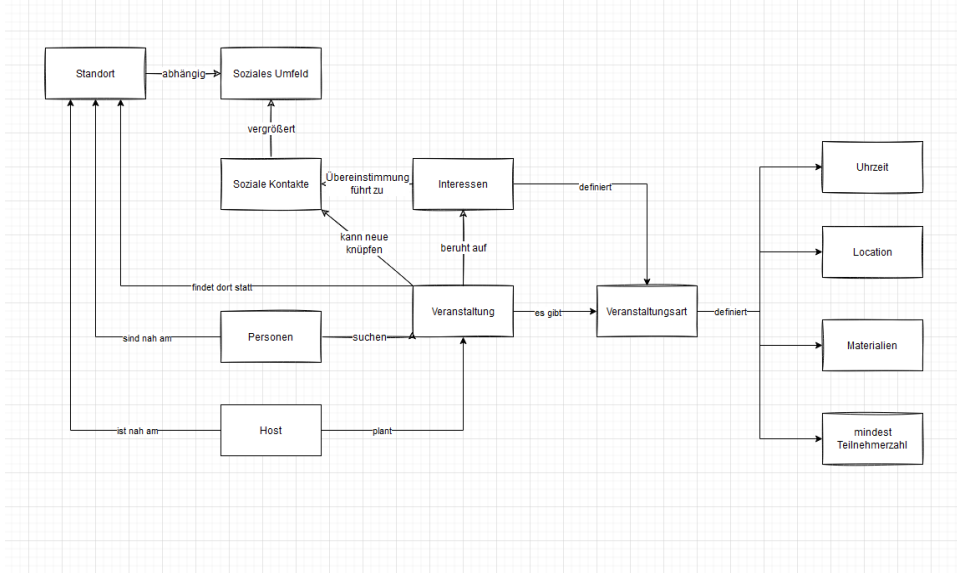


Matching Activities

Eine Präsentation von Florian Berghahn & Maximilian Feldmann



Domänenmodell



Domänenmodell:

- Überblick der Domäne
- Im ersten Entwurf waren schon zu viel Fokus auf das Endresultat
- Veranstaltung und Interessen als Mittelpunkt des Modells, da es der entscheidende teil der Domäne ist
- Im Modell ist zur linken Seite der soziale Aspekt einer Veranstaltung

genauer dargestellt

- Zur rechten Seite wird eine Veranstaltung im Domänenkontext genauer definiert

Projektplan

- | | |
|--|--|
| 1. Domänenmodell verfeinern | Phase 1-3: Darstellung des Problemraums |
| 2. Erfordernisse & Anforderungen | |
| 3. Stakeholderanalyse | |
| 4. Alleinstellungsmerkmal/Marktanalyse | Phase 4-6: Softwarespezifizierung |
| 5. Erste Risiken | |
| 6. Ursache- Wirkungsdiagramm | |
| 7. Erster Proof of Concept | Phase 7,8: Projektplanung |
| 8. Zielhierarchie | |



1. Start Matching Activities:

- Erklärung der Modellierungsschritte
- Zur Definition und Charakterisierung des Problemraums
 - erster Schritt Domänenmodell erstellen und stetig erweitern
 - Stakeholderanalyse und Erfordernisse besonders wichtig bei einer Software im sozialen Kontext

- Zur Softwarespezifizierung:
 - Frühzeitige Definition der Alleinstellungsmerkmale wegen hoher Konkurrenz
- POC und Zielhierarchie als Hauptbestandteil der Projektplanung

Nutzungskontext

- Zum Organisieren einer Aktivität für die man sonst zu wenig Teilnehmer hätte
- Um neue Soziale Kontakte mit gleichen Interessen zu knüpfen

Erfordernisse

1. Lokalität durch feststellen des Standort
2. Interessen durch Tags definieren
3. Tags müssen frei erstellbar sein
4. Automatische Einladung bei Übereinstimmung

Anforderungen

1. mobile Nutzung für ortsunabhängigen Zugriff
2. Kommunikation der Nutzer durch Nachrichten
3. Freie Suche ohne Festlegung der Interessen
4. Oberkategorien für bessere Suche

2. Erfordernisse/Anforderungen

Nutzungskontext:

