

Stakeholderanalyse

Stakeholder identifizieren:

Veranstalter:

Eine Person oder Gruppe von Personen die über unser System eine Veranstaltung oder Hobby organisieren möchte, da sie sonst nicht genügend Teilnehmer dafür hat oder um neue Leute kennenzulernen. Für diese Gruppe kann man zwei übergeordnete Motivationen für diese Art von Nutzung erfassen, einerseits das Knüpfen neuer sozialer Kontakte mit übereinstimmenden Interessen und andererseits die Organisation eines Hobbys oder Aktivität welche sonst nicht durchführbar wären. Die beiden Motivationen überschneiden sich in den meisten Fällen.

Veranstaltungssuchende/ Veranstaltungsteilnehmer:

Personen die über das System an Veranstaltungen oder Treffen teilnehmen möchten. Genau wie bei den Veranstaltern liegt das Interesse darin einer gewünschten Tätigkeit nachgehen zu können und oder damit sein soziales Umfeld zu erweitern. Dass die Tätigkeit ohne unser System nicht wie erhofft ausführbar ist kann verschiedenste Gründe haben, wie nicht genug Personen z.B für ein Nischen Hobby, fehlende Materialien, Aufenthalt in einer anderen Umgebung, unpassende Planänderungen bestehender Aktivitäten und viele mehr.

Hobbygruppen/Vereine:

Für Hobbygruppen und Vereine könnte das System eine neue Organisationsmöglichkeit bieten und außerdem ein Weg sein neue Leute für die Hobby oder die Aktivität zu gewinnen. Deswegen kann der Einfluss auf diese Gruppe vom System direkt oder indirekt sein.

Bekannte von Nutzern/Veranstaltern:

Wenn sich das soziale Umfeld eines Nutzers oder Veranstalters durch das System erweitert, kann das einen indirekten Einfluss auf dessen sozialen Kontakte haben. Da der soziale Umgang mit Kontakten, die über das System geknüpft werden, sich über die Plattform hinaus entwickeln könnte. Hierdurch würde das soziale Umfeld der Nutzer mit dem System in Kontakt kommen.

Entwickler:

Für den Entwickler besteht das Interesse darin anderen und sich selbst eine Plattform zu bieten die es ermöglicht Hobbys und Aktivitäten besser organisieren zu können. Wodurch besonders Nischen Hobbys gefördert werden könnten, die sonst nicht genügend Teilnehmer haben. Außerdem ist es im Interesse der Entwickler es sich selbst und anderen leichter zu machen Soziale Kontakte über das System zu knüpfen.

Kategorisierung Primäre und Sekundäre Stakeholder

Primär:

Veranstalter, Veranstaltungssuchende/ Veranstaltungsteilnehmer, Hobbygruppen/Vereine, Entwickler

Sekundär:

Bekannte

Stakeholder bewerten / Betroffenheitsanalyse

	Stakeholdergruppe	Grad der Betroffenheit nicht/wenig/ stark	Art der Betroffenheit positiv/ neutral/negativ	Bedeutung 1-5 gering- stark	Erwartungen/ Wünsche	Befürchtungen
1	Veranstalter	stark	positiv	5	Mehr Teilnehmer/soziale Kontakte/	Nicht kompatible neue Teilnehmer
2	Teilnehmer nicht vom System	wenig	neutral	2	Soziale Kontakte/besseres Erlebnis	Schlechte Veranstaltungserlebnisse durch Inkompatibilität
3	Teilnehmer vom System	stark	positiv	4	Soziale Kontakte/ leichtere Ausübung des Hobbys	Schlechte Veranstaltungserlebnisse durch Inkompatibilität
4	Hobbygruppen/ Vereine	wenig	positiv	3	Neue Art der Organisation/Neue Teilnehmer	Nicht kompatible neue Teilnehmer
5	Bekannte	nicht	neutral	1	Neue Soziale Kontakte durch Nutzer des Systems	Schlechter Umgang für den bekannten Nutzer
6	Entwickler	stark	positiv	5	Hobby Planung und neue Leute kennenlernen erleichtern	Rechtliche Schwierigkeiten