



FOM Hochschule für Ökonomie und Management

Hochschulzentrum München

Seminararbeit

Im Rahmen des Moduls

Arbeitsmethoden und Softwareunterstützung

Über das Thema

Mein Thema

von

Vorname nachname

Gutachter: Dr. Herbert Bauer
Matrikelnummer: 123456
Abgabedatum: 09.01.2022

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Abbildungsverzeichnis	III
Tabellenverzeichnis	IV
Abkürzungsverzeichnis	V
1 Vorwort	1
1.1 Teambildung	1
1.2 Projektinitiierung	1
1.3 Projektskizze	1
2 Ziele	2
2.1 Muss-Ziele	2
2.2 Soll-Ziele	2
2.3 Kann-Ziele	2
2.4 Nicht-Ziele	2
3 Meilensteinplanung	3
3.1 Vorgehensweise zur Erstellung des Gantt-Diagramms	3
3.2 Analyse der Zeitplanung	3
3.2.1 Gesamtübersicht	3
3.2.2 Dauer und Überlappungen	3
3.2.3 Wichtige Meilensteine	4
3.2.4 Risikobewertung	4
4 Ladebildschirm	5
4.1 Ziele des Ladebildschirms	5
4.2 Gestaltung des Ladebildschirms	5
4.3 Änderungen am App-Logo	5
5 Suchbildschirm	7
5.1 Ziele des Suchbildschirms	7
5.2 Integration mit Firebase	7
5.3 Wichtigkeit der Suchfunktion	7
5.4 Zukünftige Erweiterungen	7

Abbildungsverzeichnis

Bild 1	:	Meilensteinplanung	4
--------	---	--------------------	-------	---

Tabellenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

SAE *Society of Automotive Engineers*

km/h Kilometer pro Stunde

t Tonnen

NO Stickoxide

HC unverbrannte Kohlenwasserstoffe

H₂O Wasser

CO₂ Kohlenstoffdioxid

CO Kohlenmonoxid

1 Vorwort

1.1 Teambildung

1.2 Projektinitiierung

1.3 Projektskizze

2 Ziele

2.1 Muss-Ziele

2.2 Soll-Ziele

2.3 Kann-Ziele

2.4 Nicht-Ziele

3 Meilensteinplanung

Im Rahmen dieses Projekts war es erforderlich, eine detaillierte Planung und Organisation der Arbeitspakete vorzunehmen. Um dies zu erreichen, haben wir die Tabelle mit den Arbeitspaketen analysiert und ein Gantt-Diagramm erstellt. Das Gantt-Diagramm bietet eine visuelle Darstellung der zeitlichen Abfolge und Dauer der verschiedenen Aufgaben, was die Projektplanung und -kontrolle erleichtert.

3.1 Vorgehensweise zur Erstellung des Gantt-Diagramms

Zunächst haben wir die Daten aus der Tabelle extrahiert und aufbereitet. Die Tabelle enthielt drei wesentliche Spalten: Arbeitspaket, Beschreibung und Dauer. Diese Daten wurden in ein geeignetes Format gebracht, um sie in das Gantt-Diagramm-Tool einzugeben.

Zur Erstellung des Gantt-Diagramms wurde die Website onlinegantt.com genutzt. Diese Plattform bietet eine benutzerfreundliche Oberfläche zur Eingabe und Visualisierung von Projektplänen.

Für jedes Arbeitspaket wurde das Startdatum entsprechend der Tabelle eingegeben. Die Beschreibung der Aufgaben wurde als Titel für die jeweiligen Arbeitspakete verwendet. Die Dauer der Aufgaben wurde in Tagen oder Wochen entsprechend der Tabelle angegeben.

Nachdem alle Daten eingegeben wurden, generierte die Plattform das Gantt-Diagramm. Dieses Diagramm ermöglicht es, die zeitliche Abfolge der Aufgaben zu visualisieren und Überschneidungen oder Abhängigkeiten zwischen den Aufgaben zu erkennen.

3.2 Analyse der Zeitplanung

3.2.1 Gesamtübersicht

Die Erstellung des Gantt-Diagramms zeigte eine klare Struktur des Projekts, beginnend am 08. März 2024 und endend am 30. April 2024. Die Aufgaben sind logisch und sequenziell angeordnet, was die Nachverfolgung und Kontrolle erleichtert.

