

Studierenden-Networking-App

Pflichtenheft

Änderungshistorie

Dokumentversionen	Datum	Autor	Bemerkung
1.0	11.11.2024	Faiz und Nelson	Ersterstellung

Inhaltsverzeichnis

Dokumentversion	1
Inhalt	2
1. Zielbestimmung	4
1.1 Ist-Zustand	4
1.2 Musskriterien	4
1.3 Wunschkriterien	4
1.4 Abgrenzungskriterien	4
2. Produkteinsatz	5
2.1 Zielgruppe / Benutzer	5
2.2 Betriebsbedingungen	5
3. Produktübersicht	6
3.1 Ziele und Nutzen des Apps	6
3.2 Umweltdiagramm	6
3.3 Use Case	7
4. Produktfunktionen	8
4.1 Funktionale Anforderungen	8
4.2 Nichtfunktionale Anforderungen	11
5. Produktdaten	11
6. Qualitätsanforderungen	12
7. Testfälle und Testszenarien	13
8. Benutzungsoberfläche	13
9. System-architektur / -Modelle	14

10. Rahmenbedingung	15
10.1 Technische Rahmenbedingungen	15
10.1.1 Programmiersprache	15
10.1.2 Plattformen	15
10.1.3 Architekturstile	15
10.1.4 Datenbank	15
10.2 Organisatorische Rahmenbedingung	15
10.2.1 Zeitplan und Übersicht der Meilenstein	15
10.2.1.1 Lieferumfang	15
10.2.2 Beteiligte und Rolle Verteiler / Ressourcenplanung.....	15
10.2.3 Budget	15
10.2.4 Risikoanalyse	15
10.3 Regulatorische Rahmenbedingung	15
10.3.1 Datenschutz und sicherheit	15
10.3.2 Compliance	15
11. Offene Punkte / Ergänzung / Reviewvermerke	16
12. Abnahmekriterien	16
13. Glossar	17

1. Zielbestimmung

Die Studierenden-Networking-App soll Studierenden die Möglichkeit bieten, basierend auf ihren Interessen und Fähigkeiten passende Kontakte zu finden, Lernmaterialien auszutauschen, Mentoren zu finden und berufliche Orientierung zu erhalten. Die App kombiniert soziale Vernetzung, Lernen und Karriereunterstützung, um Studierende durch effektive Zusammenarbeit und Wissensaustausch zu fördern.

1.1 Ist-Zustand

Aktuell sind die Austausche von Lernmaterialien, Kontakte nur Vorort an der Hochschule möglich. Noch dazu finden die beruflichen Orientierungen und Mentorenprogrammen auch nur Vorort an der Hochschule statt.

1.2 Musskriterien

Die Studierenden-Networking-App soll Studierenden die Möglichkeit bieten, basierend auf ihren Interessen und Fähigkeiten

- Passende Kontakte zu finden.
- Lernmaterialien auszutauschen.
- Mentoring Programmen anzubieten.
- Berufliche Orientierung anzubieten.
- Effektive Zusammenarbeit und Wissensaustausch zwischen Studierende.

1.3 Wunschkriterien

- Die Studierenden-Networking-App kann Studierenden Lerntipps vorschlagen.

1.4 Abgrenzungskriterien

- Die App darf keine Werbungen abspielen oder beinhalten.

2. Produkteinsatz

Das System richtet sich an Studierende, die Kontakte knüpfen, Lernprojekte organisieren, an Veranstaltungen teilnehmen oder Job- und Praktikumsangebote finden möchten. Es gibt auch die Firmen eine gute Möglichkeit, um die Studierenden für ihre Praktikumsstellen und Jobangebote zu finden.

