

1 Fachliche Grundlagen und Anforderungen (Team A)

1.1.1 Zielsetzung des Softwareprodukts

Die Zielsetzung des Softwareprodukts ist es, eine Zentrale Platform zur Planung, Organisation, Durchführung und Nachbereitung von Veranstaltungen zu erstellen. Dazu sollen viele verschiedene Tools zusammengelegt werden, wie zum Beispiel verschiedene Messenger, Email, Excel und Ticketsysteme. Also sammelt man alle relevanten Informationen an einem Ort/ auf einer Platform. Das System soll Transparenz über Termine, Aufgaben, Finanzen und Teilnehmer bieten. Dabei soll das Softwareprodukt sowohl für private als auch kommerzielle Nutzung dienen. Weitere Anforderungen sind die Endgeräteunabhängigkeit und die Skalierbarkeit des Produktes. Das Produkt bietet eine Kombination aus Eventplanung, Finanzverwaltung und Dienstleisterintegration.

1.1.2 Produktnname und Begründung

Wir nennen das Softwareprodukt "EventHub". Der Name ist leicht merkbar und simpel, spiegelt den Zweck der Software gut wieder und ist international verständlich. Außerdem ist er nicht zu technisch aber gleichzeitig professionell.

1.2 Akteure und Rollen

1.2.1 Nicht registrierte/unangemeldete Akteure

Ein nicht angemeldeter Akteuer hat folgende Optionen:

- Registrierung durchführen
- Login durchführen
- öffentliche Event- und Dienstleisterseiten aufrufen

1.2.2 Registrierte Akteuere

1.2.2.1 Privatnutzer/Teinehmer

Das sind die Nutzer, die Events beitreten und dran teilnehmen. Sie können:

- sich registrieren/anmelden
- Gruppen beitreten/verlassen
- Notizen, Termine, Umfragen erstellen und dran teilnehmen
- abstimmen & kommentieren
- Einzahlungen vornehmen
- Aufgaben übernehmen
- Medien hochladen
- Kalender synchronisieren

1.2.2.3 Gruppenmitglied

Ein Gruppenmitglied kann:

- Inhalte einer Gruppe lesen
- Notizen erstellen/bearbeiten/löschen
- an Umfragen teilnehmen
- Aufgaben übernehmen
- Einzahlungen vornehmen
- Multimedia hochladen
- Gruppe verlassen

1.2.2.4 Organisator/Gruppenleiter

- Gruppe/Event erstellen und löschen
- Mitglieder einladen/entfernen/sperren
- Beitrittscode verwalten
- Mindestteilnehmerzahl festlegen
- Mindestbudget festlegen
- Aufgaben zuweisen
- Rückzahlungen veranlassen
- Eventseite verwalten
- Übersicht über Finanzen
- Moderationsmöglichkeiten

1.2.2.5 Institutionsadministrator

Das können zum Beispiel Lehrer oder Firmenverantwortliche sein:

- mehrerer Events verwalten
- Rollen und Berechtigungen vergeben
- Benutzerkonten innerhalb der Institution verwalten
- Übersicht über alle Veranstaltungen der Organisation
- Nutzungslimits überwachen
- Abrechnungen/Events archivieren

1.2.2.6 Institutionsmitglied

- meist nur leserechte
- Teilnahme an Events
- Aufgaben ausführen

1.2.2.7 Veranstaltungs-Dienstleister

- eigenes Profil/Homepage verwalten
- Eventanfragen empfangen
- Angebote erstellen
- Rechnungen generieren
- Ressourcen planen
- Material und Personal verwalten
- Budgets kalkulieren
- durch Kunden bewerten lassen

1.2.2.8 Mitarbeiter eines Dienstleisters

- persönliche Verfügbarkeit pflegen
- Einsätze/Arbeitspläne einsehen
- Benachrichtigungen bei Zuweisung erhalten
- Qualifikationen verwalten

1.2.2.9 Kunde/Veranstalter (extern)

- Event anfragen
- Budget angeben
- Angebote erhalten
- Angebote annehmen und ablehnen
- Rechnungen bezahlen
- Dienstleister bewerten

1.2.3 Sekundäre Akteure

1.2.3.1 Externe Systeme

- Kalenderdienste (z.B Outlook, Google Kalender)
- Kommunikationsdienste (E-Mail, SMS, Messenger)
- Zahlungsdienste
- Ticketing-Systeme
- Datenaustausch über APIs

1.2.3.2 Systemadministrator

- Benutzer sperren/verwalten
- Systemkonfiguration
- Backups/Wartung

1.3 Glossar der Fachdomäne

1.3.1 Event

Eine geplante Veranstaltung innerhalb des Systems, die organisatorische Informationen wie Termine, Aufgaben, Finanzen, Teilnehmer und Dokumentation bündelt.

1.3.2 Gruppe

Eine Menge von Benutzern, die gemeinsam ein Event planen oder daran teilnehmen. Gruppen dienen als organisatorische Einheit zur Zusammenarbeit.

1.3.3 Teilnehmer (Privatnutzer)

Ein registrierter Benutzer, der einer oder mehreren Gruppen beitritt und aktiv an Events teilnimmt, beispielsweise durch Abstimmungen, Aufgabenübernahme oder Einzahlungen.

1.3.4 Organisator (Gruppenleiter)

Ein Benutzer mit erweiterten Rechten innerhalb einer Gruppe, der Events erstellt, Mitglieder verwaltet und organisatorische Entscheidungen trifft.

1.3.5 Dienstleister

Ein externer Anbieter von Leistungen oder Ressourcen für Events, der Anfragen empfängt, Angebote erstellt, Rechnungen ausstellt und Material sowie Personal plant.

1.3.6 Aufgabe

Ein konkretes To-do innerhalb eines Events, das einer oder mehreren Personen zugewiesen werden kann und einen Status wie offen, in Bearbeitung oder erledigt besitzt.

1.3.7 Notiz

Ein freier Informationseintrag innerhalb eines Events zur Dokumentation von Ideen, Absprachen oder Hinweisen.

1.3.8 Umfrage

Ein strukturiertes Abstimmungswerkzeug mit mehreren Antwortoptionen, das zur Entscheidungsfindung innerhalb einer Gruppe genutzt wird.

1.3.9 Budget

Der für ein Event verfügbare Geldrahmen, bestehend aus Einzahlungen und Ausgaben, der zur Planung und Kontrolle der Finanzierung dient.

1.3.10 Rolle

Eine Sammlung von Berechtigungen, die festlegt, welche Funktionen ein Benutzer im System ausführen darf, beispielsweise Lesen, Bearbeiten oder Administrieren.

1.3.11 Institution

Eine organisatorische Einheit wie Schule oder Unternehmen, die mehrere Events verwaltet und eigene Administratoren besitzt.

1.3.12 Institutionsadministrator

Ein Benutzer mit globalen Verwaltungsrechten innerhalb einer Institution, der Rollen vergibt und Benutzerkonten verwaltet.

1.3.13 Ressource

Materielle oder personelle Mittel (z. B. Geräte oder Mitarbeiter), die einem Event zugeordnet und eingeplant werden.

2 Funktionale Anforderungen

2.1 Funktionale Gruppen Übersicht

- FG1 Account und Authentifizierung
- FG2 Profil und Einstellungen
- FG3 Gruppen- und Eventmanagement
- FG4 Notizen und Umfragen
- FG5 Finanzen
- FG6 Aufgabenmanagement
- FG7 Medien und Dokumentation
- FG8 Rollen- und Rechtesystem
- FG9 Öffentliche Eventseite und QR-Code
- FG10 Integration und Benachrichtigungen
- FG11 Dienstleister und Anfragen
- FG12 Angebote, Rechnungen und Mahnungen
- FG13 Ressourcenplanung

2.2 FG1 Account und Authentifizierung

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-01 Registrierung	Gast	mich registrieren	ich das System nutzen kann	Pflichtfelder sind ausgefüllt und Account wird erstellt	Muss
US-02 Login	Benutzer	mich anmelden	ich Zugriff auf meine Daten habe	korrekte Zugangsdaten erlauben Anmeldung	Muss
US-03 Logout	Benutzer	mich abmelden	niemand mein Konto missbraucht	Sitzung wird beendet	Muss
US-04 Passwort zurücksetzen	Benutzer	mein Passwort zurücksetzen	ich wieder Zugriff bekomme	Reset-Link oder Code ermöglicht neues Passwort	Muss
US-05 2FA aktivieren	Benutzer	Zwei-Faktor- Authentifizierung nutzen	mein Account sicherer ist	zusätzlicher Faktor wird beim Login geprüft	Sollte

2.3 FG2 Profil und Einstellungen

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-06 Profil anzeigen	Benutzer	mein Profil sehen	ich meine Daten prüfen kann	gespeicherte Daten werden angezeigt	Muss
US-07 Profil bearbeiten	Benutzer	meine Daten ändern	sie aktuell bleiben	Änderungen werden gespeichert	Muss
US-08 Kommunikationsweg wählen	Benutzer	bevorzugte Benachrichtigungen einstellen	ich passende Nachrichten erhalte	gewählter Kanal wird gespeichert	Sollte
US-09 Sprache wählen	Benutzer	die Sprache ändern	ich die Oberfläche verstehe	UI-Texte werden angepasst	Sollte

