

Pflichtenheft



HOR-TINF2021

Gruppe

Tobias Hahn
Lars Holweger
Fabian Unger
Timo Zink
Frank Sadoine
Fabian Eilber

Betreuer

Prof. Dr. Phil. Antonius van Hoof

Dokumentverlauf

| Version | Beschreibung/Änderung | Autor | Datum |
|---------|--|--|------------|
| 1.0 | Erstellung des Dokuments | Timo Zink, Tobias Hahn | 26.03.2023 |
| 1.1 | Korrekturlesung durch den Qualitätsbeauftragten | Fabian Unger | 02.04.2023 |
| 1.2 | Besprechung mit dem Kunden | Timo Zink, Tobias Hahn Kunde Antonius van Hoof | 04.04.2023 |
| 2.0 | Verbesserung des Pflichtenhefts in den Kapiteln Zielbestimmung, Produktübersicht, Produktfunktionen und Produktdaten | Timo Zink, Tobias Hahn | 04.04.2023 |
| 2.1 | Korrekturlesung durch den Qualitätsbeauftragten mit kleinen Ausbesserungen | Fabian Unger | 07.04.2023 |
| 3.0 | Kleine Verbesserung nach Anmerkungen vom Kunden | Timo Zink | 11.04.2023 |

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---------------------------------|---|
| Dokumentverlauf | 1 |
| Inhaltsverzeichnis | 1 |
| 1. Zielbestimmung | 3 |
| 1.1. Musskriterien | 3 |
| 1.2. Wunschkriterien | 4 |
| 1.3. Abgrenzungskriterien | 5 |
| 2. Produkteinsatz | 5 |
| 2.1. Anwendungsbereiche | 5 |
| 2.2. Zielgruppen | 5 |
| 2.3. Betriebsbedingungen | 6 |
| 3. Produktübersicht | 7 |
| 3.1. Rollenhierarchie | 7 |
| 3.2. Use-Case-Diagramme | 7 |
| 4. Produktfunktionen | 9 |



| | | |
|-------|---|----|
| 4.1. | Benutzer Funktionen (BF) | 9 |
| 4.2. | Teilnehmer Funktionen (TeF) | 11 |
| 4.3. | Tutor Funktionen (TuF)..... | 12 |
| 4.4. | Organisator Funktionen (OF) | 13 |
| 4.5. | Administrator Funktionen (AF) | 16 |
| 4.6. | System-Administrator Funktionen (SF) | 17 |
| 5. | Produktdaten | 18 |
| 6. | Produktleistungen..... | 18 |
| 7. | Qualitätsanforderungen | 19 |
| 8. | Benutzungsoberfläche | 20 |
| 8.1. | Navigationsleiste | 20 |
| 8.2. | Startseite..... | 21 |
| 8.3. | Eventkatalog, Meine Events und Verwaltung | 22 |
| 9. | Nichtfunktionale Anforderungen (NFA)..... | 23 |
| 10. | Technische Produktumgebung..... | 23 |
| 10.1. | Technologien..... | 23 |
| 10.2. | Server - Plattform..... | 23 |
| 10.3. | Client - Plattform (Browser)..... | 24 |
| 10.4. | Server - Hardware | 24 |
| 10.5. | Orgware..... | 24 |

1. Zielbestimmung

Ziel des Projektes ist die Entwicklung und Implementierung einer Software für einen Kunden. Der Kunde soll die Software übernehmen, installieren und selbstständig betreiben können. Bei der Software handelt es sich um ein System zur Verwaltung von Events. Diese können Benutzer über den Webbrowser öffnen und dort sich zu Events von Organisationen anmelden und teilnehmen. Organisationen wird die Möglichkeit geboten Events zu erstellen, bearbeiten und löschen.

1.1. Musskriterien

Der Benutzer muss **allgemein** die Möglichkeit haben:

- MK1.** sich selbstständig, mit einer validen E-Mail-Adresse, einem selbstgewählten Benutzernamen und Passwort, auf der Plattform registrieren zu können.
- MK2.** sein Passwort ändern oder zurücksetzen zu können.
- MK3.** öffentlich verfügbare Events seiner Organisation in einem Event Katalog durchsuchen, filtern und sich detaillierte Informationen zu einem Event anzeigen lassen zu können.
- MK4.** durch eine Einladung einer Organisation beitreten zu können.
- MK5.** sich zu einem Event anmelden / abmelden zu können.
- MK6.** sich Events, an denen er bereits teilgenommen hat, anzeigen lassen zu können.
- MK7.** bei einer Einladung zu einem Event, diese Einladung annehmen oder ablehnen zu können.

Der **Systemadministrator** muss die Möglichkeit haben:

- MK9.** Organisationen anlegen/bearbeiten/löschen zu können
- MK10.** einen Administrator für die Organisation festlegen zu können

Der Benutzer als **Administrator** muss die Möglichkeit haben:

- MK11.** Organisatoren und weitere Administratoren festlegen zu können.
- MK12.** seine Organisation verwalten zu können.
- MK13.** Benutzer seiner Organisation entfernen zu können.

Der Benutzer als **Organisator** muss die Möglichkeit haben:

- MK14.** Events erstellen/bearbeiten/löschen zu können.
- MK15.** Benutzer zu einer Organisation einladen zu können.
- MK16.** einen Tutor zu einem Event einladen zu können.
- MK17.** Gäste während des Events verwalten zu können.
- MK18.** Daten während eines Events hochladen zu können.
- MK19.** Umfragen erstellen und Teilnehmern zur Verfügung stellen zu können.
- MK20.** Ergebnisse aus Umfragen in Echtzeit aufbereiten zu können.
- MK21.** den Teilnehmern Nachrichten schicken zu können, um Teilnehmer über Änderungen oder News während des Events zu informieren.
- MK22.** Vorlagen für Events erstellen/bearbeiten/löschen zu können

Der Benutzer als **Tutor** muss die Möglichkeit haben:

- MK23.** Gäste während des Events verwalten können.
- MK24.** Dateien während eines Events hochladen können.
- MK25.** Umfragen erstellen und Teilnehmern zur Verfügung stellen können.
- MK26.** Ergebnisse aus Umfragen in Echtzeit abrufen können.

Der Benutzer als **Teilnehmer** muss die Möglichkeit haben:

- MK27.** einen Event-Guide, in dem er Informationen während des Events zum Event bekommt, verwenden können.

1.2. Wunschkriterien

Im Folgenden werden die Wunschkriterien aufgezählt und erläutert.

