

Aufgabe 1: Vollständiger Use Case – Künstlerbuchung

System: Event-Management-Plattform

1. Use Case Name

Künstlerbuchung

2. Akteure

Veranstalter: Der primäre Benutzer, der eine Veranstaltung organisiert und einen Künstler buchen möchte.

Künstler: Ein sekundärer Akteur, der Buchungsanfragen erhält und bestätigt oder ablehnt. (Optional, je nach Automatisierungsgrad: Das System könnte den Künstler vertreten, wenn dessen Kalender integriert ist).

Zahlungsdienstleister: Ein externes System, das die Zahlungsabwicklung übernimmt.

3. Ziel

Das Ziel ist die verbindliche Buchung eines ausgewählten Künstlers für eine bestimmte Veranstaltung durch den Veranstalter, einschließlich der Reservierung, Vertragsbestätigung und initialen Zahlung.

4. Vorbedingungen

Der Veranstalter muss im System registriert und eingeloggt sein.

Der Veranstalter muss ein Event (Veranstaltung) im System angelegt haben, für das der Künstler gebucht werden soll.

Der gewünschte Künstler muss ein Profil auf der Plattform haben und für das gewünschte Datum als "verfügbar" markiert sein.

5. Nachbedingungen

Der Künstler ist für das Event des Veranstalters gebucht und im System als "reserviert" markiert.

Ein verbindlicher Buchungsvertrag zwischen Veranstalter und Künstler wurde im System hinterlegt und ist für beide Parteien einsehbar.

Die vereinbarte Anzahlung wurde erfolgreich vom Konto des Veranstalters abgebucht.

Der Veranstalter und der Künstler haben eine automatisch generierte Buchungsbestätigung per E-Mail erhalten.

6. Hauptablauf

Der Veranstalter wählt im Bereich seiner erstellten Veranstaltung die Option "Künstler buchen".

Das System zeigt eine Suchmaske/Filter an, um nach Künstlern (nach Genre, Preis, Ort, etc.) zu suchen.

Der Veranstalter sucht, filtert und wählt einen passenden Künstler aus der Liste aus.

Das System zeigt das Künstlerprofil mit Details (Biografie, Preise, Verfügbarkeitskalender, Bewertungen) an.

Der Veranstalter klickt auf "Anfrage senden".

Das System öffnet ein Formular für die Buchungsanfrage, das bereits mit den Daten des Events (Datum, Ort, Veranstaltungsname) vorausgefüllt ist.

Der Veranstalter ergänzt spezifische Anfragedetails (gewünschter Auftrittszeitraum, spezielle technische Anforderungen, Angebotsvorstellung) und sendet die Anfrage ab.

Das System sendet eine Benachrichtigung (z.B. E-Mail und System-Nachricht) an den Künstler.

Der Künstler loggt sich ein, sieht die anstehende Anfrage und kann sie annehmen oder ablehnen.

9a. Der Künstler nimmt die Anfrage an.

Das System leitet den Veranstalter zum Checkout-Prozess weiter und zeigt eine Zusammenfassung der Buchung sowie die AGB an.

Der Veranstalter bestätigt die AGB und wählt eine Zahlungsmethode (z.B. Kreditkarte, PayPal).

Das System leitet den Veranstalter zum Zahlungsdienstleister weiter.

Der Zahlungsdienstleister bestätigt den erfolgreichen Eingang der Anzahlung.

Das System erhält die Zahlungsbestätigung, markiert die Buchung als "gebucht" und generiert eine Buchungsbestätigung.

Das System sendet die Buchungsbestätigung per E-Mail an both Veranstalter und Künstler. Der Use Case endet erfolgreich.

7. Alternativabläufe

Ablauf 9b: Künstler lehnt Anfrage ab

In Schritt 9 lehnt der Künstler die Buchungsanfrage ab (ggf. mit Begründung).

Das System benachrichtigt den Veranstalter über die Ablehnung.

Der Use Case endet ohne Buchung.