2.4 FG3 Gruppen- und Eventmanagement

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-10 Gruppe erstellen	Organisator	eine Gruppe anlegen	ich ein Event planen kann	Name und Beschreibung werden gespeichert	Muss
US-11 Gruppe löschen	Organisator	meine Gruppe löschen	alte Events entfernt werden	Gruppe wird archiviert oder gelöscht	Muss
US-12 Gruppe beitreten	Benutzer	einer Gruppe beitreten	ich teilnehmen kann	gültiger Beitrittscode erlaubt Beitritt	Muss
US-13 Gruppe verlassen	Benutzer	eine Gruppe verlassen	ich nicht mehr beteiligt bin	Mitgliedschaft endet	Muss
US-14 Mitglieder anzeigen	Benutzer	alle Mitglieder sehen	ich Überblick habe	Liste wird angezeigt	Muss
US-15 Mitglieder verwalten	Organisator	Mitglieder entfernen oder sperren	Regeln durchgesetzt werden	Zugriff wird entzogen	Muss

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-16 Mindestteilnehmer festlegen	Organisator	eine Mindestzahl definieren	Event nur bei genug Teilnehmern stattfindet	Status wird automatisch geprüft	Sollte

2.5 FG4 Notizen und Umfragen

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-17 Notiz erstellen	Benutzer	eine Notiz anlegen	Infos dokumentiert sind	Notiz erscheint in der Liste	Muss
US-18 Notiz bearbeiten	Benutzer	Notizen ändern	Fehler korrigiert werden	Änderungen werden gespeichert	Muss
US-19 Notiz löschen	Benutzer	Notizen entfernen	irrelevante Infos verschwinden	Notiz wird entfernt	Muss
US-20 Notizen filtern	Benutzer	nach Typ filtern	ich schneller finde, was ich suche	Filter zeigt passende Einträge	Sollte
US-21 Termin erfassen	Benutzer	Termine mit Datum und Ort speichern	alle informiert sind	Termin enthält strukturierte Felder	Muss
US-22 Umfrage erstellen	Benutzer	eine Umfrage anlegen	Entscheidungen getroffen werden	Antwortoptionen frei wählbar	Muss
US-23 Abstimmen	Benutzer	an Umfragen teilnehmen	meine Meinung zählt	Stimme wird gezählt	Muss
US-24 Ergebnis anzeigen	Benutzer	Ergebnisse sehen	Transparenz besteht	Stimmenverteilung wird angezeigt	Muss

2.6 FG5 Finanzen

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-25 Einzahlung tätigen	Benutzer	Geld einzahlen	Event finanziert wird	Betrag wird gespeichert	Muss

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-26 Zahlungsstand anzeigen	Benutzer	Gesamtbetrag sehen	ich Überblick habe	eingegangenes Geld und Zielsumme werden angezeigt	Muss
US-27 Ausgabe erfassen	Benutzer	Ausgaben dokumentieren	Kosten transparent sind	Betrag und Beschreibung werden gespeichert	Muss
US-28 Kassenübersicht	Organisator	alle Einnahmen und Ausgaben sehen	ich abrechnen kann	Summen werden korrekt berechnet	Muss
US-29 Rückzahlung auslösen	Organisator	Rückzahlungen durchführen	Guthaben ausgeglichen wird	Rückzahlung wird dokumentiert	Sollte

2.7 FG6 Aufgabenmanagement

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-30 Aufgabe erstellen	Organisator	Aufgaben anlegen	To-dos geplant sind	Aufgabe erscheint in Liste	Muss
US-31 Aufgabe übernehmen	Benutzer	Aufgaben übernehmen	Zuständigkeit klar ist	Aufgabe wird mir zugeordnet	Muss
US-32 Aufgabe abschließen	Benutzer	Aufgaben als erledigt markieren	Fortschrittsichtbar ist	Status ändert sich auf erledigt	Muss
US-33 Erinnerung senden	System	an offene Aufgaben erinnern	nichts vergessen wird	Benachrichtigung wird automatisch gesendet	Sollte

2.8 FG7 Medien und Dokumentation

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-34 Medien hochladen	Benutzer	Fotos oder Videos hochladen	das Event dokumentiert ist	Dateien werden gespeichert und angezeigt	Sollte

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-35 Kommentare schreiben	Benutzer	Bewertungen oder Kommentare hinterlassen	Erfahrungen geteilt werden	Text wird gespeichert	Könnte

2.9 FG8 Rollen- und Rechtesystem

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-36 Rollen vergeben	Institutionsadmin	Rollen zuweisen	Rechte gesteuert werden	Berechtigungen werden gespeichert	Muss
US-37 Leserechte einschränken	Institutionsmitglied	nur lesen können	Regeln eingehalten werden	Schreibfunktionen deaktiviert	Muss
US-38 Lizenzlimit prüfen	Institutionsadmin	Events begrenzen	Community-Regeln gelten	mehr als drei Events werden verhindert	Sollte

2.10 FG9 Öffentliche Eventseite und QR-Code

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-39 Eventseite anzeigen	Organisator	eine öffentliche Seite haben	ich das Event bewerben kann	feste URL ist erreichbar	Sollte
US-40 QR-Code generieren	Benutzer	einen QR-Code erhalten	ich den Link schnell teilen kann	Code wird korrekt erzeugt	Sollte

2.11 FG10 Integration und Benachrichtigungen

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-41 Kalender synchronisieren	Benutzer	Termine synchronisieren	sie automatisch im Kalender erscheinen	Synchronisation funktioniert	Könnte

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-42 Benachrichtigungen senden	System	Nachrichten versenden	Nutzer informiert bleiben	Versand über gewählten Kanal erfolgt	Sollte
US-42a Sprachassistent verbinden	Benutzer	einen digitalen Sprachassistenten koppeln	ich per Sprache auf meine Events zugreifen kann	Verbindung wird autorisiert und Konto ist verknüpft	Könnte
US-42b Termine per Sprache abfragen	Benutzer	meine nächsten Termine per Sprachbefehl abrufen	ich Informationen freihändig erhalten kann	Assistent gibt korrekte Termine aus	Könnte
US-42c Aktion per Sprache ausführen	Benutzer	einfache Aktionen wie Aufgaben abhaken oder Einzahlungen bestätigen per Sprache ausführen	ich schnell reagieren kann ohne die App zu öffnen	Aktion wird korrekt ausgeführt und im System gespeichert	Könnte

2.12 FG11 Dienstleister und Anfragen

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-43 Anfrage stellen	Kunde	ein Event anfragen	ich ein Angebot erhalte	Formular speichert alle Pflichtdaten	Muss
US-44 Angebot erstellen	Dienstleister	ein Angebot generieren	ich Kunden informieren kann	Angebotsdokument wird erstellt	Muss
US-45 Rechnung erstellen	Dienstleister	eine Rechnung erzeugen	ich abrechnen kann	Rechnung enthält alle Pflichtangaben	Muss
US-46 Zahlung erinnern	System	an offene Rechnungen erinnern	Zahlungen rechtzeitig eingehen	Erinnerung wird automatisch versendet	Sollte

2.13 FG12 Ressourcenplanung

Name/ID	In meiner Rolle als...	...möchte ich...	..., so dass...	Akzeptiert, wenn...	Priorität
US-47 Material verwalten	Dienstleister	Material anlegen oder ändern	Bestand aktuell bleibt	Materialdaten werden gespeichert	Muss
US-48 Material buchen	Dienstleister	Material einem Event zuordnen	Doppelbuchungen vermieden werden	Material ist im Zeitraum gesperrt	Muss
US-49 Mitarbeiter verwalten	Dienstleister	Mitarbeiter planen	Personal verfügbar ist	Einsatzplan berücksichtigt Verfügbarkeit	Muss
US-50 Wartungshinweis	System	Wartungen anzeigen	Geräte sicher bleiben	Hinweis erscheint bei fälligem Zyklus	Sollte

3 Nicht-funktionale Anforderungen (ISO 25010)

3.1 Performance Efficiency

Die Plattform soll gemäß der Aufgabenstellung auch bei sehr vielen gleichzeitigen Benutzern eine hohe Leistungsfähigkeit aufweisen. Das System muss skalierbar sein und darf auch bei paralleler Nutzung mehrerer Gruppen und Events keine spürbaren Verzögerungen zeigen. Aktionen sollen innerhalb von maximal zwei Sekunden verarbeitet werden und der Seitenaufbau soll auch bei normaler Netzwerklatenz nur wenige Sekunden dauern. Das System soll mehrere tausende, gleichzeitige Benutzer unterstützen und bei steigender Last einfach weiter skalierbar sein z.B durch weitere Serverinstanzen.