Ein Benutzer soll im **Allgemeinen** die Möglichkeit haben:

- WK1.** nach Wunsch Organisationen in einem Organisationskatalog zu durchsuchen, filtern und sich detaillierte Informationen zu einer Organisation anzeigen lassen.
- WK1-1.** nach Wunsch einer Organisation auf Anfrage beizutreten.

Ein **Organisator** soll die Möglichkeit haben:

WK2. Nach Wunsch eine maximale Teilnehmeranzahl festlegen zu können.

Ein **Administrator** soll die Möglichkeit haben:

WK3. seine Organisation gestalten zu können. Dazu zählt Farbschema definieren oder einen Banner hochladen zu können.

Das **System** soll die Möglichkeit haben:

WK4. abgelegte Daten auf Viren zu überprüfen.

1.3. Abgrenzungskriterien

AK1. Die Kommunikation von Organisator bzw. Tutor zu den Teilnehmern innerhalb eines Events soll ausschließlich unidirektional sein.

AK2. Der Benutzername, der bei der Registrierung angegeben wird, ist nicht änderbar.

2. Produkteinsatz

Das Produkt wird von einem Online-Dienstleister zur Bereitstellung über das Internet zur Verfügung gestellt.

2.1. Anwendungsbereiche

Organisationen wird eine Plattform geboten, auf der sie Events anbieten können. Organisatoren können Nutzer zu ihrer Organisation oder Events einladen. Benutzer der Plattform können sich auf der Plattform anmelden und Organisationen beitreten oder sich zu öffentlichen Events anmelden.

2.2. Zielgruppen

Organisationen, die Events für ihre Mitarbeiter, potenziellen Kunden oder auch ihre Bestandskunden anbieten wollen.

Benutzer, die Events an Events von verschiedenen Organisationen teilnehmen wollen.

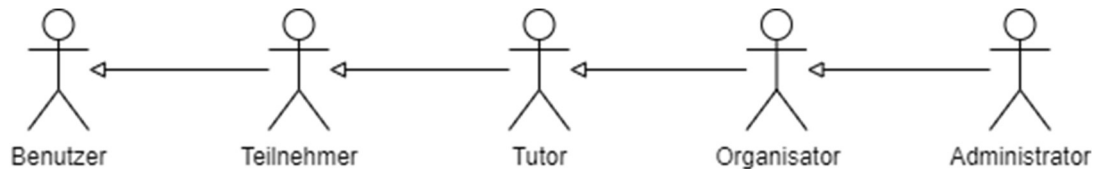
Der Kunde, der den Dienst hosten und den oben genannten Organisationen zur Verfügung stellen und monetarisieren will.

2.3. Betriebsbedingungen

Die Betriebsbedingungen unterscheiden sich von anderen Servern auf dem Markt. Das Produkt soll 24 Stunden am Tag und sieben Tage pro Woche für Benutzer erreichbar sein. Ausnahmen stellen Wartungsarbeiten am Server dar. Der System-Administrator ist für die Wartung dieses Dienstes zuständig, dabei muss er Organisationen erstellen, verwalten und gegebenenfalls löschen.

