Machbarkeitstudie Cyclenator

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Version | Author | Datum | Status | Kommentar |
| 0.1 | Markus Schulmeister | 11.10.2012 | Neu |  |
| 0.2 | Markus Schulmeister | 8.11.2012 | Erweitert | Produktbeschreibung, Ist-Zustand, Soll-Zustand, Funktionsumfang hinzugefügt |
| 0.3 | Christian Maran | 14.11.2012 | Erweitert | Inhaltsverzeichnis, Wirtschaftliche Machbarkeit, Nutzenanalyse |
| 0.4 | Thomas Pokorny | 15.11.2012 | Erweitert | Technische Machbarkeit |
| 1.0 | Markus Schulmeister | 15.11.2012 | Erstversion fertig | Conclusio |

Bezieht sich auf Lastenheft Version 1.0

# Inhaltsverzeichnis

1. **Produktbeschreibung**
2. **Ist-Zustand**
3. **Sollzustand**
4. **Funktionsumfang**
   1. Must Have
5. **Technische Machbarkeit**
   1. Technologien
6. **Wirtschaftlichemachbarkeit**
   1. Personalaufwand
      1. Qualifikation der Teammitglieder
      2. Zusammenarbeit des Projektteams
      3. Personelle Risiken
      4. Projektaufwand pro Person
   2. Investitionsaufwand
7. **Nutzenanalyse**
   1. Nutzen für den Kunden
   2. Nutzen für das Projekt-Team
8. **Conclusio**

# 1 Produktbeschreibung

Das Programm soll die optimale Lösung für alle Outdoor begeisterten Sportler werden. Einerseits korrigiert die App die Schwächen der bereits vorhandenen Produkte und fügt gleichzeitig neue Funktionalitäten hinzu.

Benutzer können mittels der App eine eigene Rad- bzw. Laufstrecke erstellen, oder diese von dem App suchen lassen und diese ihren Wünschen entsprechend optimieren. Dazu gehört das Hinzufügen von Streckenpunkten, das Auswählen des Schwierigkeitsgrades, ob die Strecke als Runde oder Hin- und Rückfahrt absolviert wird und vieles mehr.

Angeboten wird die App im Google Play-Market wo sie heruntergeladen werden kann.

Angewendet wird das Programm auf allen Android-Tablets und Smartphones. Die Zielgruppe besteht, wie bereits erwähnt, vor allem aus Hobbysportlern.

# 2 IST-Zustand

Gängige Mobileroutenplaner wie Runtastic, OpenCycle und Outdoor haben Vorzüge, jedoch viele Mängel, vor allem was die Optimierung für den Benutzer bezüglich der Strecken angeht(z.B.: Die Länge der Strecke, Entfernung zur Strecke, Anzahl der Wegpunkte, Rad oder Laufstrecke)

# 3 SOLL-Zustand

Das Programm soll die optimale Lösung für alle Outdoor begeisterten Sportler wer-den. Einerseits korrigiert die App die Schwächen der bereits vorhandenen Produkte und fügt gleichzeitig neue Funktionalitäten hinzu.

Benutzer können mittels der App eine eigene Rad- bzw. Laufstrecke erstellen, oder diese von dem App suchen lassen und diese ihren Wünschen entsprechend optimieren. Dazu gehört das Hinzufügen von Streckenpunkten, das Auswählen des Schwierigkeitsgrades, ob die Strecke als Runde oder Hin- und Rückfahrt absolviert wird und vieles mehr.

Angeboten wird die App im Google Play-Market wo sie heruntergeladen werden kann.

Angewendet wird das Programm auf allen Android-Tablets und Smartphones. Die Zielgruppe besteht, wie bereits erwähnt, vor allem aus Hobbysportlern.