Zusätzlich werden zur Sicherstellung einer stabilen Performance sinnvolle ergänzende Maßnahmen definiert. Ressourcenintensive Prozesse wie Datei-Uploads oder größere Berechnungen sollen asynchron im Hintergrund ausgeführt werden, damit die Benutzeroberfläche weiterhin reaktionsfähig bleibt. Der Ressourcenverbrauch von CPU, Arbeitsspeicher und Datenbank soll überwacht und regelmäßig optimiert werden, um auch bei wachsendem Datenbestand eine gleichbleibende Leistung zu gewährleisten.

Damit werden zunächst die explizit geforderten Punkte aus der Aufgabenstellung (Skalierbarkeit und hohe Performance bei vielen Nutzern) umgesetzt und anschließend technisch sinnvolle Ergänzungen zur Absicherung der Systemqualität vorgenommen.

3.2 Compatibility

Das System soll auf unterschiedlichen Endgeräten und Softwareumgebungen nutzbar sein. Gemäß der Aufgabenstellung muss die Anwendung sowohl im Webbrowser als auch auf mobilen Endgeräten lauffähig sein und funktional konsistent sein. Alle wesentlichen Funktionen der Webversion sollen somit auch in der mobilen Anwendung in gleicher oder gleichwertiger Form zur Verfügung stehen.

Die Webanwendung soll in aktuellen Versionen der gängigen Browser Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox und Safari ohne zusätzliche Plugins oder Erweiterungen nutzbar sein. Für mobile Endgeräte

soll eine Unterstützung der Betriebssysteme Android und iOS gewährleistet werden.

Darüber hinaus soll das System die Integration externer Dienste ermöglichen. Es sollen Kalenderdienste wie Google Calendar, Outlook und iCal angebunden werden können, sodass Termine automatisch synchronisiert werden. Weitere Schnittstellen, beispielsweise zu Zahlungs- oder Ticketingsystemen, sollen über REST-APIs realisiert werden.

Ergänzend werden folgende technische Maßnahmen geplant, um eine hohe Geräteunabhängigkeit sicherzustellen: Die Benutzeroberfläche soll responsiv gestaltet sein und sich automatisch an unterschiedliche Bildschirmgrößen und Auflösungen anpassen. Damit wird die explizit geforderte Endgeräteunabhängigkeit umgesetzt und durch zusätzliche Maßnahmen zur praktischen Nutzbarkeit abgesichert.

3.3 Usability (Gebrauchstauglichkeit)

Die Anwendung soll gemäß der Aufgabenstellung ohne lange Einarbeitung nutzbar sein. Neue Nutzer sollen grundlegende Funktionen wie das Erstellen oder Beitreten von Gruppen, das Anlegen von Notizen sowie das Verwalten von Aufgaben und Zahlungen intuitiv bedienen können, ohne zuvor eine Schulung oder umfangreiche Anleitung zu benötigen.

Die Benutzeroberfläche soll klar strukturiert und konsistent aufgebaut sein. Navigationselemente, Bezeichnungen und Strukturen sollen über alle Bereiche der Anwendung hinweg einheitlich verwendet werden, damit sich Nutzer schnell orientieren können. Zentrale Funktionen sollen mit wenigen Interaktionen erreichbar sein, sodass typische Aufgaben ohne nervige Zwischenschritte ausgeführt werden können.

Systemmeldungen und Fehlermeldungen sollen verständlich formuliert sein und dem Nutzer konkrete Hinweise zur Behebung von Problemen geben. Unterschiedliche Inhalte, wie beispielsweise Notiztypen oder Statusinformationen, sollen visuell eindeutig unterscheidbar dargestellt werden, etwa durch Farben oder Symbole.

Zusätzlich werden sinnvolle ergänzende Maßnahmen zur Verbesserung der Gebrauchstauglichkeit berücksichtigt. Die Oberfläche soll responsiv gestaltet sein, ausreichend große Bedienelemente besitzen und auch auf mobilen Geräten gut lesbar und bedienbar bleiben. Damit wird die explizit geforderte einfache Nutzbarkeit umgesetzt und durch weitere Maßnahmen zur praktischen Benutzerfreundlichkeit ergänzt.

3.4 Reliability (Zuverlässigkeit)

Das System soll zuverlässig betrieben werden können und die zentralen Funktionen der Plattform dauerhaft bereitstellen. Da über die Anwendung unter anderem organisatorische Informationen und Finanzdaten (Einzahlungen und Ausgaben) verwaltet werden, muss eine konsistente Speicherung dieser Daten gewährleistet sein, sodass keine Daten durch technische Störungen verloren gehen oder in einen widersprüchlichen Zustand geraten.

Zur Konkretisierung werden folgende Qualitätsziele festgelegt: Änderungen an relevanten Daten (z. B. Zahlungen, Ausgaben, Aufgabenstatus) sollen dauerhaft und konsistent gespeichert werden. Bei temporären Netzwerkproblemen oder kurzfristigen Serverstörungen sollen Benutzeraktionen nicht zu unvollständigen oder doppelten Einträgen führen. Außerdem sollen regelmäßig automatische Datensicherungen durchgeführt werden, sodass eine Wiederherstellung nach Systemausfällen möglich ist.

Ergänzend werden sinnvolle technische Maßnahmen definiert, um die Zuverlässigkeit praktisch abzusichern. Fehlerzustände sollen protokolliert werden (Logging), und kritische Systemzustände sollen überwacht werden (Monitoring), um Ausfälle frühzeitig zu erkennen. Für zentrale Prozesse sollen geeignete Mechanismen vorgesehen werden, die eine sichere Verarbeitung auch bei hoher Last unterstützen.

3.5 Security (Sicherheit)

Die Aufgabenstellung legt einen besonderen Fokus auf Sicherheitsanforderungen. Die Datenkommunikation zwischen Client und Server muss verschlüsselt erfolgen, damit Inhalte nicht von Unbefugten abgefangen werden können. Passwörter dürfen nicht im Klartext gespeichert werden und müssen in der Datenbank ausschließlich in gehashter und gesalzener Form vorliegen. Zusätzlich sollen Nutzer zu starken Passwörtern ermutigt werden und es soll eine Zwei-Faktor-Authentifizierung, beispielsweise per SMS oder vergleichbar, unterstützt werden.

Weiterhin ist aufgrund des Rollen- und Rechtesystems sicherzustellen, dass Benutzer nur auf diejenigen Gruppen- und Eventdaten zugreifen können, für die sie berechtigt sind. Insbesondere müssen administrative Aktionen wie das Entfernen oder Sperren von Mitgliedern auf Organisatoren bzw. Institutionsadministratoren beschränkt sein.

Ergänzend werden technische Schutzmaßnahmen festgelegt, die in modernen Web- und App-Systemen üblich sind. Dazu zählen der Schutz vor typischen Angriffen wie SQL-Injection, Cross-Site Scripting (XSS) und Cross-Site Request Forgery (CSRF) sowie sichere Sitzungsverwaltung (z. B. Timeout bei Inaktivität). Sicherheitsrelevante Ereignisse wie fehlgeschlagene Loginversuche oder Änderungen sicherheitskritischer Einstellungen sollen protokolliert werden.

3.6 Maintainability (Wartbarkeit)

Für eine langfristige Nutzung und Weiterentwicklung soll die Plattform wartbar und gut erweiterbar sein. Gemäß der Aufgabenstellung wird ein Client-Server-System umgesetzt, das auf mobilen Endgeräten und im Webbrowsr verfügbar ist. Daraus ergibt sich eine klare Trennung zwischen Client, Server und Datenhaltung, sodass Änderungen an einzelnen Komponenten möglichst isoliert vorgenommen werden können.

Zur Konkretisierung werden folgende Qualitätsziele festgelegt: Schnittstellen zwischen den Systemkomponenten sollen klar definiert und dokumentiert sein. Insbesondere ist eine dokumentierte REST-API bereitzustellen, die die Kommunikation zwischen Client und Server nachvollziehbar beschreibt. Die Struktur des Systems soll so gestaltet sein, dass neue Funktionen (z. B. zusätzliche Integrationen oder neue Notiztypen) ohne grundlegende Umstrukturierung ergänzt werden können.

Ergänzend werden Maßnahmen vorgesehen, die Wartbarkeit praktisch unterstützen. Dazu gehören ein konsistenter Code-Stil, eine nachvollziehbare Struktur der Komponenten sowie die Möglichkeit, zentrale Funktionen automatisiert zu testen. Konfigurationswerte (z. B. Rollenrechte oder Systemparameter) sollen soweit sinnvoll ohne Codeänderungen anpassbar sein.

3.7 Portability (Übertragbarkeit)

Das System soll auf aktuellen Plattformen betrieben werden können und nicht von spezieller Hardware abhängig sein. Da die Anwendung sowohl im Webbrowsr als auch auf mobilen Endgeräten genutzt wird, soll die Lösung auf den gängigen Betriebssystemen lauffähig sein. Dazu gehören insbesondere Android und iOS für mobile Geräte sowie aktuelle Desktop-Umgebungen für die Webnutzung.