3. Produktübersicht

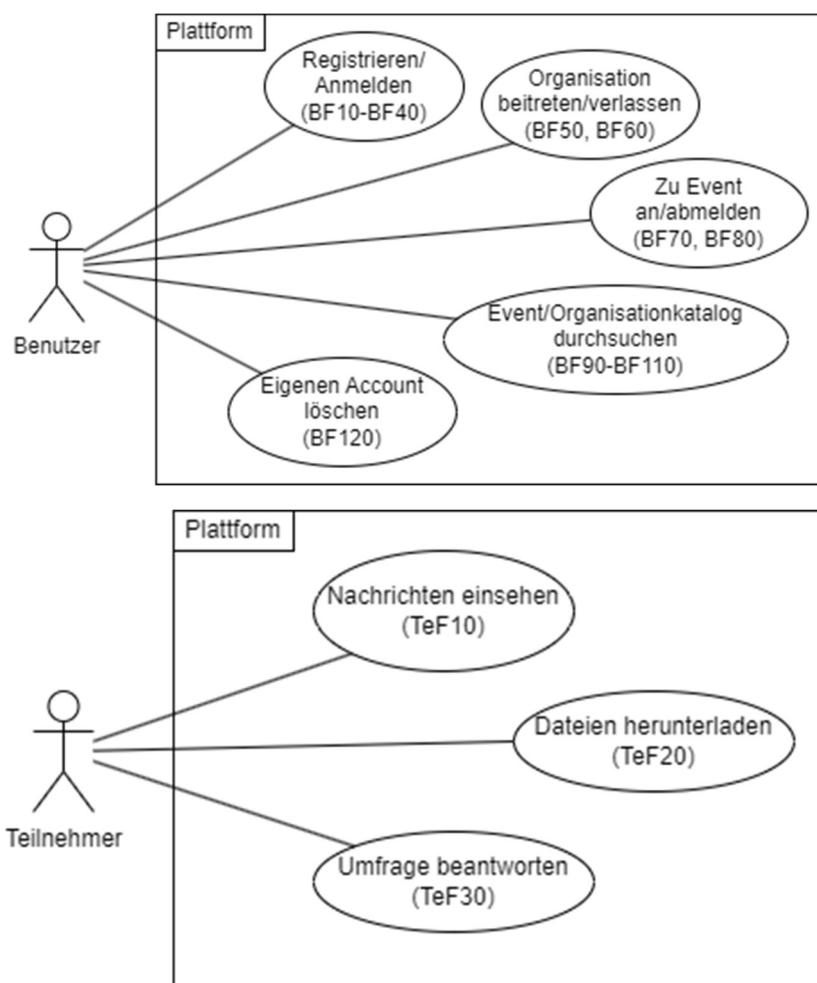
3.1. Rollenhierarchie

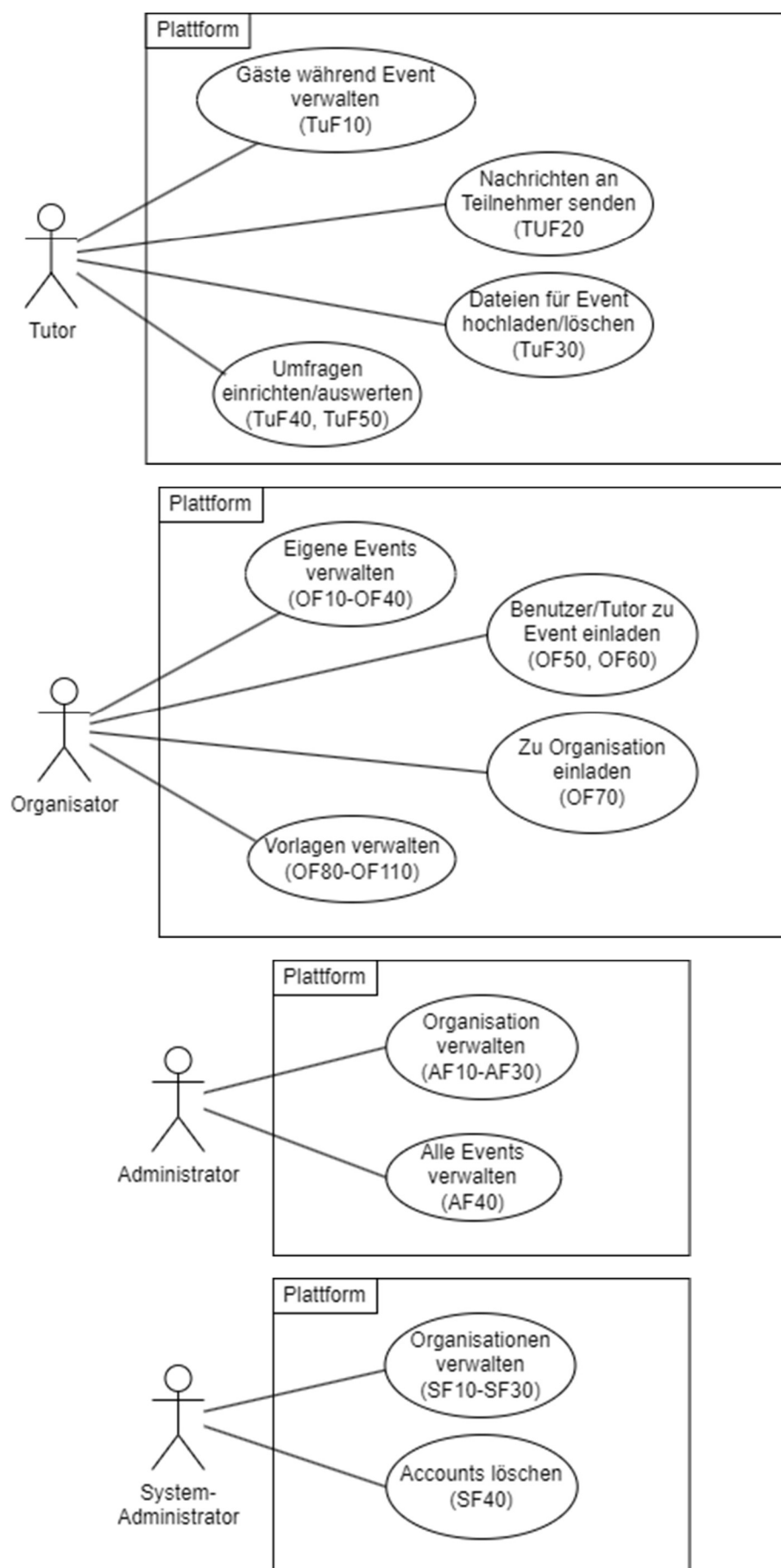


Der System-Administrator ist hier nicht abgebildet, da die dargestellte Rollenhierarchie nur innerhalb von Organisationen besteht. Der System-Administrator ist ausschließlich für die Plattformbetreiber zugänglich und dient der Verwaltung der verschiedenen Organisationen im System.

3.2. Use-Case-Diagramme

In diesem Unterkapitel werden die UseCases der einzelnen Akteure zusammengefasst dargestellt. Die Vererbung der UseCases ist wie in Kapitel 3.1. Rollenhierarchie festgelegt. Das bedeutet, dass der Akteur Teilnehmer die UseCases von Benutzer und Teilnehmer hat. Um das ganze übersichtlicher zu gestalten, wurden je Akteur nur die UseCases dargestellt, die mit dieser Rolle neu dazukommen.





4. Produktfunktionen

4.1. Benutzer Funktionen (BF)

- /BF10/ Geschäftsprozess: Auf Plattform registrieren

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Ein Benutzer kann sich auf der Plattform registrieren. Für die Registrierung muss der Benutzer seine E-Mail-Adresse, einen Benutzernamen und ein Passwort festlegen. E-Mail-Adresse und Passwort werden dann für die spätere Anmeldung verwendet.

- /BF20/ Geschäftsprozess: Auf Plattform anmelden

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Benutzer können sich nach der Registrierung (**BF10/**) auf der Plattform anmelden.

- /BF30/ Geschäftsprozess: Account verifizieren

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Der Benutzer muss nach der Registrierung (**BF10/**) seinen Account verifizieren. In dem er in der Bestätigungsemail auf einen Link klickt.

- /BF40/ Geschäftsprozess: Passwort ändern/zurücksetzen

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Ein Benutzer hat die Möglichkeit, sein Passwort zurückzusetzen. Dafür bietet die Plattform ihm die Möglichkeit, es bei seiner Profilansicht zu ändern. Des Weiteren kann der Benutzer über Passwort vergessen sein Passwort zurücksetzen.

- /BF50/ Geschäftsprozess: Einer Organisation beitreten

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Benutzer haben die Möglichkeit, bei einer Organisation anzufragen, ob sie ihr beitreten dürfen. Dafür sieht der Benutzer an einer Liste, welche Organisationen er anfragen kann. Mit einer entsprechenden Einladung von einem Organisator kann der Benutzer einer Organisation beitreten und dort alle Events, die von dieser Organisation angeboten werden, einsehen. Ein Benutzer kann mehreren Organisationen angehörig sein.

- /BF60/ Geschäftsprozess: Organisation verlassen

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Ein Benutzer kann Organisationen, die er zugehörig ist, auch wieder verlassen. Dies ist im Organisationskatalog möglich. Dort kann er nach seinen zugehörigen Organisationen filtern und die Organisation auswählen, die er verlassen will. Entscheidet sich ein Benutzer eine Organisation zu verlassen und er noch ein Teilnehmer eines Events ist, wird er benachrichtigt ob er dies wirklich tun will. Entscheidet er sich dafür wird er vom Event abgemeldet.

- /BF70/ Geschäftsprozess: Zu einem Event anmelden

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Benutzer können sich innerhalb ihrer Organisation/en zu öffentlichen Events anmelden. Dabei kann er verfügbare Events durchsuchen, filtern und sich detaillierte Informationen zu einem Event anzeigen lassen. Nach einer erfolgreichen Anmeldung bekommt der Benutzer eine Bestätigungsmail, in der auch nochmals weitere Informationen wie eine Agenda oder Raumplan angehängt sein können.