Ablauf 9c: Künstler macht ein Gegenangebot

In Schritt 9 wählt der Künstler "Gegenangebot machen".

Der Künstler gibt einen neuen Preis oder geänderte Konditionen ein.

Das System leitet das Gegenangebot an den Veranstalter weiter.

Der Veranstalter kann das Gegenangebot annehmen (→ Weiterführung bei Hauptablauf Schritt 10) oder ablehnen (→ Weiterführung wie Ablauf 9b).

8. Ausnahmen

Ausnahme E-1: Künstler nicht verfügbar

Bedingung: In Schritt 4 des Hauptablaufs stellt das System fest, dass der Künstler für das gewünschte Datum doch nicht verfügbar ist (z.B. aufgrund einer soeben erfolgten Buchung durch einen anderen Veranstalter).

Reaktion: Das System zeigt dem Veranstalter eine Fehlermeldung "Künstler leider nicht mehr verfügbar" an und schlägt ähnliche alternative Künstler vor. Der Hauptablauf wird abgebrochen.

Ausnahme E-2: Zahlung fehlgeschlagen

Bedingung: In Schritt 13 des Hauptablaufs meldet der Zahlungsdienstleister einen Fehler (z.B. Karte abgelehnt, unzureichendes Guthaben).

Reaktion: Das System benachrichtigt den Veranstalter über den fehlgeschlagenen Zahlungsversuch und fordert ihn auf, eine andere Zahlungsmethode zu wählen. Der

Ablauf springt zurück zu Schritt 11. Nach dem dritten fehlgeschlagenen Versuch wird die Buchungsanfrage automatisch storniert.

Ausnahme E-3: Systemabsturz

Bedingung: Das System bricht während des Buchungsvorgangs ab.

Reaktion: Bei einem Neustart hat der Veranstalter entweder eine Fehlermeldung oder findet eine "unvollständige Buchung" in seinem Dashboard, die er fortsetzen oder löschen kann.

Aufgabe 2: Zwei User Stories

Ich wähle die Projektidee: Social-Media-Plattform für die Planung von Events.

User Story 1

Titel: Event-Einladungen an Freundesgruppen senden

Beschreibung:

Als Event-Ersteller möchte ich meine Freunde nach bestimmten Gruppen (z.B. "Fußball-Mannschaft", "Büro-Kollegen") filtern und direkt zu meinem Event einladen können, damit ich schnell und zielgerichtet die relevanten Personen erreiche und nicht jede Person einzeln auswählen muss.

Akzeptanzkriterien:

Beim Erstellen einer Einladung muss ich eine Schaltfläche "Aus Gruppe einladen" sehen.

Beim Klick auf "Aus Gruppe einladen" wird eine übersichtliche Liste meiner angelegten Freundesgruppen angezeigt.

Ich kann eine oder mehrere Gruppen auswählen, und alle Mitglieder dieser Gruppen werden automatisch als Eingeladene zur Einladungsliste hinzugefügt.

User Story 2

Titel: Öffentliche vs. private Events

Beschreibung:

Als privacy-bewusster Nutzer möchte ich festlegen können, ob mein Event öffentlich für alle Plattform-Nutzer sichtbar oder nur für eingeladene Gäste privat ist, damit ich die Kontrolle über die Reichweite meiner Events habe und entscheiden kann, ob ich neue Leute kennenlernen oder einen geschlossenen Kreis einladen möchte.

Akzeptanzkriterien:

Im Erstellungsformular eines Events muss ein eindeutiges Auswahlfeld (z.B. Radio-Button) mit den Optionen "Öffentlich" und "Privat" vorhanden sein.

Standardmäßig ist die Option "Privat" vorausgewählt.

Wenn ein Event als "öffentlich" markiert ist, erscheint es in der öffentlichen Event-Suche und auf der öffentlichen Event-Entdecken-Seite. Ist es "privat", ist es nur für den Ersteller und die explizit Eingeladenen sichtbar.