Zur Konkretisierung wird festgelegt, dass die Serverkomponenten auf unterschiedlichen Serverumgebungen betrieben werden können sollen. Das Deployment soll standardisiert möglich sein, sodass ein Umzug zwischen unterschiedlichen Umgebungen (z. B. verschiedene Hosting-Anbieter) ohne große Anpassungen realisierbar bleibt.

Ergänzend werden sinnvolle technische Maßnahmen berücksichtigt, um die Übertragbarkeit zu erhöhen. Dazu zählen standardisierte Deploymentverfahren (z. B. Containerisierung) sowie der Export und Import von Daten in gängigen Formaten, sofern dies für administrative oder datenschutzbezogene Zwecke erforderlich ist.

3.8 Datenschutz (nicht aus der ISO)

Neben den ISO-Qualitätsmerkmalen sind in der Aufgabenstellung explizite Anforderungen an Datenschutz und Vertraulichkeit genannt. Nutzerdaten müssen gemäß Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) behandelt werden, und die Datenschutzrichtlinie muss von den Nutzern bestätigt werden, bevor die Software vollständig genutzt werden kann. Private Informationen, insbesondere Kontaktinformationen und ausgetauschte Nachrichten, dürfen nicht in falsche Hände geraten. Die Aufgabenstellung fordert daher eine verschlüsselte Speicherung und einen verschlüsselten Austausch sensibler Daten; darüber hinaus wird ein Ende-zu-Ende-Verschlüsselungssystem als mögliche Lösung genannt.

Zur Konkretisierung werden folgende Anforderungen festgelegt: Es soll nur die für den Betrieb notwendige Menge personenbezogener Daten gespeichert werden (Datenminimierung). Nutzer sollen ihre eigenen Daten einsehen können und es soll ein Verfahren vorgesehen werden, um personenbezogene Daten auf Anfrage zu löschen. Der Zugriff auf personenbezogene Daten muss durch geeignete Berechtigungen geschützt werden.

Ergänzend werden sinnvolle Maßnahmen vorgesehen, um Datenschutzanforderungen praktisch umzusetzen. Dazu gehören ein nachvollziehbares Lösch- und Aufbewahrungskonzept für Daten, sowie eine sichere Protokollierung, ohne dabei vertrauliche Inhalte im Klartext zu speichern.

4 Graphische Benutzungsschnittstelle

4.1 Designprinzipien und UX-Grundlagen

4.1.1 Zielsetzung der Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von EventHub soll eine einfache und intuitive Bedienung der Plattform ermöglichen. Nutzer sollen typische Aufgaben wie Gruppen beitreten, Events verwalten, Aufgaben bearbeiten oder Zahlungen durchführen ohne Schulung ausführen können. Die Oberfläche ist daher klar strukturiert, reduziert gestaltet und auf die wesentlichen Funktionen fokussiert.

4.1.2 Konsistenz und Navigationskonzept

Alle Bereiche der Anwendung verwenden ein einheitliches Layout und wiederkehrende Navigationselemente. Gleichartige Funktionen sind an denselben Positionen erreichbar, sodass sich Nutzer schnell orientieren können. Zentrale Aktionen sind direkt sichtbar und nicht in tiefen Menüstrukturen versteckt. Häufig genutzte Funktionen sind mit maximal zwei bis drei Interaktionen erreichbar.

4.1.3 Rollenbasierte Darstellung

Die Oberfläche ist rollenabhängig gestaltet. Benutzer sehen ausschließlich Funktionen, für die sie berechtigt sind. Teilnehmer erhalten eine vereinfachte Ansicht mit Fokus auf Teilnahme und Interaktion, während Organisatoren und Institutionsadministratoren zusätzliche Verwaltungsfunktionen erhalten. Dadurch wird die Komplexität reduziert und Fehlbedienung vermieden.

4.1.4 Responsives Design und Geräteunabhängigkeit

Die Anwendung ist responsiv gestaltet und passt sich automatisch an unterschiedliche Bildschirmgrößen und Endgeräte an. Die Webversion ist für Desktop-Browser optimiert, während mobile Endgeräte eine vereinfachte Navigation und größere Bedienelemente erhalten. Alle wesentlichen Funktionen stehen auf beiden Plattformen in gleichwertiger Form zur Verfügung.

4.1.5 Fehlervermeidung und Systemfeedback

Pflichtfelder werden eindeutig gekennzeichnet und Eingaben vor dem Speichern validiert. Kritische Aktionen wie Löschen oder Rückzahlungen werden durch Bestätigungsdialoge abgesichert. Das System informiert Nutzer jederzeit über den aktuellen Status, beispielsweise durch Ladeanzeigen, Erfolgsmeldungen oder verständliche Fehlermeldungen. Dadurch bleibt das Systemverhalten nachvollziehbar und transparent.

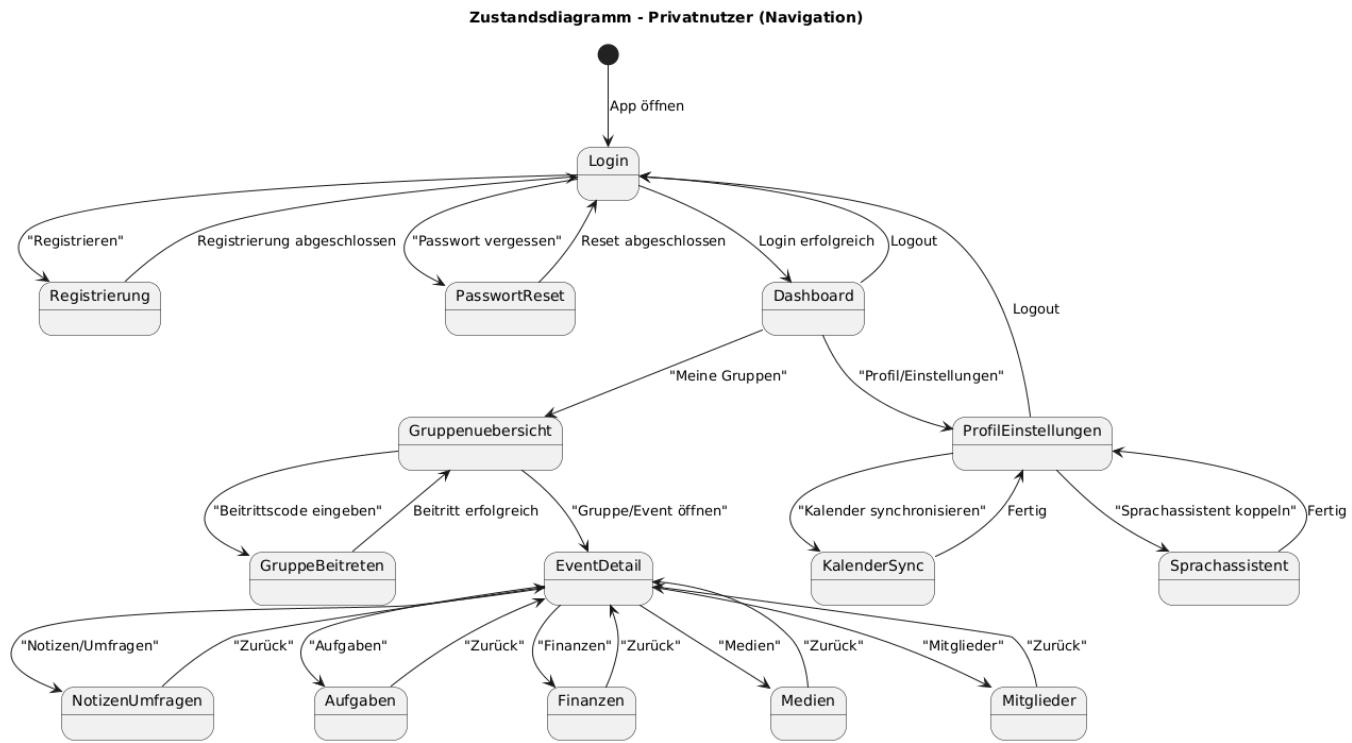
4.1.6 Barriearame Bedienbarkeit

Texte sind gut lesbar gestaltet und Bedienelemente ausreichend groß dimensioniert, sodass die Anwendung auch auf mobilen Geräten oder Touchscreens komfortabel nutzbar ist. Kontraste und klare Beschriftungen unterstützen eine schnelle Erfassbarkeit der Inhalte.

