Zielhierarchie - Plattformwahl

Zu Beginn des Projekts wird im Team festgelegt welche Zielplattform die Anwendung haben soll.

Zur Auswahl stehen eine Webapplikation und eine Mobile Applikation. Im Entscheidungsprozess wurden im Team gemeinsam Vor- und Nachteile der beiden Varianten gesammelt und in der unten dargestellten Tabelle gegenübergestellt.

Ein Bild, das Tisch enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Am wichtigsten ist es, möglichst viele Nutzer mit der Anwendung zu erreichen und dabei die Hindernisse zur Nutzung so gering wie möglich zu halten.

Eine Webanwendung wäre für alle erreichbar, jedoch nicht offline nutzbar und der Aufruf über die URL nur von Vorteil, wenn eine entsprechende Verlinkung gegeben ist.

Bei einer mobilen Applikation könnte man die Anwendung auch offline verwenden und ohne große Aufwände personalisieren, dafür wäre diese Lösung Betriebssystemabhängig, was wiederum einige Nutzer ausschließt.

Bei der Recherche über mögliche Software rückte Flutter in den Fokus, damit kann multi-Plattform fähig entwickelt werden. Anwendungen die als mobilen Applikation erstellt werden können im Web eingebunden werden und dadurch möglichst viele potenzielle Nutzer erreichen.

Mit der Nutzung von Flutter muss keine Plattformentscheidung getroffen werden und alle Vorteile können sind ausgeschöpft.

Ein Nachteil ist die fehlende Erfahrung der Projektgruppe mit Flutter, deswegen wurde sich für einen Proof of Concept entschieden, der die Nutzung von Flutter auf mehreren Plattformen, sowie die Einbindung eines 3D-Karte beinhaltet.

Sollte der Proof of Concept fehlschlagen oder sich Flutter als ungeeignet für das Projekt erweisen, wird aufgrund der höheren Erreichbarkeit der Nutzer eine Webapplikation nach dem „mobile First“ Ansaz entwickelt.