

**Entwicklungsprojekt  
interaktiver Systeme**

**“Name”**

**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

* Fragestellung: Ich, alleine oder mit Freunden, will/wollen etwas unternehmen, aber was, wie und wo?
* Konzeptionelle Frage: Wie konkret muss die Aktivität sein?
* Probleme ergeben sich bei der Organisation eines solchen Events.
* Der Einzelgänger wird sich schwer tun, interessierte Personen zu finden.
* welche Aktivitäten sind in der Umgebung verfügbar
* Kommunikation

Spontane Events zu unternehmen und zu planen in einer Gruppe sind oft sehr unübersichtlich und schwierig zu organisieren, wodurch im endeffekt das Event abgesagt wird.

Des weiteren ist es für aussenstehende schwierig neue Gruppen zu finden, da er nicht weiß was fuer Events in seiner umgebung angeboten werden.

### Zielsetzung

### Die Problemlösung unterstützt den Benutzer dabei, Freunde und neue Gruppen zu finden.

* Aktivitäten in der Umgebung können gemeinsam gefunden und organisiert werden
* Der Benutzer soll in der Lage sein, ortsunabhängig mit dem System kommunizieren können.
* Firmen können Aktivitäten anbieten
* Unterwegs Events finden

Verbesserung des Überblicks von der Planung von Events und Anzeige von Events in der Umgebung. Zusammenfinden von neuen Gruppen und bessere Zusammenarbeit der bereits bestehenden Gruppen. Außerdem sollten Firmen die Möglichkeit gegeben werden, eigene Events für Gruppen anzubieten. Die angeboten Events sollen in private und öffentlich unterteilt werden.

Nutzer listen Aktivitaeten und koennen sich eintragen (privat und public)

Vernetzung der Nutzer

Firmen koennen aktivitaeten listen

### Verteiltheit der Anwendungslogik

Über ein mobiles Endgerät kann der Benutzer unterwegs nach Event in der Näheren Umgebung suchen. Die Suchanfrage mit seiner aktuellen Position wird an den Server übermittelt. Passend zu seinen Interessen und Vorlieben werden ihm passende Events vorgeschlagen. Das Zusammenfinden von neuen Gruppen und Eventteilnehmer soll mit hilfe eines Profils des Nutzers ermöglicht werden.

(Profilerstellung)

Server Client architektur

Chat

Angeboten und erstellte Events werden auf dem server gespeichert

Der Benutzer kann mithilfe seines mobilen Endgerätes(Client) die Dienste des Servers in Anspruch nehmen.

(mehr zu den Serverdiensten)

### Wirtschaftliche und Gesellschaftliche Aspekte

Firmen können Werbung für ihre Dienstleistungen schalten und somit mehr Kunden ansprechen, was für einen höheren Umsatz sorgt.

Vorallem Menschen mit einem begrenzten Freundeskreis oder Menschen, die neu in der Stadt sind profitieren sehr von einer Lösung des Problems.