3.2.2 Dauer und Überlappungen

Einige Aufgaben, wie die Einrichtung des Repositories auf GitHub oder die Erstellung der Projektstruktur, hatten eine kurze Dauer von nur einem Tag. Andere Aufgaben, wie

die Implementierung des Chat-Screens oder die Anpassung der Seiten-Navigation, dauerten mehrere Wochen. Diese längeren Aufgaben wurden parallel zu kürzeren Aufgaben geplant, um die Gesamtzeit des Projekts effizient zu nutzen.

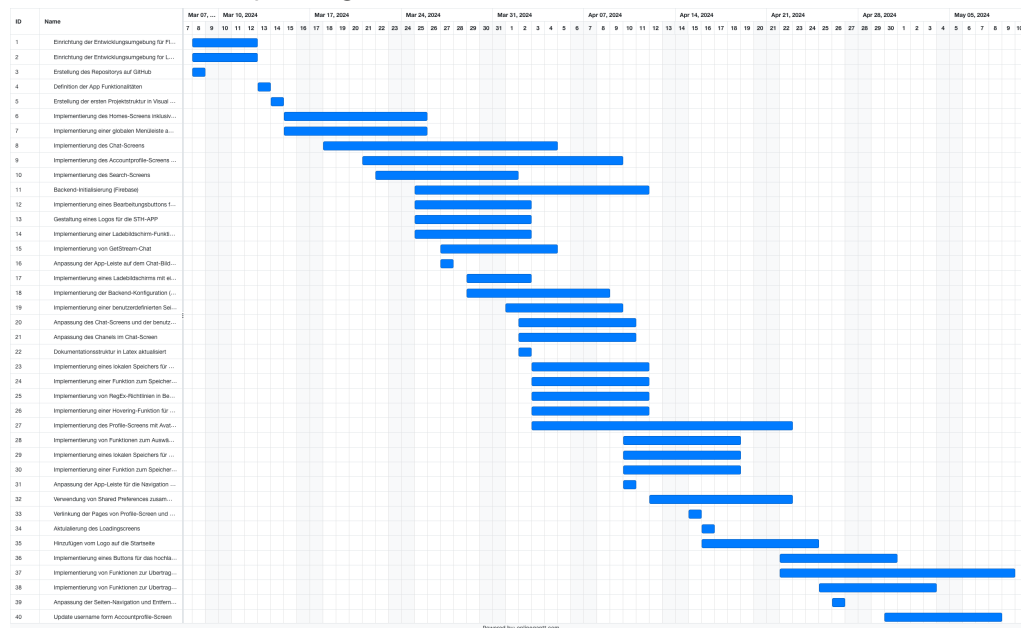
3.2.3 Wichtige Meilensteine

Einige wesentliche Meilensteine des Projekts sind: Die ersten beiden Wochen des Projekts waren der Einrichtung der Entwicklungsumgebungen und der Definition der App-Funktionalitäten gewidmet. Der Großteil des Projekts, von Mitte März bis Ende April, bestand aus der Implementierung verschiedener Funktionen und der Backend-Integration. Die letzten Tage des Projekts wurden für Feinanpassungen und Updates, wie die Aktualisierung des Loadingscreens und das Update des Usernames auf dem Accountprofile-Screen, verwendet.

3.2.4 Risikobewertung

Durch das Gantt-Diagramm konnten potenzielle Engpässe und Risiken identifiziert werden. Aufgaben, die die kritische Pfade darstellen, wurden besonders beachtet, um Verzögerungen zu vermeiden.

Bild 1: Meilensteinplanung



Quelle: <https://www.onlinegantt.com>

4 Ladebildschirm

Der Ladebildschirm ist ein essenzieller Bestandteil der Benutzererfahrung unserer STH-App (SportTalentHub). Er erscheint, bevor der Nutzer die Hauptfunktionen der App nutzen kann, und dient als Zwischenbildschirm, um dem Nutzer zu signalisieren, dass die App lädt.