- /BF80/ Geschäftsprozess: Zu einem Event abmelden

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Der Benutzer hat eine Übersicht über alle Events, zu denen er angemeldet ist. Er kann sich bei einem angemeldeten Event auch wieder abmelden. Optional kann der Benutzer einen Absagegrund mit angeben, den der Organisator zugeschickt bekommt.

- /BF90/ Geschäftsprozess: Eventkatalog durchsuchen

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Benutzer können nach Events in einem Eventkatalog durchsuchen, filtern und sich Informationen zu diesen anzeigen lassen. Dabei können die Benutzer auswählen, ob nach Events innerhalb einer Organisation gefiltert wird oder ob allgemein alle verfügbaren Events angezeigt werden. Wenn ein Benutzer sich für ein Event interessiert, kann er sich dafür wie in /BF70/ beschrieben zu einem Event anmelden.

- /BF100/ Geschäftsprozess: Organisationskatalog durchsuchen

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Benutzer können wie in /BF90/ Organisationen in einem Organisationskatalog durchsuchen, filtern und sich Informationen zu diesen anzeigen lassen. Hat ein Benutzer Interesse an einer Organisation kann er, wie in /BF50/ beschrieben, der Organisation beitreten.

- /BF110/ Geschäftsprozess: Meine Events durchsuchen

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Benutzer haben die Möglichkeit, in einer Ansicht alle ihre Events, zu denen sie sich angemeldet haben, anzeigen zu lassen. Dort können die Benutzer die Events durchsuchen, filtern und sich Informationen zu diesen anzeigen lassen. Der Benutzer kann dort nach Bedarf sich wie in /BF80/ beschreiben von einem Event abmelden.

- /BF120/ Geschäftsprozess: Account löschen

Akteur: Benutzer

Beschreibung: Ein Benutzer kann seinen Account selbst löschen, unter der Bedingung das er von allen Events, zu denen er angemeldet ist, automatisch abgemeldet wird. Der Benutzer wird gefragt, ob er dies wirklich machen will.

4.2. Teilnehmer Funktionen (TeF)

Alle Produktfunktionen der Rolle Benutzer gelten auch für die Rolle Teilnehmer.

- /TeF10/ Geschäftsprozess: Nachrichten einsehen

Akteur: Teilnehmer

Beschreibung: Teilnehmer können Nachrichten von einem Organisator oder Tutor zu einem Event erhalten und einsehen. Diese Nachrichten können wichtige Informationen über Änderungen während das Event läuft enthalten. Der Teilnehmer kann dabei die Nachrichten nur lesen. Aber er die Möglichkeit einen Kommentar unter der Nachricht zu verfassen. Die Art der Nachricht wird in /TuF20/ erklärt.

- /TeF20/ Geschäftsprozess: Dateien herunterladen

Akteur: Teilnehmer

Beschreibung: Ein Teilnehmer kann in einem Bereich Dateien herunterladen, die von einem Organisator oder Tutor bereitgestellt wurden. Bei den Dateien

handelt es sich zum Beispiel um: Präsentationen oder zusätzliche Informationen.

- /TeF30/ Geschäftsprozess: Umfragen beantworten

Akteur: Teilnehmer

Beschreibung: Die vom Organisator und Tutor bereitgestellten Umfragen zu einem Event kann ein Teilnehmer auf der Plattform beantworten und an den Organisator und Tutor des Events auf der Plattform zurückschicken.

4.3. Tutor Funktionen (TuF)

Alle Produktfunktionen der Rolle Teilnehmer gelten auch für die Rolle Tutor.

- /TuF10/ Geschäftsprozess: Gäste während des Events verwalten

Akteur: Organisator

Beschreibung: Während eines Events kann eingetragen werden, welche Teilnehmer tatsächlich anwesend sind. Ein neuer Teilnehmer kann auch hinzugefügt werden, falls dieser spontan zum Event hinzukommt, ohne sich vorab für das Event angemeldet zu haben. Hierfür wird ein Account benötigt, falls der Benutzer keinen hat, muss er sich auf der Plattform registrieren. Dies wird in **BF10/** erläutert.

- /TuF20/ Geschäftsprozess: Nachrichten an Teilnehmer senden

Akteur: Tutor

Beschreibung: Ein Tutor möchte die Teilnehmer während des Events über Änderungen informieren. Hierfür hat der Tutor einen unidirektionalen Chat, über dem er alle Teilnehmer während der Durchführungszeit des Events informieren kann. Die Teilnehmer können wie in **/TeF10/** erklärt Nachrichten einsehen.

- /TuF30/ Geschäftsprozess: Dateien für Event hochladen/löschen

Akteur: Tutor

Beschreibung: Ein Event bietet eine Upload- und Download-Funktion, die von einem Tutor aktiviert werden kann. In einem Bereich für die Teilnehmer werden Dateien abgelegt und für die Teilnehmer verfügbar gemacht. Solche Dateien können sein: Präsentationen, Dokumente und andere Unterlagen. Der Tutor hat die Möglichkeit auch die Dateien wieder aus dem Bereich zu löschen, falls er eine falsche oder fehlerhafte Datei hochgeladen hat.

- /TuF40/ Geschäftsprozess: Umfrage einrichten

Akteur: Tutor

Beschreibung: Für ein Event kann eine Umfrage erstellt werden. Die Teilnehmer können auf der Plattform auf diese Umfrage zugreifen und sie ausfüllen, die Umfrage wird vom Tutor erstellt und den Teilnehmern zur Verfügung gestellt.

- /TuF50/ Geschäftsprozess: Ergebnisse aus Umfragen aufbereiten

Akteur: Tutor

Beschreibung: Die Ergebnisse der Umfrage können in der Form von Charts dargestellt werden. Es werden dafür die gängigen Charttypen angeboten. Dies soll die Auswertung von Ergebnissen erleichtern und die Live-Präsentation der Ergebnisse ermöglichen.

4.4. Organisator Funktionen (OF)

Alle Produktfunktionen der Rolle Tutor gelten auch für die Rolle Organisator.