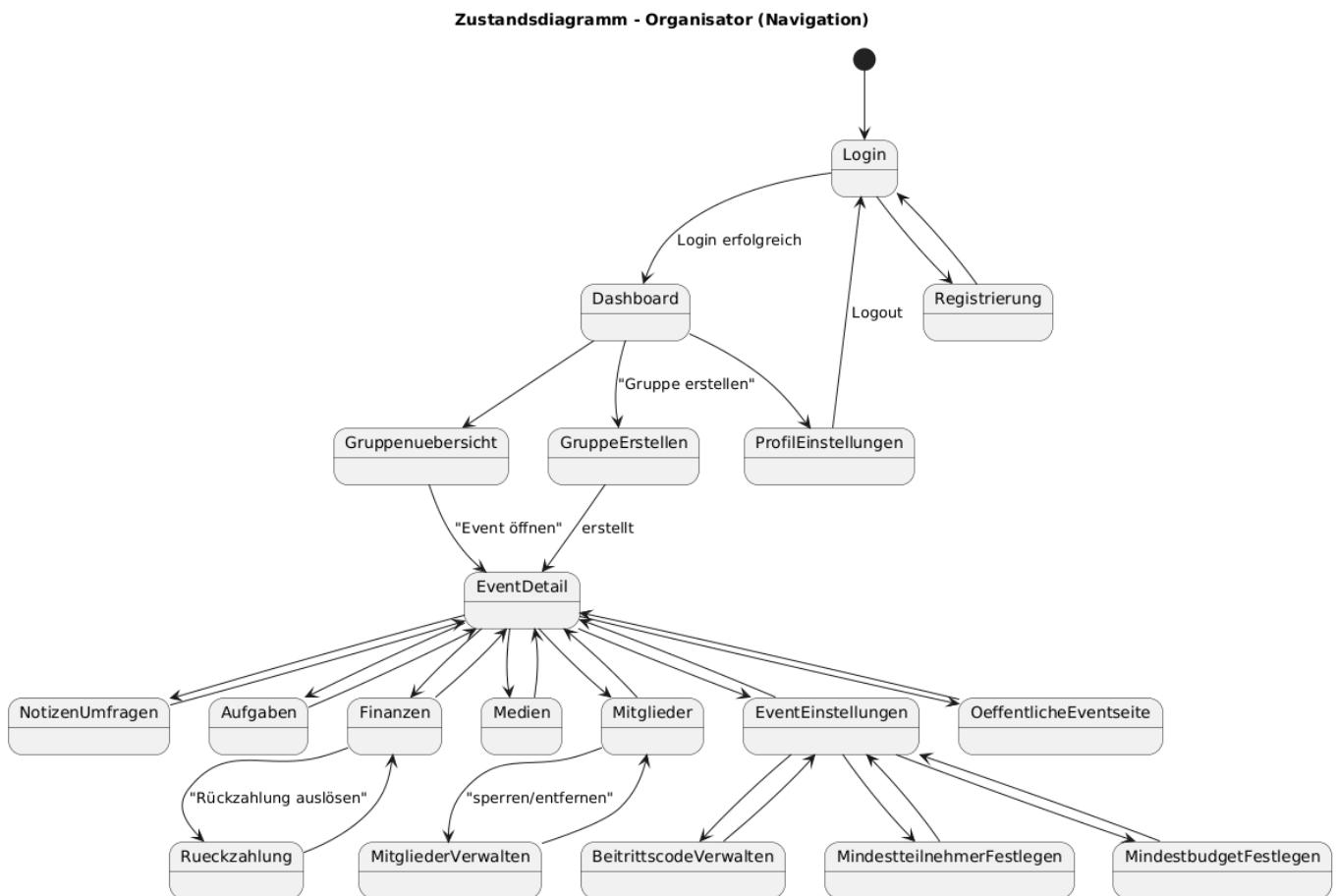
4.2 Navigationsmodelle

Die folgenden Zustandsdiagramme zeigen Navigation und mögliche Zustandsübergänge der Benutzeroberfläche.

