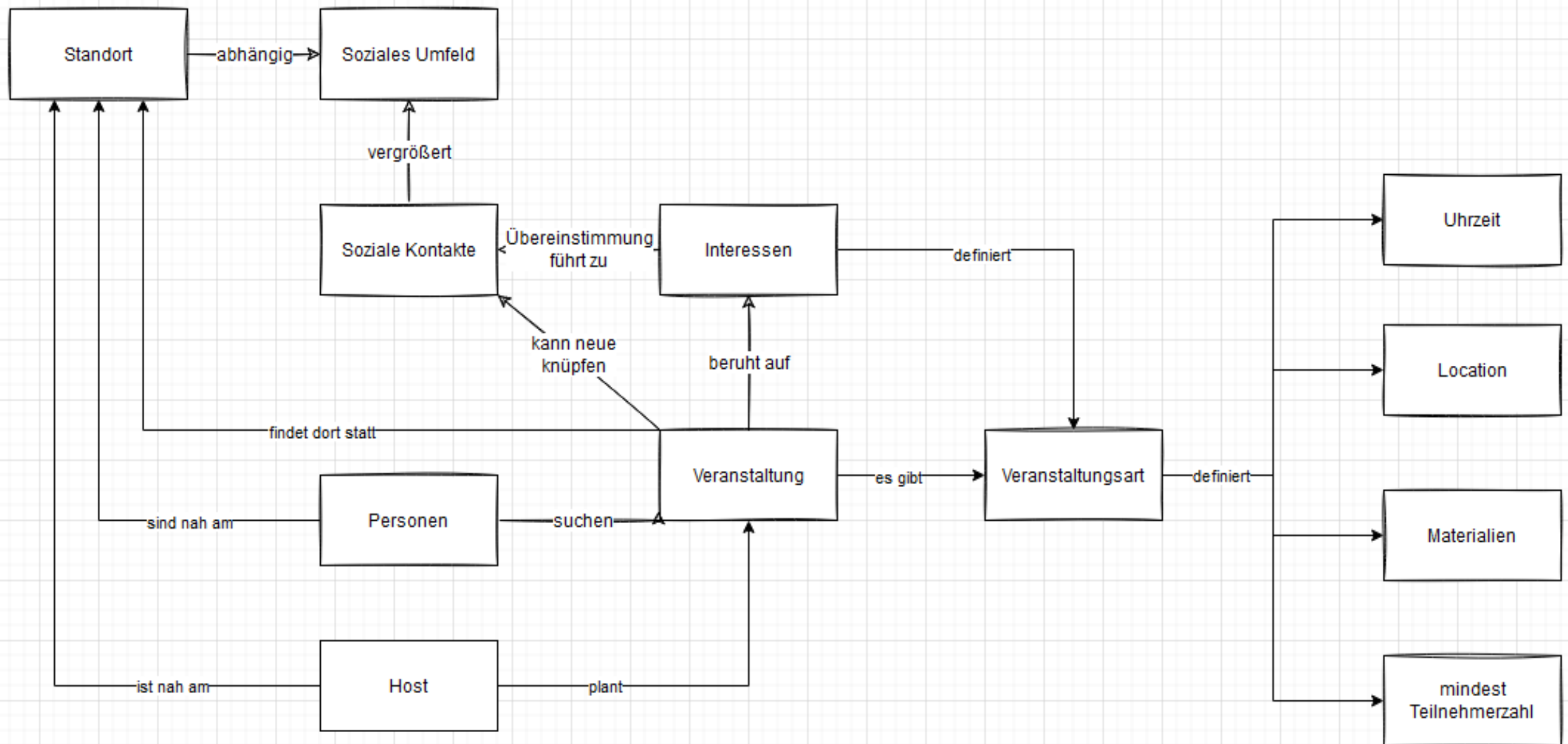


Matching Activities

Eine Präsentation von Florian Berghahn & Maximilian Feldmann

Domänenmodell



Projektplan

1. Domänenmodell verfeinern
2. Erfordernisse & Anforderungen
3. Stakeholderanalyse
4. Alleinstellungsmerkmal/Marktanalyse
5. Erste Risiken
6. Ursache- Wirkungsdiagramm
7. Erster Proof of Concept
8. Zielhierarchie

Phase 1-3: Darstellung des Problemraums

Phase 4-6: Softwarespezifizierung

Phase 7,8: Projektplanung

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

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

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 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

Alleinstellungsmerkmale

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.

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

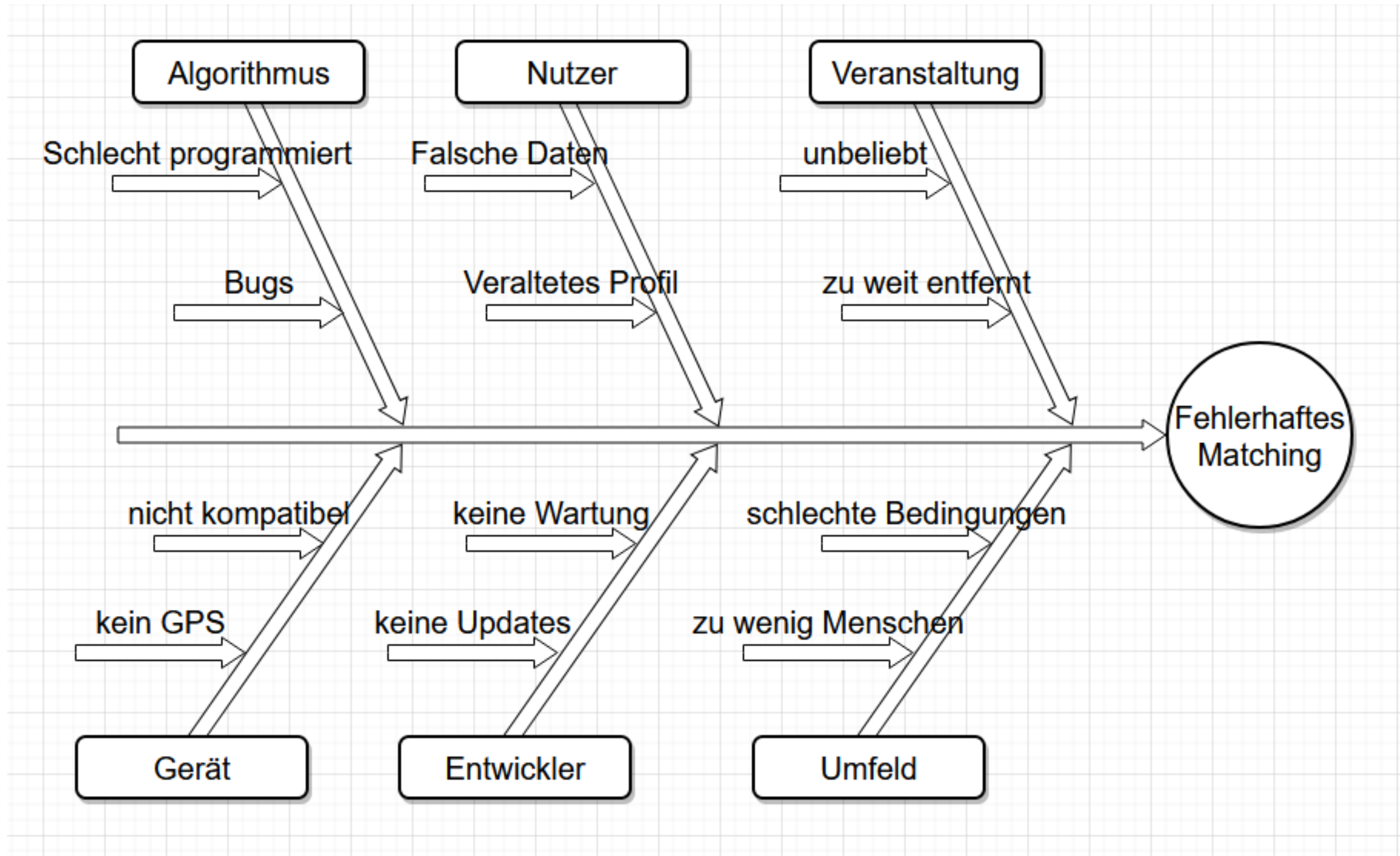
- Für lokale Aktivitäten ausgelegt, jedoch beruhend auf vorheriger Kommunikation
- Meist kostenpflichtige Features oder Gesamtnutzung

