos.
- Es ist schwierig, Menschen mit den gleichen Interessen zu finden.
- soziale Angst.

### **zielsetzung**

- System bringt Menschen (eventl. mit den gleichen Interessen) zusammen.
- Benutzer kann seine Unternehmenslust ausdrücken.
- kommunikative Hemmschwelle wird abgebaut.
- Events werden vorgeschlagen.

### **verteilttheit**

- Benutzer kann sich über den Client anmelden und ein Profil mit seinen Interessen erstellen, Events erstellen oder beitreten.
- Benutzer können ihre Unternehmenslust ausdrücken.
- Benutzer können Events veröffentlichen.
- Server kann Events oder Personen in der näheren Umgebung vorschlagen.

//notiz zu verteilttheit: