



8. OKTOBER 2018

# **HUNGRY STUDENT**

PROJEKTIDEE

Gruppe 31

Erwin Tran  
Gabriele Pace  
Aleksandra Timofeeva  
Semanur Cerkez

# Inhaltsverzeichnis

1. Ziel.....	2
2. Produkteinsatz .....	2
3. Projektfunktionen .....	2
3.1. Markierung .....	2
3.2. Favoriten .....	3
3.3. Suchen und Filtern .....	3
3.4. Mögliche Erweiterungen.....	3
4. Vorkenntnisse.....	4
5. Anhang.....	5
Projektideen .....	5
Bewertungskriterien .....	6
Bewertung der Projektideen .....	7

## Kontaktangaben

Erwin Tran, [tranerw1@students.zhaw.ch](mailto:tranerw1@students.zhaw.ch)

Gabriele Pace, [pacegab1@students.zhaw.ch](mailto:pacegab1@students.zhaw.ch)

Aleksandra Timofeeva, [timofale@students.zhaw.ch](mailto:timofale@students.zhaw.ch)

Semanur Cerkez, [cerkesem@students.zhaw.ch](mailto:cerkesem@students.zhaw.ch)

# 1. Ziel

Das Projekt «Hungry Student» hat das Ziel, den Studenten ihrer Hochschule nahegelegene Restaurants, Cafés und Takeaways, welche Studentenrabatt anbieten, in Form einer interaktiven Karte zu präsentieren. Dabei steht effektive und zeitsparende Nutzung der Webseite im Vordergrund.

# 2. Produkteinsatz

Das Projekt «Hungry Student» ist für die private Nutzung konzipiert. Die Zielgruppe besteht aus Studenten, welche eine Hochschule in Zürich besuchen. Der Nutzer hat Zugang zu einer Liste von Restaurants, die er auch aktiv mitgestalten kann, indem neue Restaurant-Einträge durch die Nutzer erstellt werden können. Diese Funktion hat den Vorteil, dass die Webseiten-Datenbank sich mit der Zeit vergrössert und sich somit entsprechend den Bedürfnissen der Nutzer gestaltet.

# 3. Projektfunktionen

Der Benutzer wählt auf der Plattform aus einer Liste seine Hochschule aus und gelangt dadurch auf eine Seite mit einer interaktiven Karte der Umgebung der Hochschule, worauf Essmöglichkeiten der Gegend markiert sind. Durch das Anklicken einer Markierung erhält der Nutzer Informationen über das ausgewählte Restaurant. Diese Informationen könnten wie folgt aussehen: das aktuelle Menü, die genaue Adressenangabe, die Öffnungszeiten, ein Link zur Webseite und die angebotene Küche. Ausserdem verschaffen entsprechende Bilder dem Nutzer einen ersten Eindruck über das Restaurant.

## 3.1. Markierung

Als Benutzer hat man die Möglichkeit laufend weitere Markierungen auf der Karte zu erstellen, welche für alle anderen Benutzer sichtbar sind. Dazu werden Informationen wie Standort und Name des Restaurants benötigt und Nebeninformationen wie Öffnungszeiten und entsprechende Webseiten. Erstellte Einträge können nachträglich bearbeitet oder entfernt werden.

### 3.2. Favoriten

Beliebte Essmöglichkeiten des Benutzers können favorisiert werden, sodass diese auf der Karte hervorstechen. Ausserdem ist eine Übersicht in Form einer Liste über alle favorisierten Markierungen auf der Plattform vorhanden.

### 3.3. Suchen und Filtern

In einem Suchbereich der Plattform können Filterkriterien gesetzt werden, welche die Menge der Resultate auf der Karte beschränken. Dieses Vorgehen erlaubt dem Benutzer, schneller nach seinen Präferenzen ein passendes Restaurant zu finden. Ebenfalls kann die Suchfunktion eingesetzt werden um spezifisch nach einem Restaurant oder Standort zu suchen.

### 3.4. Mögliche Erweiterungen

Für die erweiterte Version werden verschiedene Ideen in Betracht gezogen:

Die Benutzer sollen durch eine Kommentarfunktion die Möglichkeit haben Bewertungen und Kommentare zu verfassen. Darüber hinaus soll die Reisedauer zwischen dem Benutzer und der Markierung abgemessen und ihm wiedergegeben werden. Eine «share»-Funktion soll es ermöglichen eine Markierung mit einem anderen Benutzer zu teilen. Die nächste Version soll regional gesehen erweitert werden und weitere Hochschulen der Schweiz enthalten. Durch erstellen eines Nutzerprofils können die oben genannten erweiterten Funktionen benutzt werden.