Erste Risiken

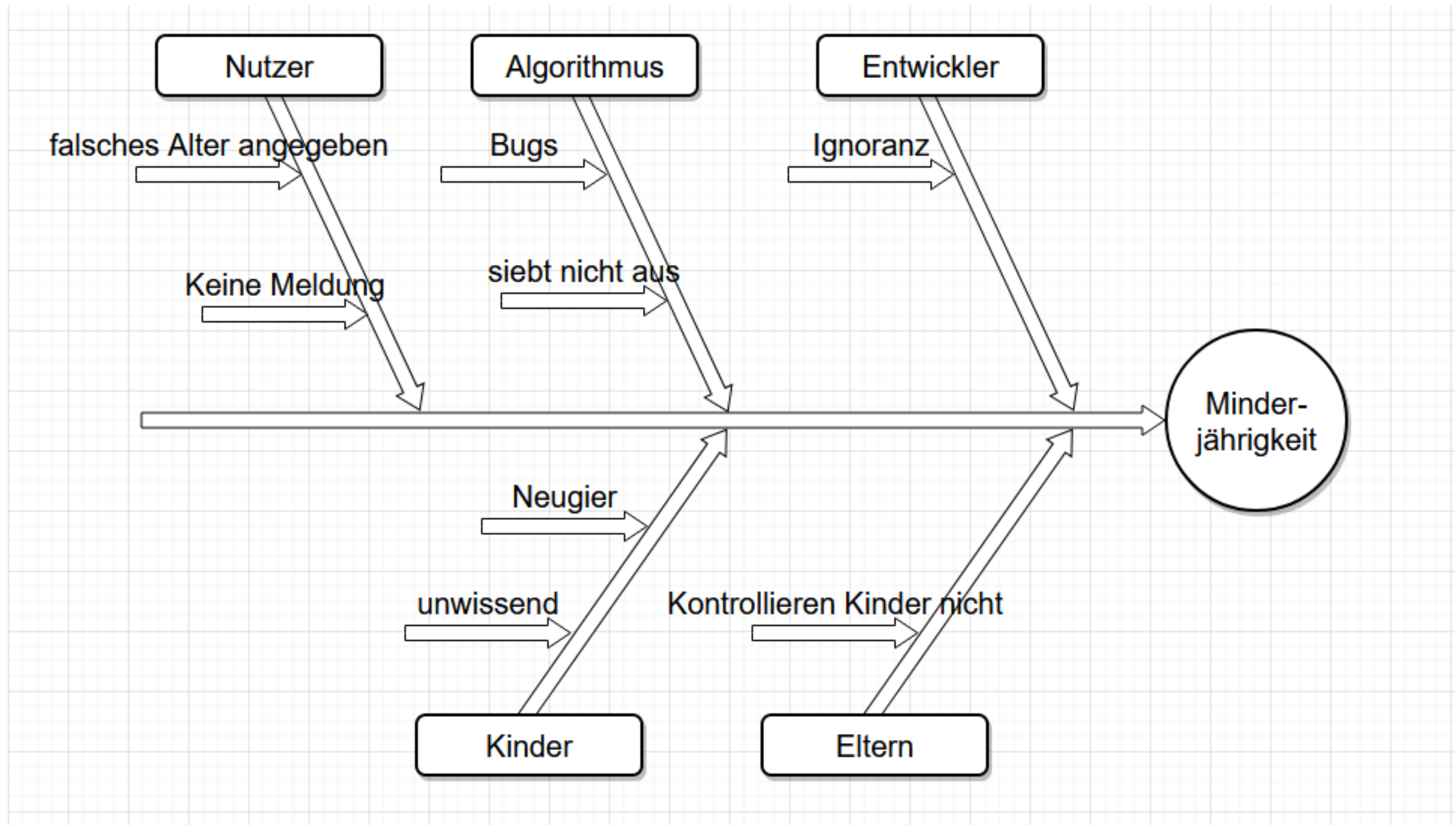
Welche Risiken sind zu Beginn essentiell?

