



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences

EIS

Entwicklung Interaktiver Systeme

KONZEPT

TEAM

Duc Duy Khuong (11084720)
Robert Kellermann (11082910)

BETREUER

Prof. Dr. Kristian Fischer
Prof. Dr. Gerhard Hartmann
Renée Schulz
Christopher Messner

10. November 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	2
2	Ziele	3
2.1	Strategische Ziele	3
2.2	Taktische Ziele	3
2.3	Operative Ziele	3
2.4	Geplante Funktionalitäten	3
3	Mensch-Computer-Interaktion	4
4	Kommunikationsablauf	5
5	Systemarchitektur	6
6	Datenmodell	7
7	Proof-of-Concepts	8
8	Geschäftsmodell	9
9	Alleinstellungsmerkmal	10
10	Risiken	11
11	Projektplan	12

Kapitel 1

Einführung

Musik spielt bei vielen Menschen im alltäglichen Leben eine wichtige Rolle. Ob man Musik hört oder selber ein Instrument spielt, ist da jedem selber überlassen. Diejenigen, die sich für letzteres entscheiden, wollen meistens dann auch mit anderen Musikern zusammen Projekte starten und gründen eine Band.

Die Organisation dabei spielt eine übergeordnete Rolle, denn z.B. die Proben, hängen vom Zeit- und Ortfaktor ab, wann hat jeder Zeit und wo wird der Bandraum sein. Sind diese Fragen geklärt besteht die Absicht darin, so effizient wie möglich zu arbeiten, so dass man auch gute Resultate erzielt. Wenn die Probe dann zu Ende ist, ergibt sich dann die Schwierigkeit, dass vielleicht einer aus der Band spontan eine Idee hat für einen neuen Song oder ein Arrangement, aber erst warten muss, bis zur nächsten Probe, wo er dies mit den anderen teilen kann.

Aus dem Grund wäre es hilfreich, ein System zu besitzen, welches dem Musiker erlaubt, von sich zu Hause oder an einem beliebigen Ort seine Idee festzuhalten und mit den Bandkollegen zu teilen. Das System sollte also Funktionen bereitstellen, in einer bestimmten musikalischen Notation oder nach einen bestimmten Standard, z.B. MIDI, Ideen festzuhalten und diese mit den anderen teilen, so dass diese sich ein Bild davon machen können. Zusätzlich sollte der kollaborative Aspekt im Vordergrund stehen, wie es bei einer normalen Bandprobe auch der Fall ist. Demnach sollte es möglich sein, über das System miteinander zu kommunizieren, sei es durch einen Chat oder Notizen etc.. Damit die Zusammenarbeit auch funktionieren, müssen die Bandmitglieder benachrichtigt werden, damit diese stets Bescheid wissen, wenn jemand eine neue Idee hat.

Zusammengefasst soll ein System entwickelt werden, welches es ermöglicht, kollaborativ an musikalischen Projekten zu arbeiten, ohne dass man zeitlich oder örtlich gebunden ist.

Kapitel 2

Ziele

2.1 Strategische Ziele

2.2 Taktische Ziele

2.3 Operative Ziele

2.4 Geplante Funktionalitäten des Systems

Kapitel 3

Mensch-Computer-Interaktion

Kapitel 4

Kommunikationsablauf

Kapitel 5

Systemarchitektur

Kapitel 6

Datenmodell

Kapitel 7

Proof-of-Concepts

Kapitel 8

Geschäftsmodell

Kapitel 9

Alleinstellungsmerkmal

Kapitel 10

Risiken

Kapitel 11

Projektplan