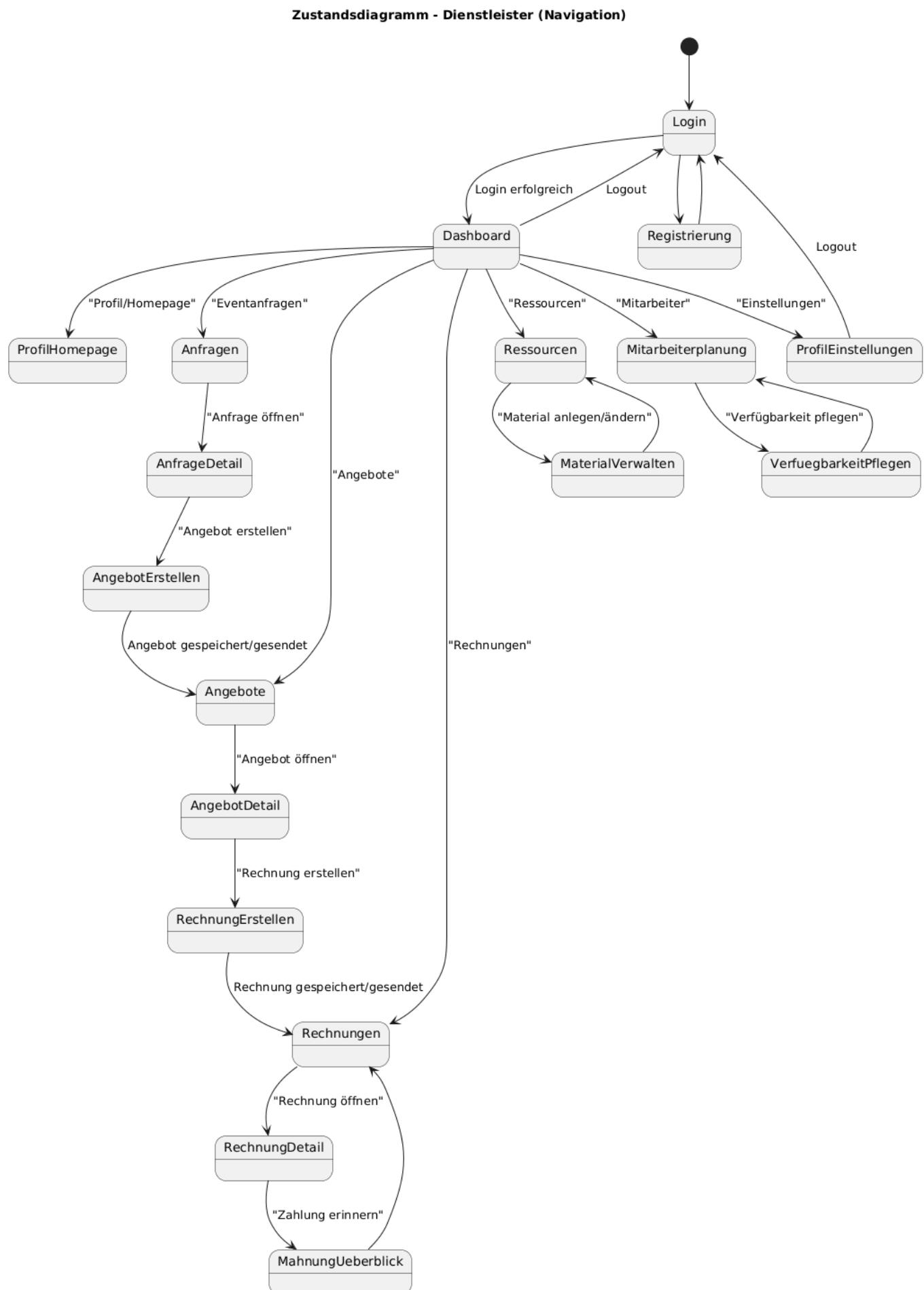
4.2.1 Zustandsdiagramm – Privatnutzer



4.2.2 Zustandsdiagramm – Organisator

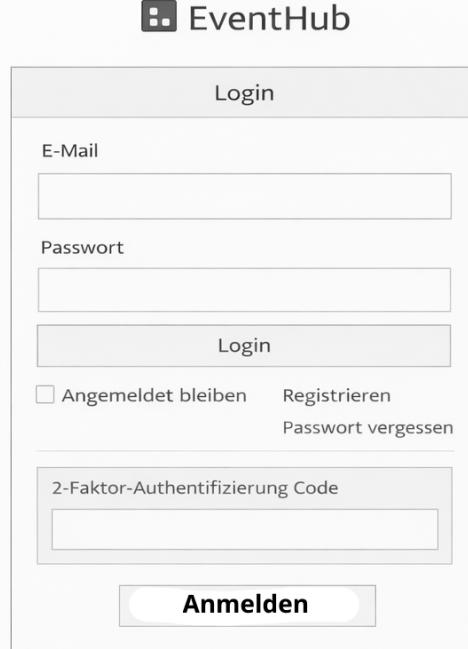


4.2.3 Zustandsdiagramm – Dienstleister



4.3 Webbrowser-Mockups

4.3.1 Login & Registrierung

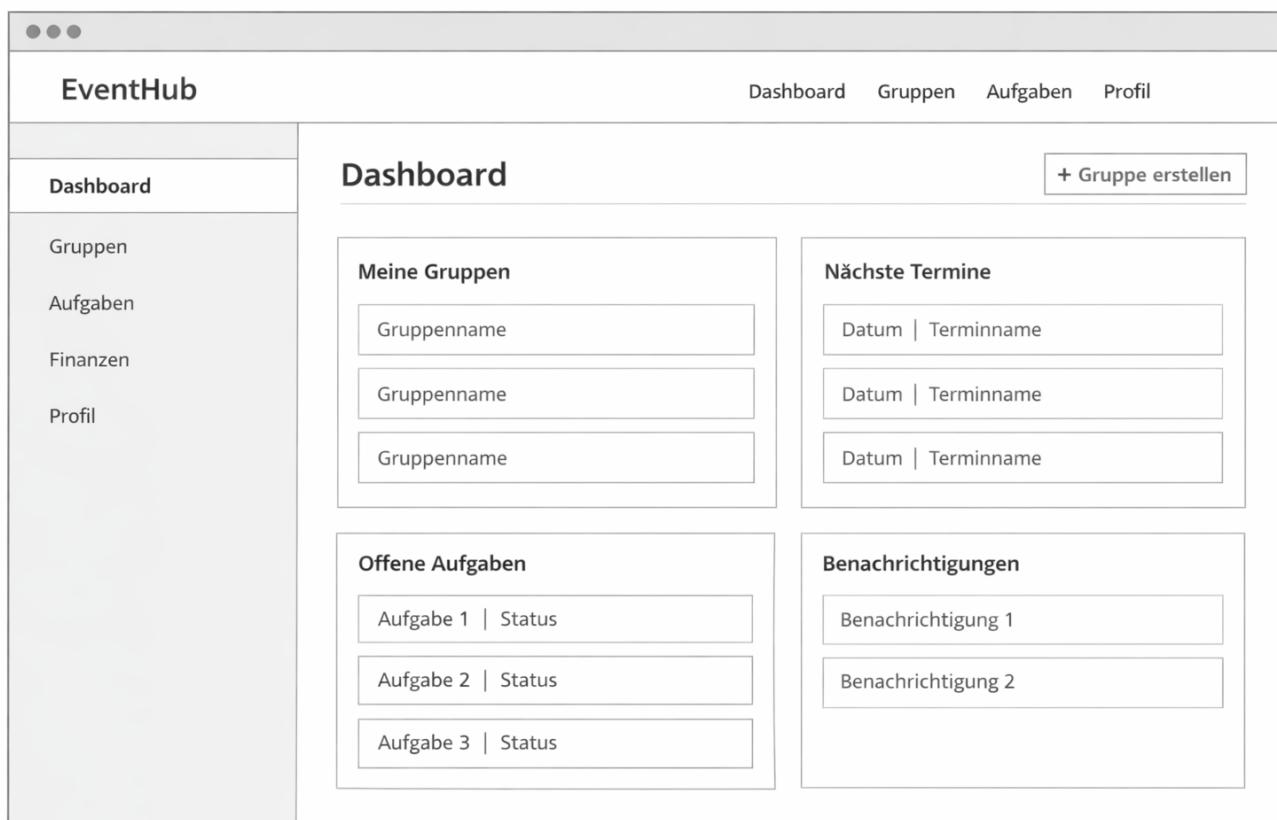


The image shows a login form for the EventHub application. At the top, there is a logo consisting of two overlapping squares, one light blue and one dark blue, followed by the text "EventHub". Below the logo is a header bar with the word "Login". The form contains the following fields and controls:

- A text input field labeled "E-Mail".
- A text input field labeled "Passwort".
- A large rectangular button labeled "Login".
- A checkbox labeled "Angemeldet bleiben".
- Links for "Registrieren" and "Passwort vergessen".
- A text input field labeled "2-Faktor-Authentifizierung Code".
- A large rectangular button labeled "Anmelden".

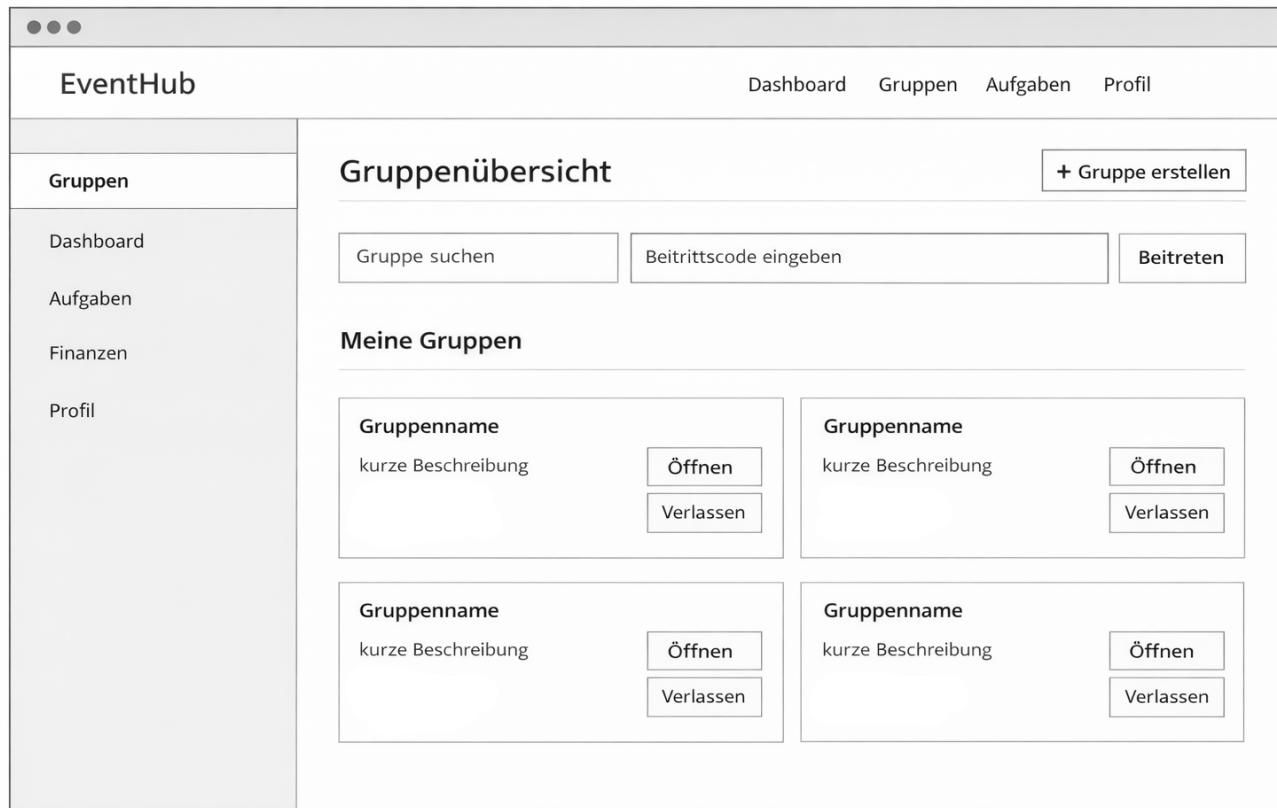
Abgedeckte User Stories: US-01, US-02, US-03, US-04, US-05

4.3.2 Dashboard



Abgedeckte User Stories: US-10, US-12, US-30, US-42

4.3.3 Gruppenübersicht



Abgedeckte User Stories: US-10, US-11, US-12, US-13, US-14

4.3.4 Event-Detailseite

The screenshot shows the 'Event-Detail' page of the EventHub application. At the top, there is a navigation bar with three dots on the left, followed by the 'EventHub' logo and menu items: 'Dashboard', 'Gruppen', 'Aufgaben', and 'Profil'. On the left side, there is a sidebar with a header 'Übersicht' and a list of links: 'Notizen/Umfragen', 'Aufgaben', 'Finanzen', 'Medien', and 'Mitglieder'. The main content area is titled 'Event-Detail' and contains the following sections:

- Event-Titel | Ort, Datum**: A placeholder text.
- + Notiz erstellen**, **+ Aufgabe hinzufügen**, **Mitglieder verwalten**: Buttons for creating new entries.
- Übersicht**: A section title.
- Notiz / Aufgabe 1**: A box containing the text "Beschreibung der Notiz / Aufgabe."
- Notiz / Aufgabe 2**: A box containing the text "Beschreibung der Notiz / Aufgabe."
- Notiz / Aufgabe 3**: A box containing the text "Beschreibung der Notiz / Aufgabe."

Abgedeckte User Stories: US-14, US-16, US-17, US-18, US-19, US-20, US-21, US-22, US-23, US-24, US-25, US-26, US-27, US-28, US-29, US-30, US-31, US-32, US-34, US-35, US-39, US-40

4.3.5 Finanzen

Datum	Typ	Beschreibung	Betrag	Bearbeiten	Löchen
TT.MM.JJJJ	Einzahlung		100,00 €	<button>Bearbeiten</button>	<button>Löchen</button>
TT.MM.JJJJ	Einzahlung		100,00 €	<button>Bearbeiten</button>	<button>Löchen</button>
TT.MM.JJJJ	Rückzahlung		-50,00 €	<button>Bearbeiten</button>	<button>Löchen</button>

Abgedeckte User Stories: US-25, US-26, US-27, US-28, US-29

4.3.6 Notizen & Umfragen

Titel der Notiz/Umfrage	Bearbeiten	Löschen	Öffnen
Kurzer Beschreibungstext	<button>Bearbeiten</button>	<button>Löschen</button>	<button>Öffnen</button>
Titel der Notiz/Umfrage	Bearbeiten	Löschen	
Status	<button>Bearbeiten</button>	<button>Löschen</button>	
45 Stimmen	<button>Ja</button>	<button>Nein</button>	
Titel der Notiz/Umfrage	Löschen	Öffnen	
Kurzer Beschreibungstext	<button>Löschen</button>	<button>Öffnen</button>	
Titel der Notiz/Umfrage	Löschen	Öffnen	
Kurzer Beschreibungstext	<button>Löschen</button>	<button>Öffnen</button>	

Abgedeckte User Stories: US-17, US-18, US-19, US-20, US-21, US-22, US-23, US-24

4.3.7 Aufgabenplanung

The screenshot shows the EventHub application interface. On the left, there is a sidebar with the following menu items:

- Übersicht
- Notizen/Umfragen
- Aufgaben
- Finanzen
- Medien
- Mitglieder

The main content area is titled "Aufgabenmanagement". It features a search bar with "Status filtern" and "Suchen" fields, and a button "+ Aufgabe erstellen". Below this, there are three sections: "Offen", "In Bearbeitung", and "Erledigt". Each section contains a table with columns for "Aufgabenname", "kurze Beschreibung", and "Zugewiesen: Name". Action buttons for each row include "Übernehmen", "Bearbeiten", and "Erledigt".