4.1 Ziele des Ladebildschirms

Der Ladebildschirm hat mehrere wichtige Funktionen. Er zeigt dem Nutzer visuelles Feedback, dass die App aktiv ist und lädt, wodurch eine bessere Benutzererfahrung gewährleistet wird. Der Ladebildschirm wurde so gestaltet, dass er genau vier Sekunden lang angezeigt wird. Dies gibt der App ausreichend Zeit, um die notwendigen Daten und Ressourcen im Hintergrund zu laden. Es ist entscheidend, dass nach Ablauf der vier Sekunden die Benutzer zur Startseite (Homepage) der App navigiert werden und nicht zu anderen Seiten wie der Profil- oder Chatseite.

4.2 Gestaltung des Ladebildschirms

Für die Gestaltung des Ladebildschirms waren mehrere Schritte notwendig. Das Logo wurde mit Canva erstellt und musste den Charakter und die Zielgruppe der App widerspiegeln. Es wurde darauf geachtet, dass das Design für eine SportTalentHub-App geeignet ist. Die Inspiration für das Logo wurde aus verschiedenen Quellen, wie der NFL, gezogen. Die Farben und das Design sollten sportlich und ansprechend sein. Nach der Erstellung wurde das Logo transparent gemacht, um es optimal in den Ladebildschirm integrieren zu können.

Bevor das Logo endgültig in die App integriert wurde, wurde es im Rahmen eines wöchentlichen Meetings präsentiert. Das positive Feedback der Teammitglieder bestätigte die Eignung des Logos, sodass es anschließend in den Ladebildschirm eingefügt wurde.

Das Logo wurde im Ladebildschirm implementiert und ein animiertes Symbol hinzugefügt, das die Ladebewegung anzeigt. Es wurde darauf geachtet, dass nach dem Ablauf der vier Sekunden der Nutzer zur Startseite navigiert wird. Dies wurde durch entsprechende Programmierung in Flutter sichergestellt.

4.3 Änderungen am App-Logo

Neben der Erstellung und Implementierung des Logos für den Ladebildschirm war es auch notwendig, das App-Logo selbst zu ändern. Das Ändern des App-Logos war technisch

weniger anspruchsvoll. Es erforderte lediglich, das neue Logo in den entsprechenden Bereich des App-Projekts einzufügen.

Wir entschieden uns außerdem, das Logo auch auf der Startseite der App anzuzeigen. Hierzu wurde ein Code in die Startseite geschrieben, der diese Funktion realisiert.

5 Suchbildschirm

Der Suchbildschirm ist eine zentrale Funktion unserer STH-App (SportTalentHub). Er ermöglicht es den Nutzern, sowohl Sportlern als auch Sportmanagern, gezielt nach bestimmten Personen anhand von Hashtags oder Namen zu suchen.

5.1 Ziele des Suchbildschirms

Das Hauptziel des Suchbildschirms ist es, den Nutzern eine effiziente Möglichkeit zu bieten, Spieler oder Manager zu finden. Dies kann durch die Eingabe von Hashtags oder Namen erfolgen. Die Suchfunktion ist über das Suchsymbol auf dem Startbildschirm zugänglich.

5.2 Integration mit Firebase

Die Suchfunktion ist eng mit Firebase verbunden. Firebase spielt eine entscheidende Rolle, da dort die Profildaten der Nutzer gespeichert sind. Dadurch können Nutzer problemlos nach anderen Nutzern suchen. Wenn ein Suchbegriff, sei es ein Hashtag oder ein Name, eingegeben wird, erscheinen die gesuchten Personen auf dem Suchbildschirm. Bei Auswahl einer Person wird der Nutzer zu deren Profil weitergeleitet.

5.3 Wichtigkeit der Suchfunktion

Die Suchfunktion ist für unsere App von großer Bedeutung. Sie ermöglicht es Sportmanagern, gezielt nach bestimmten Merkmalen oder Fähigkeiten zu suchen und schnell und effektiv Ergebnisse zu erhalten. Dies verbessert die Benutzererfahrung und erhöht die Effizienz der App.

5.4 Zukünftige Erweiterungen

Zukünftige Erweiterungen der Suchfunktion könnten die Speicherung früher gesuchter Personen im Suchbereich umfassen. Außerdem wäre es möglich, die Suche zu erweitern, sodass nicht nur nach Hashtags und Namen gesucht werden kann, sondern auch nach weiteren Informationen oder Merkmalen.