- /OF10/ Geschäftsprozess: Event erstellen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Die Erstellung von Events übernimmt der Organisator. Hierfür wird ein separates Formular zur Verfügung gestellt, bei dem der Organisator alle notwendigen Informationen über das Event einträgt. Die notwendigen Informationen bestehen aus Namen des Events, Art (Messe, Sportveranstaltung, usw.), Beschreibung, Ort, Liste von Startdaten, Enddaten und Startzeiten sowie Endzeiten. Organisator können eine Terminserie für das Event festlegen. Für das Erstellen stehen dem Organisator auch einzelne Vorlagen zur Verfügung, um gewisse Arten direkt ausfüllen zu können. Diese werden von der Organisation zur Verfügung gestellt. Anschließend wird das Event zu der Liste der Events des Betreibers bzw. der Organisation hinzugefügt. Nach dem Einpflegen in der Liste bekommt das Event einen Status. Der Status des Events kann „in Vorbereitung“, „anstehend“, „läuft gerade“, „abgeschlossen“ oder „abgesagt“ annehmen. Events können zusätzlich privat oder öffentlich sein, so dass bei einem privaten Event nur zu diesem Event eingeladene Benutzer teilnehmen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit die Sichtbarkeit von einem öffentlichen Event so einzuschränken, dass nur bestimmte definierte Gruppen dieses sehen können und sich zu diesem anmelden können.

- /OF20/ Geschäftsprozess: Event bearbeiten

Akteur: Organisator

Beschreibung: Events die erfolgreich eingestellt wurden können weiterhin bearbeitet werden. Für den Fall, dass sich Änderungen an Datum, Zeit und Ort ergeben. Das System bietet dem Organisator die Möglichkeit, alle Informationen zu überarbeiten. Ein Organisator kann nur seine eigens erstellten Events bearbeiten. Hat das Event den Status „abgesagt“ und wird von einem Organisator bearbeitet, bekommt das Event automatisch den Status „in Vorbereitung“. Falls der Organisator aus diversen Gründen verhindert sein sollte, kann ein Administrator seiner Organisation das Event bearbeiten bzw. an einen anderen Organisator übergeben.

- /OF30/ Geschäftsprozess: Event absagen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Ein Organisator hat die Möglichkeit, ein Event mit Absagegrund abzusagen, falls dieses nicht stattfinden kann. Teilnehmer dieses Events werden per E-Mail benachrichtigt, dass das Event abgesagt wurde. Der Organisator kann die E-Mail, die beim Absagen gesendet wird, selbst gestalten. Das abgesagte Event bekommt den Status „abgesagt“ und kann nun auch gelöscht werden. Möchte ein Organisator das Event wieder stattfinden lassen, kann er dies tun.

- /OF40/ Geschäftsprozess: Event löschen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Ein Organisator hat die Möglichkeit Events zu löschen. Ein Event muss den Status „abgeschlossen“ oder „abgesagt“ haben, damit es gelöscht werden kann. Ein Event kann von Administratoren, aber nicht von anderen Organisatoren, gelöscht werden.

- /OF50/ Geschäftsprozess: Zu Event einladen

Akteur: Organisator und Benutzer

Beschreibung: Es können Einladungen an Benutzer zu Events geschickt werden. Dazu können Organisatoren über ein separates Formular E-Mail-Adressen angeben, an die die Einladung gesendet wird. Dabei wird automatisch an die angegebenen E-Mail-Adressen eine E-Mail mit einem Link geschickt. Über diesen Link kommen die eingeladenen Benutzer zu einer Seite auf der Plattform, bei der sich die Benutzer anmelden und die Einladung an- oder ablehnen können. Hierfür wird ein Account benötigt, falls der Benutzer keinen hat, muss dieser sich auf der Plattform registrieren (**BF10/**). Nimmt der

Benutzer die Einladung an, wird er zur Liste der Teilnehmer des Events hinzugefügt.

- /OF60/ Geschäftsprozess: Tutor zu Event einladen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Ein Organisator kann einen Benutzer als Tutor zu einem Event einladen, dies funktioniert ähnlich wie in /OF50/, nur muss der Organisator angeben, ob es sich beim eingeladenen Nutzer um einen Tutor handelt. Der Tutor kann dann, die in **Tutor Funktionen (TuF)** erklärten Funktionen anwenden.

- /OF70/ Geschäftsprozess: Benutzer zur Organisation einladen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Organisatoren haben die Möglichkeit, Benutzer zu ihrer Organisation einzuladen. Bevor sie eine Einladung abschicken, können sie auswählen, welche Gruppenzugehörigkeit der Benutzer bekommt.

- /OF80/ Geschäftsprozess: Vorlage erstellen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Ein Organisator hat die Möglichkeit, Vorlagen für Events zu erstellen. Diese Vorlagen können dann von allen Organisatoren einer Organisation für neue Events verwendet werden.

- /OF90/ Geschäftsprozess: Vorlage bearbeiten

Akteur: Organisator

Beschreibung: Falls es Fehler in der Vorlage gibt, kann er diese bearbeiten und so Änderungen vornehmen. Jeder Organisator einer Organisation kann Vorlagen bearbeiten.

- /OF100/ Geschäftsprozess: Vorlagen durchsuchen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Ein Organisator kann in einer Ansicht erstellte Vorlagen durchsuchen und diese auswählen.

- /OF110/ Geschäftsprozess: Vorlage löschen

Akteur: Organisator

Beschreibung: Es wird dem Organisator geboten Vorlagen zu löschen, falls diese nicht mehr gebraucht werden. Jede Vorlage kann von allen Organisatoren einer Organisation gelöscht werden.

4.5. Administrator Funktionen (AF)

Alle Produktfunktionen der Rolle Organisator gelten auch für die Rolle Administrator.

- /AF10/ Geschäftsprozess: Organisation verwalten

Akteur: Administrator

Beschreibung: Organisationen können von ihren eigenen Administratoren verwaltet werden. Darunter zählt für seine Organisation ein Farbschema auszuwählen und ein Banner hochzuladen.

- /AF20/ Geschäftsprozess: Benutzer aus der Organisation entfernen

Akteur: Administrator

Beschreibung: Benutzer können von einem Administrator aus der Organisation entfernt werden, falls sie nur temporär zu einem Event eingeladen wurden oder in der Realität der Organisation auch nicht mehr angehören.

- /AF30/ Geschäftsprozess: Organisator und Administrator festlegen

Akteur: Administrator

Beschreibung: Ein Administrator einer Organisation kann innerhalb seiner Organisation Organisatoren oder weitere Administratoren festlegen, indem er Benutzer zu seiner Organisation einlädt und ihnen dann die Rolle zuteilt. Er kann ihnen die Rolle des Organisators oder Administrators wieder wegnehmen.

- /AF40/ Geschäftsprozess: Events verwalten

Akteur: Administrator

Beschreibung: Administratoren einer Organisation können wie in **/OF10/**, **/OF20/**, **/OF40/** und **/OF50/** Events erstellen/bearbeiten/absagen/löschen. Besonderheit dabei ist, dass die Administratoren alle Events in ihrer Organisation bearbeiten/löschen können.

