## **Expose**

Projektname: GetUp

Team: 2 Gruppe: 23

Studenten: Tobias Szuminski, Yannik Huber

Betreuer: Gerhard Hartmann, Kristian Fischer, Ngoc-Anh Dang, Daniela Reschke

Modul: Entwicklungsprojekt Interaktiver Systeme WS 16/17

# Nutzungsproblem

Viele Menschen sind oft zu Hause und wissen nicht was sie mit sich anfangen sollen. Dabei würden diese gerne öfter Freizeitaktivitäten unternehmen, aber haben den falschen Freundeskreis dafür. Es gibt ein paar Apps um neue Freunde zu finden, diese sind aber meistens nicht auf Spontanität ausgelegt. Wenn man also im aktuellen Moment eine Freizeitaktivität ausüben will, würde es zu lange dauern erst über die App neue Freunde zu finden. Oft gibt es auch die Situation, dass man bei etwas Hilfe braucht und kein Bekannter einspringen kann. Jemanden zu finden der einem hilft ist dann oft schwer.

#### Zielsetzung

Ein Programm entwickeln, welches Leute mit den selben Interessen, schnell und spontan zusammen bringt. Die App ist universell zu benutzen, das heißt man kann Mitmenschen für alle möglichen Vorhaben finden. Ob man Freizeitaktivitäten wie Sport oder Kino ausüben will, man jemanden braucht der einem bei etwas hilft oder einfach neue Freunde finden will, die App soll für hierfür eine Lösung bieten.

### **Verteilte Anwendungslogik**

Ein Dienstgeber soll zum einen als Datenbank dienen, zum anderen soll er berechnen können welche User, bezogen auf Interessen und Merkmalen, auf das Profil des Users passen könnten. Der Dienstnutzer soll das Chatsystem, sowie die Erstellung und Verwaltung von Aktivitäten/ Ereignissen bereistellen. Außerdem soll er die Karte bereitstellen welche die Hauptkomponente der App seien soll. Der Client dient dazu die Karte anzuzeigen und Routen zu bestimmten Aktivitäten/Ereignissen/etc.. zu ermitteln.

#### Wirtschaftlicher und Gesellschaftlicher Nutzen

Soziale Netzwerke schaffen es durch Werbung oder andere Methoden hohe Gewinne einzufahren. Man kann also Werbung schalten oder kaufbare "Premium-Features" in die App integrieren. Der gesellschaftliche Nutzen liegt, in einer Zeit in der viele Menschen isoliert von ihrer Umwelt sind, auf der Hand. Es soll wieder mehr Kommunikation und Interaktion zwischen den Mitmenschen stattfinden. Und das auf eine möglichst unkomplizierte Weise.