- Zum Organisieren einer Aktivität für die man sonst zu wenig Teilnehmer hätte
- Um neue Soziale Kontakte mit gleichen Interessen zu knüpfen

Erfordernisse:

- Lokalität, da sehr Standort abhängig
- Tags zum Individualisieren
- Automatisches Verbinden

Anforderungen:

- Mobile Nutzung durch Nutzungskontext
- Nachrichtensystem nicht zwingend aber wichtig für das System
- Freie Suche und Oberkategorien für eine allgemeine Nutzung

Stakeholderanalyse

	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 Veranstaltungsergebnisse durch Inkompatibilität
3	Teilnehmer vom System	stark	positiv	4	Soziale Kontakte/leichtere Ausübung des Hobbys	Schlechte Veranstaltungsergebnisse 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

3. Stakeholderanalyse

- Grafik zur Betroffenheitsanalyse eignet sich besonders gut zum Darstellen der Stakeholderanalyse
 - Alle Gruppen auf einen Blick
 - Gewichtung des Einflusses auf das System
- Darüber hinaus Erklärung ob der Einfluss der einzelnen Gruppen intern

oder extern ist

Eine frühe Definition der Alleinstellungsmerkmale war nötig aufgrund der Vielzahl an Konkurrenzprodukten im Problemraum

1. Eine Hobby/Aktivitäten Software, die nicht spezifiziert ist, sondern eine allgemeine Plattform zur Organisation bietet und trotzdem durch Filter für spezifisches nutzbar ist.
2. Das automatische Einladen von Nutzern bei Übereinstimmung der vorher festgelegten Interessen. Damit ist keine direkte Kommunikation von Veranstalter und Teilnehmer nötig.



4. Alleinstellungsmerkmale

- Eine allgemeine für alles Nutzbare Plattform, die durch selbst erstellbare Tags/Filter auch für Nischen Hobbys/Aktivitäten genutzt werden kann
- Automatisches Einladen, um das teilnehmen oder veranstalten zu erleichtern. Kann eine große Hilfe für Menschen mit einer

Kommunikationsschwäche sein.

Konkurrenzprodukte im Problemraum sind grob in zwei Gruppen einteilbar:

Systeme für Soziale Kontakte Austausch:

Beispiele: Jodel, Nebenan.de, Bumble, Panion

- Fokus liegt auf Kommunikation per Chatnachrichten
- Oft im Kontext Dating verwendet, schreckt andere Nutzer ab
- Keine Software Features zur Organisation von Aktivitäten

Systeme zur Organisation von Hobbys/Aktivitäten:

Beispiele: Spontacts, Meetup, Hobify

- Für lokale Aktivitäten ausgelegt, jedoch beruhend auf vorheriger Kommunikation
- Meist kostenpflichtige Features oder Gesamtnutzung

5. Marktanalyse

- Konkurrenz in zwei Obergruppen aufgeteilt:
- Systeme für Soziale Kontakte
 - Fokus liegt auf der Kommunikation nicht auf gemeinsamen Aktivitäten
 - Keine Organisationsmöglichkeiten in der Software
 - schlecht für Aktivitäten nutzbar, da

ein Großteil der Nutzung im Kontext Dating ist

- Systeme zur Organisation von Hobbys/Aktivitäten:

- Ist auf lokale Aktivitäten ausgelegt, doch teilweise auf bestimmte Themen beschränkt

- Kommunikation der Parteien zur Organisation ist notwendig

- Kostenpflichtige Features oder allgemeine Nutzung sind nicht nutzerfreundlich

Welche Risiken sind zu Beginn essentiell?