2.1 Zielgruppe / Benutzer

- Studierende
- Firmen

2.2 Betriebsbedingungen

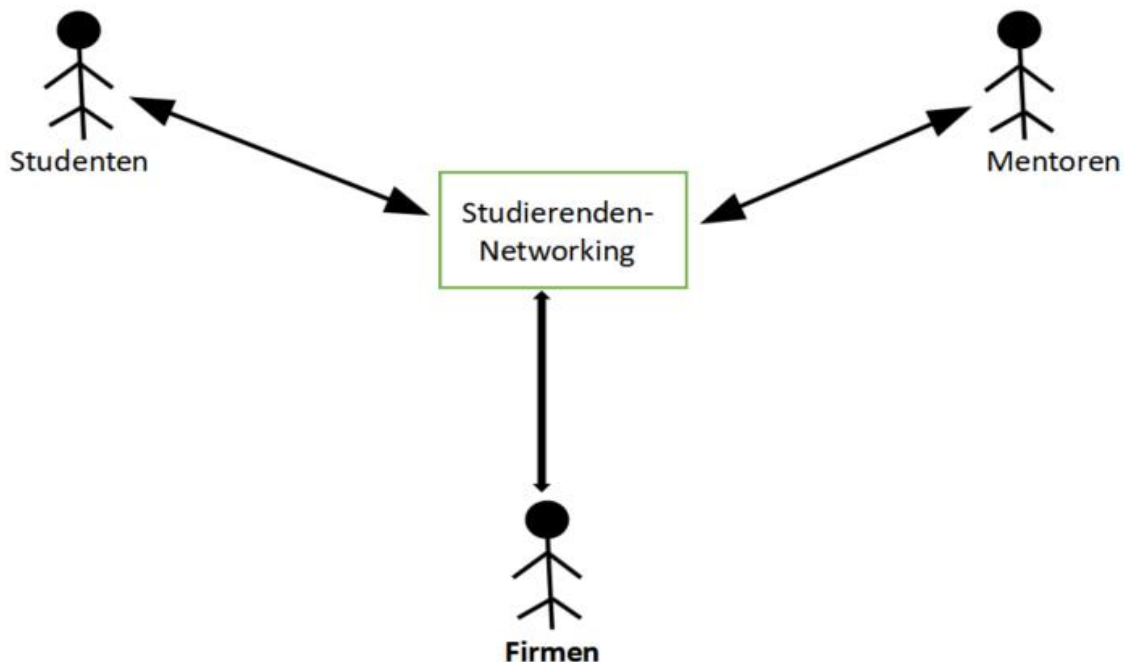
Die App soll auf jedem Internet-fähigen Rechner über einen beliebigen Browser lauffähig sein.

3. Produktübersicht

3.1 Ziele und Nutzen des Apps

Die App bietet eine intuitive Benutzeroberfläche, die eine einfache Anmeldung und Nutzung ermöglicht. Nutzer können sich mit ihrer Uni- oder Firmen-E-Mail registrieren, ein persönliches Profil erstellen und Funktionen wie Matching, Mentoring und den Austausch von Lernmaterialien nutzen.

3.2 Umweltdiagramm



- **Studierende:**
Nutzer können sich registrieren, Profile verwalten, nach Lernmaterialien suchen, sich für Mentorenprogramme anmelden und an Veranstaltungen teilnehmen.
- **Mentoren:**
Erfahrene Studierende oder Alumni, die ihre Kenntnisse teilen und jüngere Studierende unterstützen.

- **Unternehmen:**

Nutzen die Plattform, um sich zu präsentieren und Jobangebote zu veröffentlichen.

3.3 Use Case



4. Produktfunktionen

4.1 Funktionale Anforderungen

/FA10/

Profil verwalten:

Name des Use Case	Profil verwalten
Nummer	FA10
Autor	Faiz und Nelson
Version	1.0
Beschreibung	Registrierung und Profilerstellung der Studenten, Mentoren und Firmen
Akteuren	Studenten, Mentoren und Firmen
Vorbedingungen	gültige E-Mail-Adresse
Nachbedingungen	Verifizierung der Anmeldung durch E-Mail
Typischer Ablauf	Der Nutzer öffnet die App und registriert sich mit seiner E-Mail und am Ende verifiziert seine Anmeldung

/FA20/

Profil matchen:

Name des Use Case	Profil matchen
Nummer	FA20
Autor	Faiz und Nelson
Version	1.0
Beschreibung	Basierend auf Profilangaben schlägt die App passende Kontakte für Studierende und Mentoren vor.
Akteuren	Studenten und Mentoren
Vorbedingungen	verifizierte Profil soll vorhanden sein
Nachbedingungen	Kontaktvorschläge generieren
Typischer Ablauf	Der Nutzer klickt auf Matching und erhält passende Profilvorschläge

/FA30/

Mentorenprogramm:

Name des Use Case	Mentorenprogramm
Nummer	FA30
Autor	Faiz und Nelson
Version	1.0
Beschreibung	Studenten können sich bei Mentoren anmelden und Mentorenprogramme nutzen.
Akteuren	Studenten und Mentoren
Vorbedingungen	Nutzer sollen als Student oder Mentor registriert sein.
Nachbedingungen	Mentorenanfrage wird gesendet.
Typischer Ablauf	Student sucht nach Mentoren und sendet passenden Mentor eine Nachricht, nach der Bestätigung des Mentors, wird das Mentorship gestartet.

/FA40/

Lernmaterial teilen:

Name des Use Case	Mentorenprogramm
Nummer	FA40
Autor	Faiz und Nelson
Version	1.0
Beschreibung	Studierenden und Mentoren können Lernmaterialien hochzuladen und teilen.
Akteuren	Studenten und Mentoren
Vorbedingungen	Der Nutzer soll eingeloggt sein
Nachbedingungen	Lernmaterialien werden in der App verfügbar sein.
Typischer Ablauf	Nutzer navigiert im Bereich Lernmaterialien und klickt auf Hochladen und lädt Materialien hoch.

/FA50/**Veranstaltung planen:**

Name des Use Case	Veranstaltungsplanen
Nummer	FA50
Autor	Faiz und Nelson
Version	1.0
Beschreibung	Studierende können Veranstaltungen erstellen und Teilnehmer einladen.
Akteuren	Studenten und Mentoren
Vorbedingungen	Der Nutzer soll eingeloggt sein
Nachbedingungen	Veranstaltung wird in Kalender verfügbar sein
Typischer Ablauf	Der Nutzer öffnet den Bereich Veranstaltungen und klickt auf Neue Veranstaltung erstellen und gibt die Details zur Veranstaltung ein und speichert die Veranstaltung.

/FA60/**Job matchen**

Name des Use Case	Job matchen
Nummer	FA60
Autor	Faiz und Nelson
Version	1.0
Beschreibung	Studierenden können nach Job- und Praktikumsangeboten suchen.
Akteuren	Studenten und Firmen
Vorbedingungen	Benutzerprofil soll erstellt sein.
Nachbedingungen	Benachrichtigungen zu neuen Angeboten werden gesendet.
Typischer Ablauf	Der Nutzer öffnet den Bereich Jobs und durchsucht die angezeigten Angebote und bewirbt sich auf ein Angebot

**/FA70/
Gamification**

Name des Use Case	Gamification
Nummer	FA70
Autor	Faiz und Nelson
Version	1.0
Beschreibung	Studenten können durch Aktivitäten Punkte sammeln und an Leaderboards teilnehmen.
Akteuren	Studenten und Mentoren
Vorbedingungen	Benutzerprofil soll erstellt sein.
Nachbedingungen	Punkte werden im Profil angezeigt
Typischer Ablauf	Der Nutzer führt eine Aktion aus Die App berechnet und vergibt Punkte. Der Nutzer sieht seinen Rang auf dem Leaderboard.

4.2 Nichtfunktionale Anforderungen

**/NF10/
Reaktionszeit:** Maximal 2 Sekunden.

**/NF20/
Datenschutz:** Sicherstellung des Schutzes und der Verfügbarkeit der Benutzerdaten

5. Produktdaten

/PD10/

Benutzerdaten: Vorname, Nachname, E-Mail, Fachrichtung, Interessen, hochgeladene Materialien

/PD20/

Firmendaten: Firmenprofil und Stellenangebote.

/PD30/

Lernmaterialien: Dateien zu Themen und Projekten.