## 4. Vorkenntnisse

**Erwin Tran** hat eine Lehre als Applikationsentwickler abgeschlossen. Während seiner Lehrzeit befasste er sich hauptsächlich im Bereich der Webentwicklung mit Java, sowie auch Softwaretesting und die Entwicklung von Android-Apps. Ausserdem konnte er bereits Erfahrungen in Projektmanagementmethoden wie IPERKA und Scrum sammeln.

**Gabriele Pace** hat ein Jahr lang an der Universität Zürich studiert und konnte erste Erfahrung der Programmiersprache Java sammeln. Danach hat er 1 Jahr als Software Tester Praktikant gearbeitet und konnte erste Erfahrungen im Testing, Verifikation und Validierung machen. Ebenfalls im Praktikum verwendete er unterschiedliche Web Technologien.

**Semanur Cerkez** hat ein Jahr lang an der Universität Zürich Informatik studiert und mit den Sprachen Python und C gearbeitet. In ihrem Praktikum während eines Jahres benutzte sie vor allem die Webtechnologien HTML, CSS und JavaScript.

**Aleksandra Timofeeva** hat 2017 ihren Master in Übersetzungstheorie und interlinguale Kommunikation mit Schwerpunkt Deutsch an der Universität Sankt Petersburg abgeschlossen und konnte später durch einen Webentwickler Kurs die Webtechnologien HTML, CSS und JavaScript erlernen. Des Weiteren besitzt sie Kenntnisse in PHP, ASP.NET Framework, MODX Evolution, Wordpress und MySQL.

## 5. Anhang

### Projektideen

<b>Event Finder</b>	Zeigt dem Nutzer je nach erstelltem Profil (Musikstil, Preis/Budget, Hobby, etc.) Events in der Nähe
<b>Student Food Finder</b>	Zeigt dem Benutzer mit Hilfe einer Karte nahegelegene Essmöglichkeiten
<b>Offline Guide</b>	Kalkuliert die beste Sightseeing Route nach Wunschkriterien, der auch offline verfügbar ist
<b>Europaweiter Preisvergleich der ÖV und Autovermietungen</b>	Vergleicht die verschiedene Preise für eine Route und gibt die günstigste Variante wieder
<b>Multilingualer Chatroom</b>	Durch Zufall wird einem Benutzer ein anderer Benutzer zugewiesen , diese können durch das «Messaging» ihre Sprachkenntnisse erweitern

## Bewertungskriterien

Kriterium	Beschreibung	Skala (1-4)	Gewichtung (1-4)	Begründung
<b>Durchführbarkeit</b>	Ist das Projekt realisierbar?	1 = Projekt gar nicht realisierbar 4 = Projekt sehr gut realisierbar	4	Ohne realisierbares Projekt, kein Motivationsantrieb
<b>Originalität</b>	Gibt es das Projekt im Markt schon?	1 = Projekt schon vorhanden 4 = Projekt einzigartig	2	Wichtiges Kriterium, aber nicht Hauptantrieb
<b>Interesse</b>	Persönliches Interesse am Thema	1 = kein Interesse 4 = grosses Interesse	2	Wichtiges Kriterium, aber nicht Hauptantrieb
<b>Nutzen</b>	Wie gross ist das Nutzen für den Benutzer?	1 = geringer Nutzen 4 = hoher Nutzen	4	Wichtiger Haupttreiber; das Produkt sollte einen Nutzen haben
<b>Knowhow</b>	Reichen die nötigen Vorkenntnisse um das Projekt durchzuführen	1 = wenig Vorkenntnisse 4 = umfassende Vorkenntnisse	4	Das Projekt sollte von jedem mitgestaltet werden können

## Bewertung der Projektideen

Idee	Durchführbarkeit	Originalität	Interesse	Nutzen	Knowhow
Event Finder	3	2	3	3	2
Student Food Finder	3	4	3	3	3
Offline Guide	1	2	2	2	2
Europaweiter Preisvergleich der ÖV und Automietungen	1	1	2	2	2
Multilingualer Chatroom	1	3	3	3	1