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

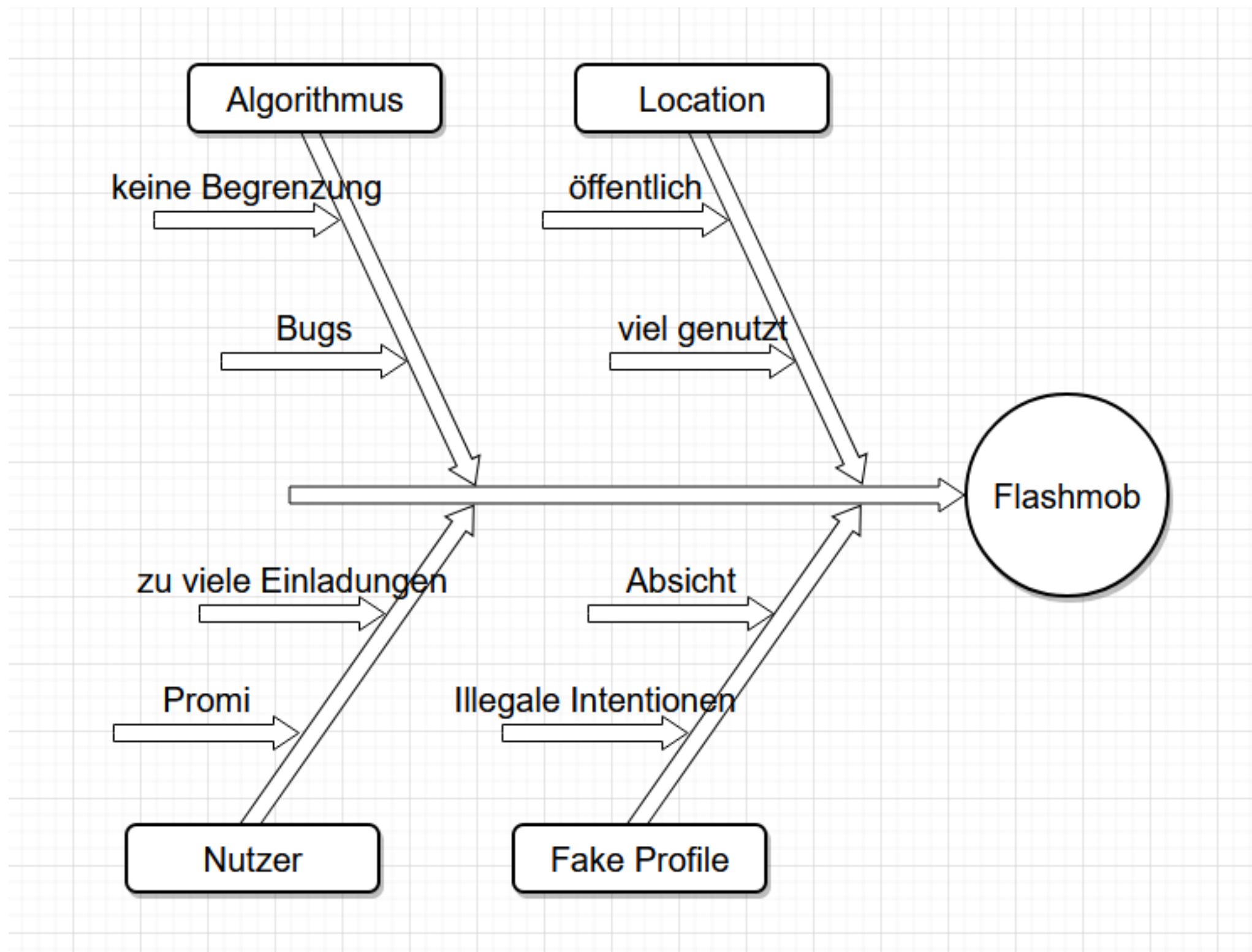
Ursache- Wirkungsdiagramm



Ursache- Wirkungsdiagramm



Ursache- Wirkungsdiagramm



Proof of Concept

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

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