Abgedeckte User Stories: US-30, US-31, US-32, US-33

4.3.8 Profil & Einstellungen

EventHub

Dashboard Gruppen Aufgaben Profil

Übersicht
Notizen/Umfragen
Aufgaben
Finanzen
Profil

Profil & Einstellungen

Profilinformationen

Name
E-Mail
Passwort ändern
Speichern

Benachrichtigungen

E-Mail
 Push
 SMS

Sprache

Sprache auswählen

Integrationen

Kalender synchronisieren Verbinden
Sprachassistent koppeln Verbinden

Logout

Abgedeckte User Stories: US-03, US-06, US-07, US-08, US-09, US-41, US-42a, US-42b, US-42c

4.3.9 Dienstleister-Dashboard

EventHub

Dashboard Anfragen Angebote Rechnungen Ressourcen Profil

Dashboard
Anfragen Angebote Rechnungen Material Mitarbeiter Profil

Dienstleister Dashboard

Neue Anfragen

Eventname TT.MM.JJJJ Öffnen
Eventname TT.MM.JJJJ Öffnen
Eventname TT.MM.JJJJ Öffnen

Offene Angebote

1.000,00 € Status Öffnen
800,00 € austehend Öffnen

Offene Rechnungen

1.500,00 € Fällig bis TT.MM.JJJJ Öffnen
750,00 € Fällig bis TT.MM.JJJJ Öffnen

Ressourcenstatus

Material 1 Verfügbar
Material 2 Nicht verfügbar
Mitarbeiter A Verfügbar

Abgedeckte User Stories: US-43, US-44, US-45, US-46, US-47, US-48, US-49

4.3.10 Rollen- und Rechteverwaltung

The screenshot shows the EventHub application interface. The top navigation bar includes three dots, the title 'EventHub', and links for 'Dashboard', 'Events', 'Benutzer', and 'Admin'. On the left, a sidebar has links for 'Übersicht', 'Events', 'Benutzer', and 'Rollen & Rechte'. The main content area is titled 'Rollen- und Rechteverwaltung' and contains a dropdown menu 'Institution auswählen'. A table lists users and their roles, with checkboxes for 'Lesen' (Read) and 'Schreiben' (Write). A button '+ Rolle vergeben' (Assign Role) is at the top right, and a 'Speichern' (Save) button is at the bottom right.

Benutzer	Rolle	Lesen	Schreiben
Benutzername	Rollenname	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Benutzername	Rollenname	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Benutzername	Rollenname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Benutzername	Rollenname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Benutzername	Rollenname	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abgedeckte User Stories: US-36, US-37

4.3.11 Eventanfrage

EventHub

Eventanfrage stellen

Firmenname / Name

Kontakt E-Mail

Eventdatum

Ort

Budget

Beschreibung / Anforderungen

Anfrage senden

Abgedeckte User Stories: US-43

4.3.12 Eventübersicht (Lesemodus)

EventHub

Übersicht	<h3>Eventübersicht (Lesemodus)</h3> <p>Schreibrechte deaktiviert – nur Lesen möglich</p> <p>Firmenname / Name</p> <p>Kontakt E-Mail</p> <p>Eventdatum</p> <p>Ort</p> <p>Budget</p> <p>Beschreibung / Anforderungen</p>	+ Rolle vergeben
-----------	--	------------------

Anfrage senden

Abgedeckte User Stories: US-37

4.4 Mobile-App-Mockups

4.4.1 Dashboard



Abgedeckte User Stories: US-10, US-12, US-30, US-42

4.4.2 Event-Details

Event-Detail

Event-Titel
TT.MM.JJJJJ
Ort

Übersicht Notizen Aufgaben Finanzen

Titel der Notiz/Aufgabe

Kurzer Beschreibungstext Bearbeiten

Kurzer Beschreibungstext Bearbeiten

Offene Aufgaben

Aufgabenname zugewiesen: Name Erledigen
zugewiesen: Name

Aufgabenname zugewiesen: Name Erledigen
zugewiesen: Name

Benachrichtigungen

Kurzer Benachrichtigungstext Öffnen

Kurzer Benachrichtigungstext Öffnen

+ Notiz + Aufgabe

 Dashboard  Gruppen  Aufgaben  Profil

Abgedeckte User Stories: US-14, US-17, US-18, US-19, US-21, US-22, US-23, US-24, US-25, US-26, US-30, US-31, US-32

4.4.3 Aufgaben



Abgedeckte User Stories: US-30, US-31, US-32, US-33

4.4.4 Finanzen



Abgedeckte User Stories: US-25, US-26, US-27, US-28, US-29

4.5 Zuordnung Screens ↔ User Stories

5 Übersicht verwendeter Hilfsmittel

5.1 OpenAI ChatGPT (openai.com, chatgpt.com)

5.1.1 Generierung von Mockups

ChatGPT wurde zur Generierung von Mockups genutzt. Die jeweils verwendeten Prompts werden hier aufgelistet. Jedes generierte Mockup wurde per Bildbearbeitungsprogramm meist noch ein wenig verändert. Die Prompts selber wurden per Hand erstellt und in ein einfaches Eingabefeld in ChatGPT 5.2 eingefügt (Version Stand 05.02.2026).

5.1.1.1 Login & Registrierung

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { zentrierter content-bereich ohne sidebar,

oben logo und schriftzug "EventHub",

darunter rechteckige login-box mit title "Login",

in der box mehrere rechteckige eingabefelder:

E-Mail

Passwort

darunter button "Login",

darunter text-links:

"Registrieren"

"Passwort vergessen",

checkbox "Angemeldet bleiben",

kleiner hinweisbereich "2-Faktor-Authentifizierung Code",

unter der login-box eine zweite kleinere box oder link "Anmelden" }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.2 Dashboard

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug und Logo links und Navigation mit "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Profil" rechts } sidebar navigation on the left { "Dashboard" (active), "Gruppen", "Aufgaben", "Finanzen", "Profil" } mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Dashboard",

darunter mehrere übersichts-karten in einem grid-layout:

karte "Meine Gruppen" -> liste von 3 rechteckigen listen-objekten mit Gruppennamen

karte "Nächste Termine" -> liste von 3 rechteckigen listen-objekten mit Datum + Titel

karte "Offene Aufgaben" -> liste von 3 rechteckigen listen-objekten mit Aufgabenname + Status

karte "Benachrichtigungen" -> liste von 2-3 rechteckigen meldungen

oben rechts ein button "+ Gruppe erstellen" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.3 Gruppenübersicht

Promt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug und Logo links und Navigation mit "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Profil" rechts } sidebar navigation on the left { "Gruppen" (active), "Dashboard", "Aufgaben", "Finanzen", "Profil" } mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Gruppenübersicht",

oben eine suchleiste "Gruppe suchen" und ein eingabefeld "Beitrittscode eingeben" mit button "Beitreten",

darunter sektion "Meine Gruppen" → liste von 4 rechteckigen listen-objekten mit:

Gruppenname

kurze Beschreibung

1x Button "Öffnen"

1x Button "Verlassen",

oben rechts ein button "+ Gruppe erstellen" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.4 Event-Detailseite

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label. Layout: desktop browser window { top header bar { "Eventhub" Schriftzug und logo links und navigation mit "Dashboard", Gruppen", "Aufgaben", "Profil" rechts} sidebar navigation on the left {"Übersicht "(active), "Notizen/Umfragen", "Aufgaben", "Finanzen", "Medien", "Mitglieder"} Mittiger Content-Bereich recht neben der sidebar {title: "Event-Detail", darunter eine Zeile mit "Event-Titel" und "Ort,Datum", darunter action buttons: "+Notiz erstellen", "+Aufgabe hinzufügen", "Mitglieder verwalten", darunter Sektion "Übersicht" -> untergeordnet liste von 3 rechteckigen listen-objekten mit "Notizen/Aufgaben" als Titel und "Beschreibung der Notiz/Aufgabe" als untertext"}"