- Exakte Adressen
- Drittnutzer
- Stalking
- Minderjährigkeit
- Überblick über Nutzer
- Fake Accounts
- Flash Mob
- Communityaufbau



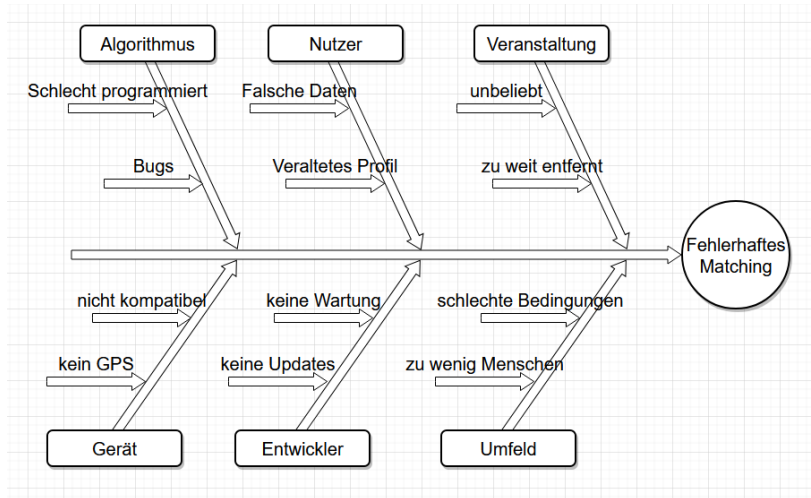
5. Erste Risiken

- Gefahr durch anonymes Treffen an verabredeten Adressen und die Herausgabe der eigenen Adresse
- Weiterverwerten von Nutzerdaten über Drittanbieter, um z.B. Fake Accounts zu erstellen
- Informationsquelle für Stalker
- Es lässt sich nicht verhindern, dass

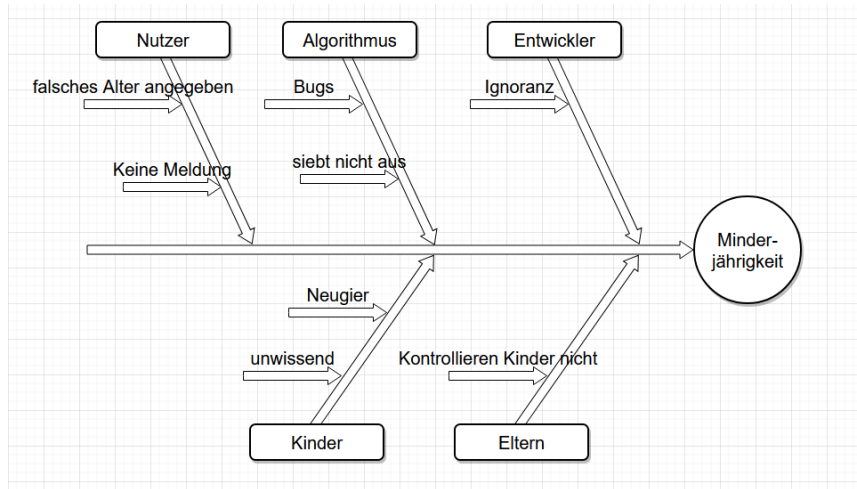
Minderjährige die App verwenden und sich in Gefahr begeben könnten

- App sauber halten und Profile kontrollieren ist aber einer gewissen Menge an Nutzern nicht mehr möglich
- Fake Accounts für illegale Aktivitäten
- Flash Mob Gefahr
- Startcommunity muss gegeben sein, da die App sonst nie bekannt wird

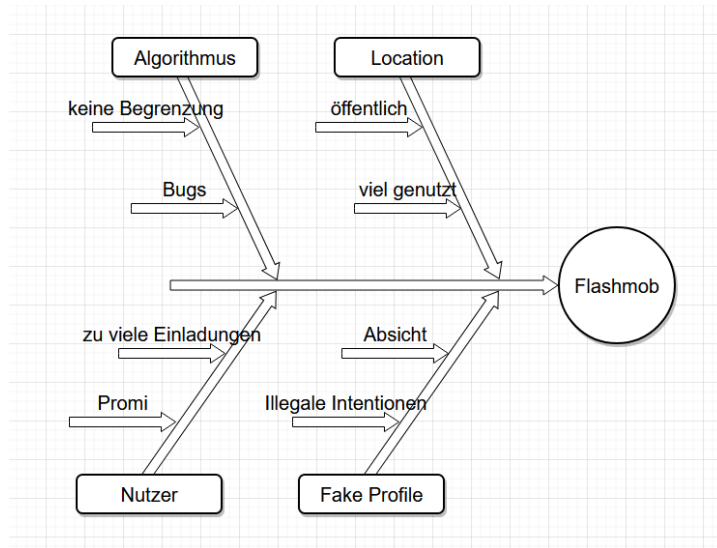
Ursache- Wirkungsdiagramm



Ursache- Wirkungsdiagramm




Ursache- Wirkungsdiagramm



Exit-Kriterien:

- Wählen/Erstellen eines Tags
- Feststellung des Standorts eines Nutzers
- Matchen zweier Nutzer anhand deren Entfernung
- Matchen zweier Nutzer über vordefinierte Tags
- Beitreten einer Veranstaltung
- Erstellen einer Veranstaltung

Fail-Kriterien:

- Zeitüberschreitung
 - Invalide Daten
 - Veranstaltung nicht vorhanden
 - Kein Match gefunden
 - Standorterkennung nicht möglich
 - Kein Internet
- 

7. Proof of Concept

Beschreibung

Zuerst legen die Nutzer der Applikation ihre persönlichen Interessen fest. Dies geschieht durch das Wählen/Erstellen eines Tags (A). Um fest zu stellen, welche Personen im Umfeld des Nutzers gleiche oder ähnliche Interessen haben,

werden 2 Punkte in Betracht gezogen. Einmal der Standort der beiden Beteiligten (B) und somit deren Entfernung (C), als auch die Gemeinsamkeiten innerhalb der vorher festgelegten Tags (D). Durch das Match kann der jeweilige Nutzer passenden Veranstaltungen beitreten (E), oder selbst eine für Gleichgesinnte erstellen (F).

Exit-Kriterien

- (A) Wählen/Erstellen eines Tags
- (B) Feststellung des Standortes eines Nutzers
- (C) Matchen zweier Nutzer anhand deren Entfernung
- (D) Matchen zweier Nutzer über vordefinierte Tags

- (E) Beitreten einer Veranstaltung
- (F) Erstellen einer Veranstaltung

Fail-Kriterien

- Zeitüberschreitung des Nutzers, Server wartet auf Antwort (Fallback 1)
- Angegebene Daten sind nicht valide, die Veranstaltung konnte nicht erstellt werden (Fallback 3)
- Die Veranstaltung existiert nicht mehr, es konnte ihr nicht beigetreten werden (Fallback 2)
- Kein passendes Match gefunden (Fallback 2)
- Standort konnte nicht eingesehen werden (Fallback 4)
- Verbindung zum Internet verloren (Fallback 4)

Fallbacks

- 1. Der Vorgang wird abgebrochen und wiederholt
- 2. Der Vorgang wird abgebrochen und es wird zum vorherigen Task zurückgekehrt
- 3. Der Vorgang wird abgebrochen und die Veranstaltung verworfen
- 4. Der Vorgang wird abgebrochen und die Applikation beendet

Zielhierarchie

Primärziel: Funktionaler Zusammenhang zwischen Front- und Backend

Sub-Ziel 1: Backend

1. Matching nach Interesse
2. Matching nach Standort
3. Automatische Standortbestimmung
4. Datenordnung

Sub-Ziel 2: Frontend

1. Erstellen und Beitreten von Veranstaltungen
2. Einsehen der Übereinstimmungen
3. Veranstaltungsübersicht
4. Anpassen des eigenen Profils

Sub-Ziel 3: User Experience

1. Intuitive Bedienung



8. Zielhierarchie

Die Zielhierarchie lässt sich in drei essentielle Bereiche aufteilen, nämlich in Frontend, Backend und Userexperience.

Das Matching zweier Benutzer wird durch den Standort und die Interessen beeinflusst, weshalb diese die ersten Sub-Ziele vom Backend darstellen.

Die automatische Standortbestimmung und eine gute Struktur der Datenbank stellen sind ebenfalls ein wichtiger Meilenstein.

Für das Frontend sind alle für den Nutzer sichtbaren Primärfunktionen relevant, wie Erstellen und Beitreten von Veranstaltungen, die bestehenden Matches, eine Veranstaltungsübersicht über sämtliche Veranstaltungen in der Umgebung und die Möglichkeit, die eigenen Interessen anzupassen

Ein generelles Ziel ist ein intuitives System mit einer Bedienung, die für jeden sofort verständlich ist.