- /AF50/ Geschäftsprozess: Benutzergruppen definieren

Akteur: Administrator

Beschreibung: Ein Administrator einer Organisation kann für seine Organisation Benutzergruppen festlegen. Diese dienen zum Einschränken von Sichtbarkeiten von Events und für gesammelte Einladungen zu Events.

4.6. System-Administrator Funktionen (SF)

- /SF10/ Geschäftsprozess: Organisation anlegen

Akteur: System-Administrator

Beschreibung: Ein System-Administrator kann eine Organisation mit Namen der Organisation, Adresse und Administrator auf der Plattform anlegen. Die Organisation kann einen Administrator festlegen, der gleichzeitig mit der Organisation vom System-Administrator angelegt wird. Für weitere Administratoren ist der ernannte Administrator selbst verantwortlich.

- /SF20/ Geschäftsprozess: Organisationen bearbeiten

Akteur: System-Administrator

Beschreibung: Falls es Änderungen an einer Organisation gibt, kann ein System-Administrator diese bearbeiten.

- /SF30/ Geschäftsprozess: Organisationen löschen

Akteur: System-Administrator

Beschreibung: Ein System-Administrator kann auf Wunsch einer Organisation, diese aus dem System löschen. Wenn die Organisation gelöscht wird, werden alle Benutzer aus der Organisation entfernt und die Events der Organisation werden gelöscht.

- /SF40/ Geschäftsprozess: Account eines Benutzers löschen

Akteur: System-Administrator

Beschreibung: System-Administratoren ist es erlaubt, Accounts von Benutzern zu löschen, falls ein Benutzer auf Wunsch ihn gelöscht haben möchte. Der Benutzer wird automatisch von seinen angemeldeten Events abgemeldet.

5. Produktdaten

- /D10/ Benutzerdaten:
Beschreibung: Benutzerdaten, die gespeichert werden: BenutzerID, Vor- und Nachname, E-Mail-Adresse und Passwort.
- /D20/ Organisationsdaten:
Beschreibung: Daten, die zu einer Organisation gespeichert werden: OrganisationsID, Name der Organisation, Administrator und Adresse.
- /D30/ Eventdaten:
Beschreibung: Daten, die zu einem Event gespeichert werden: EventID, Eventname, Art (Messe, Sportveranstaltung ... etc), Beschreibung, Bild, Ort, Liste von Startdaten, Enddaten und Startzeiten sowie Endzeiten.
- /D40/ Rollendaten:
Beschreibung: Die Rollendaten beinhalten die Rollen Organisator, Administrator, Tutor und Teilnehmer. Dabei werden gespeichert: RollenID und Bezeichnung.
- /D50/ Dokumentdaten:
Beschreibung: Es werden Dokumente gespeichert, die für ein Event relevant und diesem zugeordnet sind.

6. Produktleistungen

- /L10/ Reaktionszeit:
Beschreibung: Alle Reaktionszeiten auf Benutzeraktionen müssen unter 2 Sekunden liegen. Ausgeschlossen dabei wird der E-Mail- und Datenverkehr.
- /L20/ Skalierbarkeit:
Beschreibung: Die verwendeten Techniken sind skalierbar.
- /L30/ Keine Docker Container:
Beschreibung: Der Kunde möchte die Anwendung ohne Docker Container ausgeliefert bekommen.
- /L40/ Onlinehilfe:
Beschreibung: Nutzer der Anwendung haben die Möglichkeit, über ein Hilfe-Fenster, Informationen zur Anwendung abrufen zu können.
- /L50/ Responsiveness
Beschreibung: Das Produkt soll auf allen gängigen Endgeräten dargestellt werden können. Ausgeschlossen sind zum Beispiel Wearables.

7. Qualitätsanforderungen

| Produktqualität | Sehr gut | Gut | Normal | Nicht relevant |
|------------------------|----------|-----|--------|----------------|
| Funktionalität | | | | |
| Angemessenheit | | X | | |
| Richtigkeit | | | X | |
| Interoperabilität | | | X | |
| Ordnungsmäßigkeit | | | X | |
| Sicherheit | | X | | |
| Zuverlässigkeit | | | | |
| Reife | | | X | |
| Fehlertoleranz | | | X | |
| Wiederherstellbar | | | 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 | | | | X |

8. Benutzungsoberfläche

Die Benutzeroberfläche wird aus verschiedenen Ansichten bestehen, die sich teilweise abhängig von den verschiedenen Rollen voneinander unterscheiden. Durch diese Ansichten kann mit der Maus navigiert werden. Zudem ist eine Tastatur für Eingaben notwendig.

Da die Anforderung besteht, die Software kompatibel mit anderen Plattformen wie Smartphones, Tablets etc. zu machen, wird auch eine leicht optimierte Ansicht für Mobilgeräte entworfen.

Zudem gilt zu beachten, dass es sich bei den folgenden Bildschirmskizzen um ein Konzept für das Design der Benutzeroberfläche handelt. Diese kann sich im Verlauf des Projektes nach Absprache mit dem Kunden verändern.

8.1. Navigationsleiste

Die Navigationsseite bleibt grundsätzlich gleich und bietet in jeder Ansicht die gleichen Funktionen. Sie besteht aus einem Banner, und mehreren Menüpunkten sowie eine Anzeige, über welche man sein Profil verwalten kann.

Über den Banner lässt sich auswählen, welche Organisation angezeigt werden soll. Dieser soll auch von der jeweiligen Organisation personalisierbar sein. Ein Benutzer kann dann durch Anklicken des Banners auswählen, ob er die Ansicht einer bestimmten Organisation oder keiner Organisation auswählen will. Zudem kann man über diese Auswahl zu dem Organisationkatalog gelangen, in dem man öffentliche Organisationen durchsuchen und beitreten kann.

Die verschiedenen Menüpunkte sind „Startseite“, „Eventkatalog“, „Meine Events“ und optional „Verwaltung“. Der Menüpunkt „Verwaltung“ wird nur angezeigt, wenn eine Organisation ausgewählt ist, in der der Benutzer die Rolle „Organisator“ oder „Administrator“ hat. Wenn keine Organisation oder eine Organisation, in der der Benutzer keine Verwaltungsrolle hat, ausgewählt ist, dann ist dieser Menüpunkt ausgeblendet.