5.1.1.5 Finanzen

Prompt: " Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug und Logo links und Navigation mit "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Profil" rechts } sidebar navigation on the left { "Übersicht", "Notizen/Umfragen", "Aufgaben", "Finanzen" (active), "Medien", "Mitglieder" } mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Finanzen",

oben budget-übersicht als rechteckige info-boxen:

"Budget-Ziel"

"Aktueller Stand"

"Restbetrag"

darunter action buttons: "+ Einzahlung hinzufügen", "+ Ausgabe erfassen", "Rückzahlung auslösen",

darunter tabelle mit mehreren rechteckigen listen-objekten:

Datum

Typ (Einzahlung/Ausgabe)

Beschreibung

Betrag

Buttons "Bearbeiten", "Löschen"

optional einfache fortschrittsleiste als rechteckiger balken für Budgetfortschritt } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.6 Notizen & Umfragen

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug und Logo links und Navigation mit "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Profil" rechts } sidebar navigation on the left { "Übersicht", "Notizen/Umfragen" (active), "Aufgaben", "Finanzen", "Medien", "Mitglieder" } mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Notizen & Umfragen",

oben action buttons: "+ Notiz erstellen", "+ Umfrage erstellen",

darunter filterleiste mit dropdown "Typ filtern" und suchfeld,

darunter liste von 4 rechteckigen listen-objekten mit:

Titel der Notiz/Umfrage

kurzer Beschreibungstext

Status oder Anzahl Stimmen

Buttons "Bearbeiten", "Löschen",

bei einer geöffneten Umfrage zusätzlich rechteckige Antwortoptionen mit Button "Ja" und Button "Nein" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.7 Aufgabenplanung

Promt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug und Logo links und Navigation mit "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Profil" rechts } sidebar navigation on the left { "Übersicht", "Notizen/Umfragen", "Aufgaben" (active), "Finanzen", "Medien", "Mitglieder" } mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Aufgabenmanagement",

oben action button: "+ Aufgabe erstellen",

darunter filterleiste mit dropdown "Status filtern" und suchfeld,

darunter aufgabenliste als mehrere rechteckige listen-objekte mit:

Aufgabenname

kurze Beschreibung

zugewiesene Person

Status-Anzeige (offen / in Bearbeitung / erledigt)

Buttons "Übernehmen", "Bearbeiten", "Erledigt",

optional gruppiert in sektionen "Offen", "In Bearbeitung", "Erledigt" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.8 Profil & Einstellungen

Promt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug und Logo links und Navigation mit "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Profil" rechts } sidebar navigation on the left { "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Finanzen", "Profil" (active) } mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Profil & Einstellungen",

sektion "Profilinformationen" mit mehreren rechteckigen eingabefeldern:

Name

E-Mail

Passwort ändern

Speichern Button,

sektion "Benachrichtigungen" mit checkboxen oder toggles:

E-Mail

Push

SMS,

sektion "Sprache" mit dropdown auswahl,

sektion "Integrationen" mit zwei rechteckigen boxen:

"Kalender synchronisieren" mit Button "Verbinden"

"Sprachassistent koppeln" mit Button "Verbinden",

unten Button "Logout" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.9 Dienstleister-Dashboard

Promt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug und Logo links und Navigation mit "Dashboard", "Anfragen", "Angebote", "Rechnungen", "Ressourcen", "Profil" rechts } sidebar navigation on the left { "Dashboard" (active), "Anfragen", "Angebote", "Rechnungen", "Material", "Mitarbeiter", "Profil" } mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Dienstleister Dashboard",

darunter mehrere übersichts-karten in einem grid-layout:

karte "Neue Anfragen" → liste von 3 rechteckigen einträgen mit Eventname + Datum + Button "Öffnen"

karte "Offene Angebote" → liste von 2 rechteckigen einträgen mit Preis + Status

karte "Offene Rechnungen" → liste von 2 rechteckigen einträgen mit Betrag + Fälligkeitsdatum

karte "Ressourcenstatus" → einfache liste von Material oder Mitarbeitern mit Verfügbarkeit

} }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.10 Dashboard - Mobil

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer mobilen app-version der website mit dem Namen "EventHub". Hochformat, smartphone-format, Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: smartphone screen im hochformat {

oben eine schmale header bar mit schriftzug "EventHub",

mittiger content-bereich mit vertikal gestapelten karten:

karte "Meine Gruppen" → liste von 2–3 rechteckigen einträgen

karte "Nächste Termine" → liste von 2 rechteckigen einträgen

karte "Offene Aufgaben" → liste von 2 rechteckigen einträgen

karte "Benachrichtigungen" → liste von 2 rechteckigen meldungen

unten feste bottom-navigation bar mit 4 icons/text-labels: "Dashboard" (active), "Gruppen", "Aufgaben", "Profil"

alle elemente groß und touch-geeignet, einfache rechtecke, viel abstand zwischen elementen }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.11 Event-Detail - Mobil

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer mobilen app-version der website mit dem Namen "EventHub". Hochformat, smartphone-format, Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: smartphone screen im hochformat {

oben header bar mit titel "Event-Detail" und zurück-button,

darunter event-informationen als block:

Event-Titel

Datum

Ort

darunter horizontale tab-leiste oder segmentierte navigation mit: "Übersicht" (active), "Notizen", "Aufgaben", "Finanzen",

darunter scrollbarer content-bereich mit mehreren rechteckigen listen-objekten (Notizen/Aufgaben),

unten zwei große touch-buttons: "+ Notiz" "+ Aufgabe"

alle elemente groß, vertikal gestapelt, fingerfreundliche abstände, einfache rechtecke, kein desktop-layout }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.12 Aufgaben - Mobil

Promt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer mobilen app-version der website mit dem Namen "EventHub". Hochformat, smartphone-format, Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: smartphone screen im hochformat {

oben header bar mit titel "Aufgaben",

darunter filterleiste mit dropdown "Status" und suchfeld,

darunter vertikal gestapelte aufgabenliste mit mehreren großen rechteckigen einträgen:

Aufgabename

kurze Beschreibung

zugewiesene Person

Statusanzeige

rechts oder unten pro eintrag große touch-buttons: "Übernehmen" "Erledigt",

unten feste bottom-navigation bar mit: "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben" (active), "Profil"

alle elemente groß, fingerfreundlich, viel abstand, nur einfache rechtecke }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.13 Finanzen - Mobil

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer mobilen app-version der website mit dem Namen "EventHub". Hochformat, smartphone-format, Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: smartphone screen im hochformat {

oben header bar mit titel "Finanzen",

darunter budget-übersicht als große info-boxen:

"Budget-Ziel"

"Aktueller Stand"

"Restbetrag"

darunter zwei große touch-buttons nebeneinander oder gestapelt: "+ Einzahlung" "+ Ausgabe",

darunter vertikal gestapelte liste von einträgen mit:

Datum

Beschreibung

Betrag (+ oder -)

kleiner button "Details",

unten feste bottom-navigation bar mit: "Dashboard", "Gruppen", "Aufgaben", "Profil"

alle elemente groß, vertikal, fingerfreundlich, nur einfache rechtecke und text }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.14 Rollen- und Rechteverteilung

Prompt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" Schriftzug links, Navigation "Dashboard", "Events", "Benutzer", "Admin" } sidebar navigation on the left { "Übersicht", "Events", "Benutzer", "Rollen & Rechte" (active) }

mittiger Content-Bereich rechts neben der Sidebar { title: "Rollen- und Rechteverwaltung",

oben dropdown "Institution auswählen",

darunter tabelle mit mehreren rechteckigen zeilen: Spalten: Benutzer | Rolle | Lesen | Schreiben

Spalte Benutzer enthält Benutzernamen, Spalte Rolle enthält Platzhalter Rollenname, Spalten lesen und schreiben sind checkboxen,

oben rechts button "+ Rolle vergeben", unten rechts button "Speichern" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.15 Eventanfrage

Promt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { zentrierter content-bereich ohne sidebar {

title: "Eventanfrage stellen",

mehrere rechteckige formularfelder:

Firmenname / Name

Kontakt E-Mail

Eventdatum

Ort

Budget

Beschreibung / Anforderungen (großes Textfeld)

darunter button "Anfrage senden" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."

5.1.1.16 Eventübersicht (Lesemodus)

Promt: "Erstelle ein wireframe-ui mockup einer desktop-website mit dem Namen "EventHub". Grauskala, keine Designelemente, nur einfache Rechtecke und Text-Label.

Layout: desktop browser window { top header bar { "EventHub" }

sidebar navigation on the left { "Übersicht" (active), "Notizen", "Aufgaben", "Finanzen" }

mittiger Content-Bereich { title: "Eventübersicht (Lesemodus)",

liste von einträgen ohne buttons oder bearbeitungsoptionen,

kleiner hinweistext oben: "Schreibrechte deaktiviert – nur Lesen möglich" } }

Stil: flach, minimal, nur rechtecke und platzhaltertext, kein realistisches UI-design, kein schatten, keine farben, nur wireframe."