



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

11. November 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
2	Ziele	5
2.1	Strategische Ziele	6
2.2	Taktische Ziele	6
2.3	Operative Ziele	6
2.4	Geplante Funktionalitäten	6
3	Mensch-Computer-Interaktion	7
4	Kommunikationsablauf	8
5	Systemarchitektur	9
6	Datenmodell	10
7	Proof-of-Concepts	11
8	Marktrecherche	12
9	Geschäftsmodell	13
10	Alleinstellungsmerkmal	14
11	Risiken	15
12	Projektplan	16

Literatur

- [Muß] Muß, Walter: Das Müssen in der Freizeit. Frankfurt am Main: Freier Freizeitverlag, 1998.
- [Mayer] Mayer, Gert: Abgemayert in der Banklehre. 3., verb. Aufl. München: Beck, 2001.
- [Test] Test, was

Kapitel 1

Einführung

Test 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 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

zu wenig Ziele definiert ausformulieren, detaillierter, mehr eingehen und verschärfen
Kollaborativ ist zu wolkig -> mehr spezifizieren zu ungenau: Begründung
warum MIDI geplante Funktionalitäten: zu technisch Zielpriorisierung tex-
tuell formulieren, zu ungenau

Strategische Ziele

Das Hauptziel des Projektes ist es Bands zu erleichtern auch außerhalb
von den Proben gemeinsam Musik machen zu können, ohne dass sich diese
treffen müssen. Taktische Ziele

Taktisches Ziel ist die Entwicklung eines Systems, das ein kollaboratives
Arbeiten von Musikern ermöglicht. Dazu gehört das Erstellen und Bearbeiten
von Kompositionen. Außerdem soll dies in Echtzeit möglich sein. Operative
Ziele

Um die strategischen und taktischen Ziele zu erfüllen werden zunächst ge-
eignete Vorgehens- und Gestaltungsmethoden der Mensch-Computer-Interaktion
ausgewählt. Darauf hin werden die technischen Anforderungen des Systems
festgelegt und schließlich ein Prototyp entwickelt, welches die Funktional-
itäten des System demonstriert. geplante Funktionalitäten des Systems:

Band- und Musikerverwaltung (einzelne Accounts für die Musiker, ge-
meinsamer Bereich für die jeweiligen Bands kollaboratives Arbeiten an MIDI-
Spuren innerhalb einer Kompositionsidee Echtzeitaktualisierung der Spuren
kompositionsbezogene Kommunikation der Bandmitglieder (Chatroom, Noti-
zen o.Ä.) Optional: Generierung von Notenblättern und Tabulaturen anhand
der MIDI-Dateien

2.1 Strategische Ziele

2.2 Taktische Ziele

2.3 Operative Ziele

2.4 Geplante Funktionalitäten des Systems

Kapitel 3

Mensch-Computer-Interaktion

zu allgemein, nicht projektbezogen, besser darlegen Stakeholderanalyse noch spezifischer, Grundlage für Begründungen wirkt vorgegriffen/zusammengewürfelt

Kapitel 4

Kommunikationsablauf

Datenmodell unbegründet, umstrukturieren von Kommunikationsmodell zur Systemarchitektur führen Kommunikationsmodell abstrakter (wer mit wem, welche Inhalte, syn/asyn, welche Wege/Alternativen) Systemarchitektur konkreter, etwaige Softwarekomponenten, Logik der Komponenten (abstrakt) technisch zu konkret, auf einer höheren Ebene argumentieren (Echtzeitkommunikation statt Chatroom) Proof of Concepts abstrakter Paradigmen kommen aus der Architektur nicht deutlich hervor, Paradigmen nicht mischen

Kapitel 5

Systemarchitektur

Kapitel 6

Datenmodell

Kapitel 7

Proof-of-Concepts

Kapitel 8

Marktrecherche

Kein Mehrwert, kein Bezug zum Projekt Alleinstellungsmerkmale sind zu wenig

Kapitel 9

Geschäftsmodell

glaubhaft darstellen schon Entscheidung treffen Etablierung am Markt und
Nutzerbasis fehlt

Kapitel 10

Alleinstellungsmerkmal

Kapitel 11

Risiken

alle Risiken betrachten (projektinterne Risiken) zu grob formuliert, Lösungsvorschläge
fehlen Keine Struktur

Kapitel 12

Projektplan

Feingranularer Stunden schätzen genau einteilen wer was macht