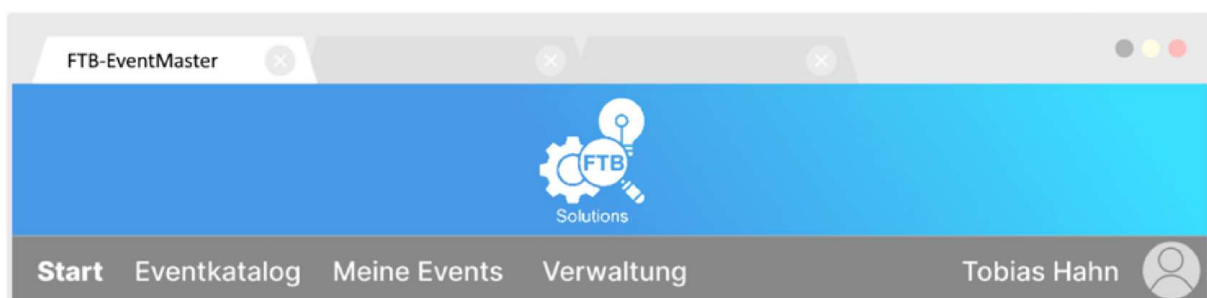


Abbildung 1 GUI Konzept - Navigationsleiste

8.2. Startseite

Im Folgenden wird ein beispielhafter Auszug einer möglichen Anordnung der Benutzeroberfläche aufgezeigt. Die Startseite besteht aus 3 Hauptelementen. Meine Events, Neuigkeiten und ein Kalender.

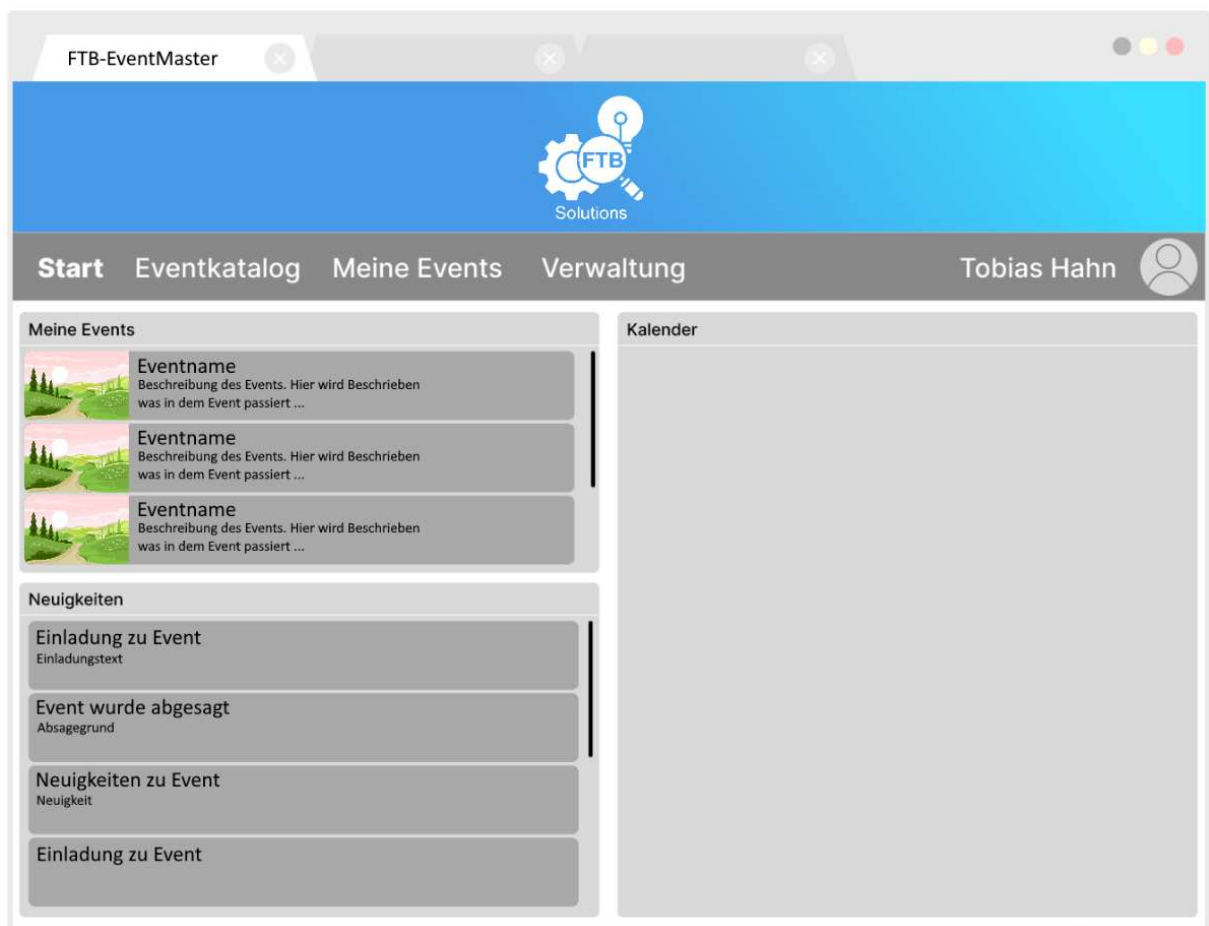


Abbildung 2 GUI Konzept - Startseite

In der Karte Meine Events werden die anstehenden Events angezeigt, zu denen man angemeldet ist. Durch ein Klicken auf diese Karte wird auf die Ansicht „Meine Events“ gewechselt. Außerdem kann man in dieser Karte direkt auf ein dort aufgezeigtes Event klicken und erhält zu diesem Event genauere Informationen in Form einer Eventkarte.

Unter Neuigkeiten werden Nachrichten, Einladungen und Absagen zu Events angezeigt. Wenn man auf eine Nachricht klickt, bekommt man die Eventkarte des zugehörigen Events angezeigt und kann dort Aktionen ausführen wie Zu- oder Absagen.

Der Kalender zeigt übersichtlich an, an welchen Tagen Events stattfinden, zu denen man angemeldet ist. Dabei werden die Tage, an denen Events stattfinden farblich markiert. Durch ein Klicken auf den jeweiligen Tag werden genauere Informationen zu den Events an dem Tag angezeigt.

8.3. Eventkatalog, Meine Events und Verwaltung

Die Ansichten der Menüpunkte „Eventkatalog“, „Meine Events“ und „Verwaltung“ unterscheiden sich nur geringfügig. Der wesentliche Unterschied liegt darin, welche Events angezeigt werden.

Unter dem Menüpunkt...

„Eventkatalog“ werden je nach ausgewählter Organisation alle Events angezeigt, die diese Organisation öffentlich anbietet.

„Meine Events“ werden alle Events angezeigt, zu denen der Benutzer angemeldet ist.