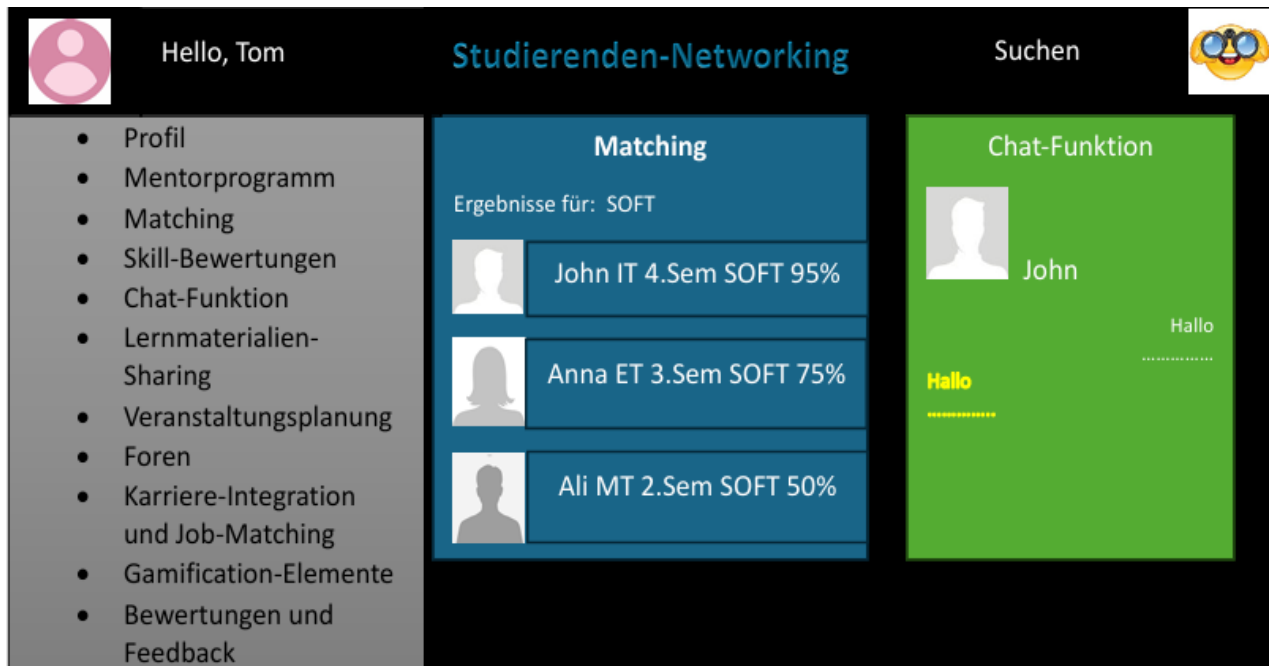
6. Qualitätsanforderungen

Produktqualität	sehr gut	gut	normal	nicht relevant
Funktionalität				
Angemessenheit		x		
Richtigkeit		x		
Interoperabilität	x			
Ordnung		x		
Sicherheit	x			
Zuverlässigkeit				
Reife			x	
Fehlertoleranz		x		
Wiederherstellbarkeit		x		
Benutzbarkeit				
Verständlichkeit	x			
Erlernbarkeit	x			
Bedienbarkeit	x			
Effizienz				
Zeitverhalten		x		
Verbrauchsverhalten		x		
Änderbarkeit				
Analysierbarkeit		x		
Modifizierbarkeit			x	
Stabilität	x			
Prüfbarkeit	x			
Übertragbarkeit				
Anpassbarkeit			x	
Installierbarkeit		x		
Konformität		x		
Austauschbarkeit	-	-	-	-