„Verwaltung“ werden alle Events angezeigt, die man verwalten darf. Zudem bietet diese Ansicht die Option, Events zu erstellen und im Falle des Administrators auch die Option die Organisation zu verwalten.

Alle Ansichten bieten Möglichkeiten der Filterung nach verschiedenen Kriterien, sowie eine Suchfunktion nach bestimmten Events oder Schlüsselwörtern.

In der folgenden Abbildung ist eine konzeptionelle Darstellung der Benutzeroberfläche für den Menüpunkt „Meine Events“. Darstellung für „Eventkatalog“ und „Verwaltung“ sehen ähnlich aus, jedoch mit mehr Funktionen.

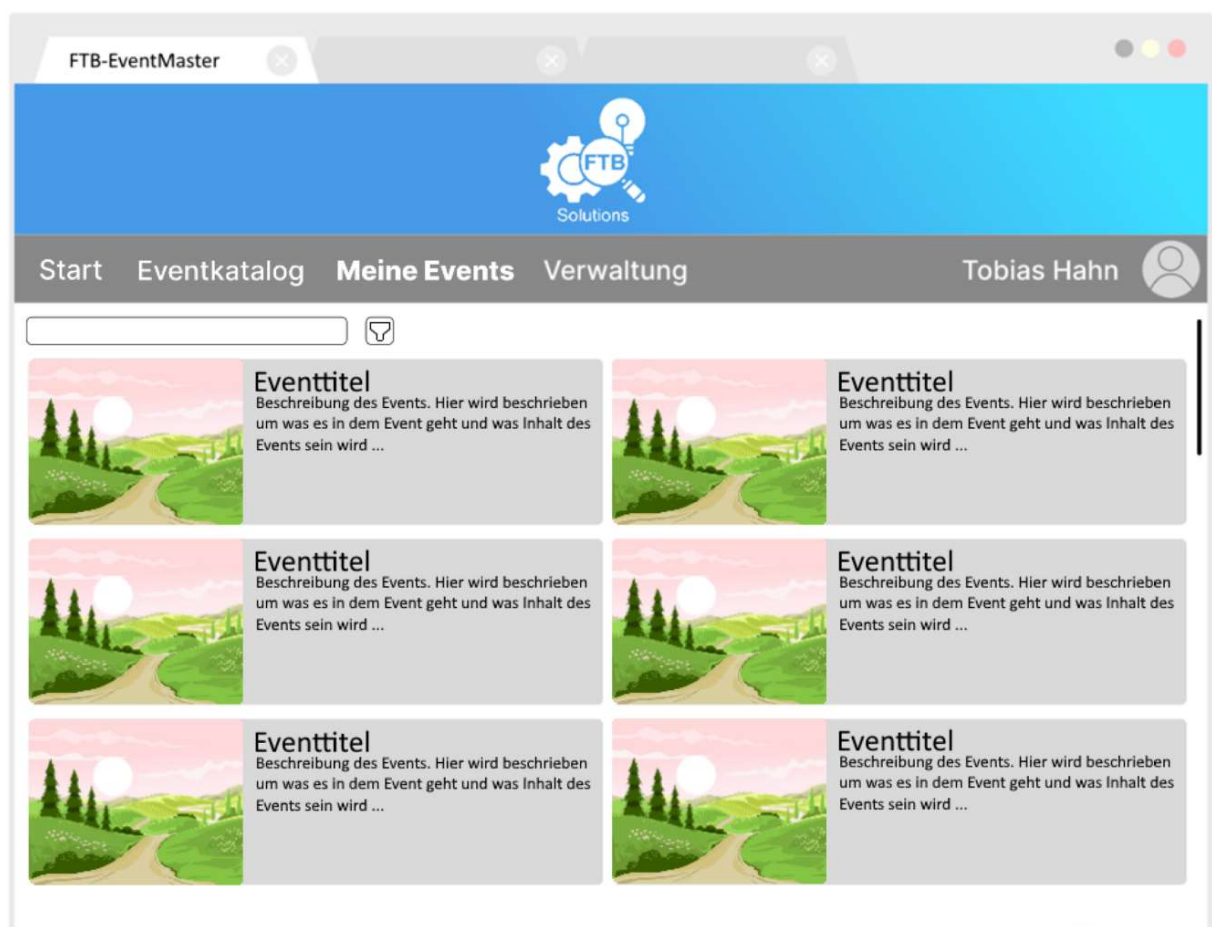


Abbildung 3 GUI Konzept – Meine Events

9. Nichtfunktionale Anforderungen (NFA)

- **NFA10 Speicherung von Benutzerdaten**
Benutzerdaten müssen sicher und verschlüsselt gespeichert werden.
- **NFA20 Das Produkt muss skalierbar sein**
Produkt soll ohne Komplikationen skalierbar sein.
- **NFA30 Weboberfläche muss benutzerfreundlich sein**
Navigation in der Weboberfläche soll einfach und intuitiv sein. Benutzer können alles in 3 Klicks erreichen.
- **NFA40 Onlinehilfe**
Falls Benutzer Probleme bei der Bedienung der Applikation haben, gibt es auf der Website eine Online-Hilfe, in der sie nachlesen können, wie sie zu verwenden ist.
- **NFA50 Produkt installationsfähig liefern**
Produkt soll installationsfähig und ohne Docker-Container ausgeliefert werden.
- **NFA60 Responsivness**
Produkt soll auf allen gängigen Geräten verwendbar sein.

10. Technische Produktumgebung

Im Folgenden wird die technische Produktumgebung definiert. Dabei bilden die verwendeten Technologien zur Entwicklung der Software die Grundlage. Anschließend werden verschiedene Anforderungen für Client und Server festgelegt. Serverseitig müssen die Anforderungen erfüllt werden, damit diese auf dem Server ausgeführt und von diesem abgerufen werden kann. Die Anforderungen für die Hardware sind nur Empfehlungen. Dabei wurde sich an den Werten orientiert, die während der Entwicklung des Systems verwendet werden.

10.1. Technologien

- Java
 - Spring Boot
 - REST
- Angular
- MySQL

10.2. Server - Plattform

- Linux oder Windows
- Java Runtime Environment Version 8
- MySQL-Datenbank
- nginx

10.3. Client - Plattform (Browser)

- Microsoft Edge
- Mozilla FireFox
- Google Chrome
- Opera
- Safari

10.4. Server - Hardware

- Linux- oder Windows-Server:
 - Mind. 8 GB RAM
 - Mind. 300 GB SSD
 - Mind. 4 Cores

10.5. Orgware

- Server benötigt Internetverbindung.
- Port des Servers nach außen hin geöffnet.
- Internetfähiges Client-Endgerät