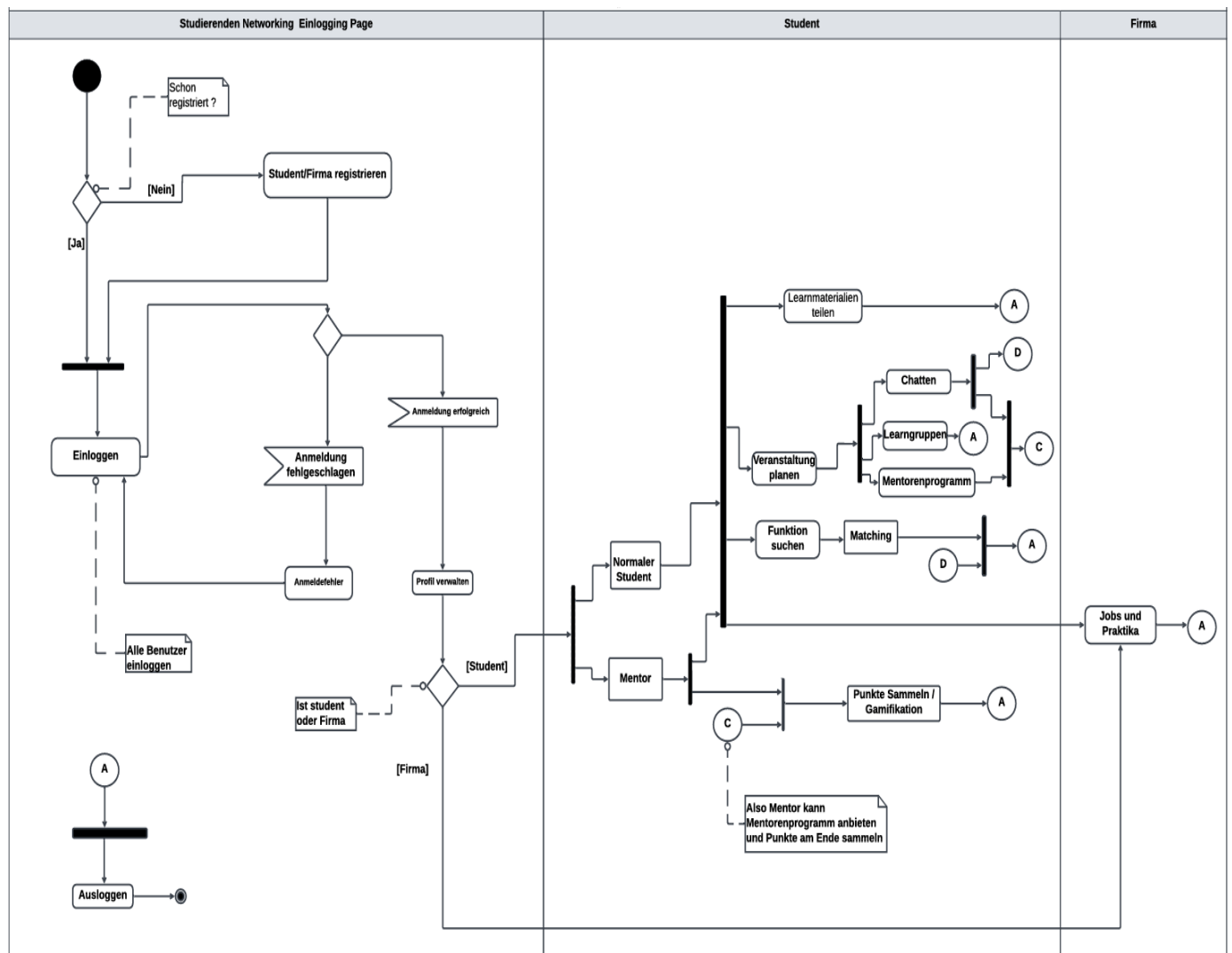
7. Testfälle und Testszenarien

-

8. Benutzungsoberfläche



9. System-architektur / -Modelle



10. Rahmenbedingung

10.1 Technische Rahmenbedingungen

Programmiersprache	Java
Plattformen	Windows, Mac, Linux
Architekturen	Monolithische
Datenbank	SQL

10.2 Organisatorische Rahmenbedingung

Budget	----
Team-mitglied(-ressourcen)	2 Personen

10.2.1.1 Lieferumfang

Ergebnis	Plan	Soll	Ist
Lastenheft	05.11.2024		
Pflichtenheft	10.11.2024		

10.2.4 Risikoanalyse

Bemerkung:

--

10.3 Regulatorische Rahmenbedingung

Datenschutz und Sicherheit	GDPR erfüllen
Compliance	IEEE Normen erfüllen

11. Offene Punkte / Ergänzung / Reviewvermerke

Kapitel/Seite	Anmerkung	Beschluss	Art	Verantwortlich	Erledigungsdatum

Art:

I = Inhaltlicher Fehler, **B** = Beschreibung fehlt, **D** = Detaillierung nicht ausreichend, **S** = Sonstiges

12. Abnahmekriterien

Die Abnahme findet im Anschluss an den erfolgreichen Entwicklertest statt.

Die Abnahme besteht aus:

- Einer Abnahmeprüfung hinsichtlich Funktionalität.
- Einem Probelauf

Vorraussetzungen für die Abnahme:

- Beseitigung der in den Entwicklertest festgestellten Mängeln
- Die Dokumentation muss komplett und in der vereinbarten Form übergeben werden
- Der Auftragnehmer hat zu dokumentieren und darzulegen, dass der Auftraggeber alle Objekte und Quellcodes übergeben wurden und elektronisch vorliegen

Stellt der sich bei der Abnahmeprüfung ein Mangel heraus, so muss der Auftragnehmer diesen unverzüglich beseitigen.

13. Glossar

- **Student:** Eingeschriebene Personen, die die App nutzen.
- **Mentor:** Erfahrene Studierende oder Alumni.
- **Mentor:** Erfahrene Studierende oder Alumni.
- **Lernmaterial:** Hochgeladene Dokumente zur Unterstützung des Studiums.
- **Matching:** Ist eine Vorauswahl zwischen zwei oder mehreren suchenden Gruppen.