# 4 Funktionsumfang

## 4.1 Must have

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Strecken nach bestimmten Kriterien suchen | hoch |  | hoch | X |
| mittel | X | mittel |  |
| niedrig |  | niedrig |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Gesamtlänge der Strecke berechnen und anzeigen | hoch |  | hoch | X |
| mittel |  | mittel |  |
| niedrig | X | niedrig |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Strecken speichern | hoch |  | hoch |  |
| mittel |  | mittel | X |
| niedrig | X | niedrig |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Zwischen Runden und Hin- und Rückfahrt entscheiden | hoch |  | hoch |  |
| mittel | X | mittel | X |
| niedrig |  | niedrig |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Strecke auf Waypoints aufteilen | hoch |  | hoch | X |
| mittel |  | mittel |  |
| niedrig | X | niedrig |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Seehöhe mit Höhenunterschied und Steigung zum nächsten Waypoint anzeigen | hoch |  | hoch |  |
| mittel | X | mittel | X |
| niedrig |  | niedrig |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Strecke bis zum nächsten Waypoint oder Ende der Route anzeigen | hoch |  | hoch |  |
| mittel | X | mittel | X |
| niedrig |  | niedrig |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Joule-/Kalorienverbrauch anzeigen | hoch |  | hoch |  |
| mittel | X | mittel |  |
| niedrig |  | niedrig | X |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beschreibung** | **Aufwand** |  | **Nutzen** |  |
| Durchschnittsgeschwindigkeit berechnen | hoch |  | hoch |  |
| mittel |  | mittel |  |
| niedrig | X | niedrig | X |

# 5 Technische Machbarkeit

## 5.1 Technologien

### OpenCycleMap

OpenCycleMap ist eine globale Karte für Fahrradfahrer, basiert auf Daten vom OpenStreetMap-Projekt. Es wurde in 2007 gestartet und seitdem immer mehr erweitert.

Weder Registrierung noch API-key ist notwendig um die Karten zu benutzen.

Kommerzielle Nutzung ist gestattet und sogar erwünscht.

OpencycleMap stellt eine ausführliche Developer Beschreibung auf ihrer Website zur Verfügung

### Outdooractive

Zum Touren planen.

Stellt seine Java-Script API zur Verfügung.

Um die API nutzen zu dürfen muss man seine Anwendung bei outdooractive registrieren.

Man verpflichtet sich auch einen Link auf deren Website in die Anwendung und auf die Website der Anwendung einzubauen.

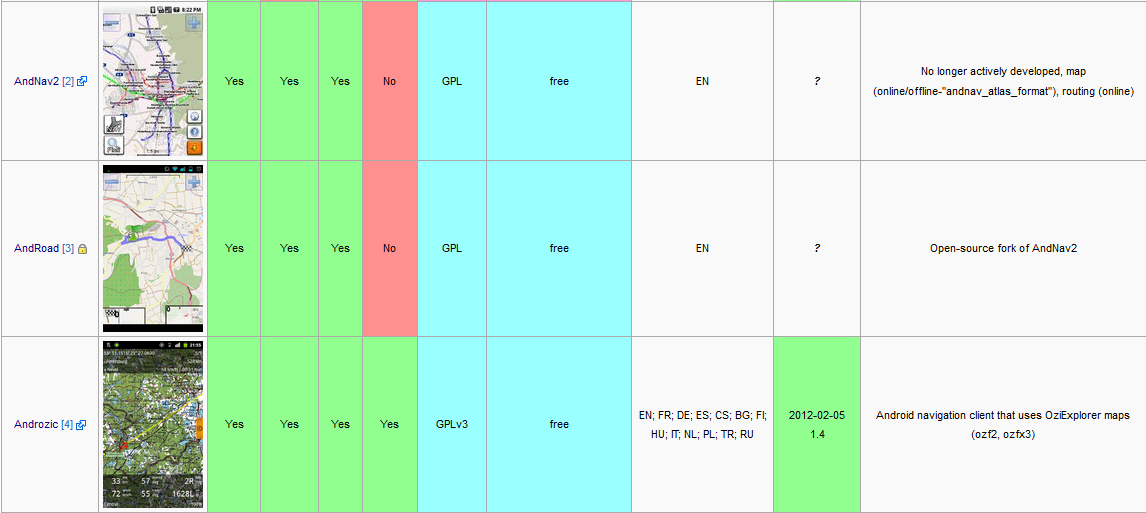
Outdooractive bietet weiters die Möglichkeit auf Wunsch kundenspezifische Karten zu erstellen.

### OpenSteetMap

OpenStreetMap ist ein freies Projekt, das für jeden frei nutzbare Geodaten sammelt (Open Data). Mit Hilfe dieser Daten können Weltkarten errechnet oder Spezialkarten abgeleitet werden, sowie Navigation betrieben werden. Auf der OpenStreetMap-Startseite ist eine solche Karte abrufbar.

Der Kern des Projekts ist eine wiki-ähnliche Datenbank mit geographischen Daten. Diese dürfen gemäß der Open Database License verwendet werden. Dadurch ist eine Einbindung in Drucke, Webseiten und Anwendungen wie Navigationssoftware möglich, ohne durch restriktive Lizenzen beschränkt zu sein oder Entgelte zahlen zu müssen. Die Nennung von OpenStreetMap als Datenquelle ist zur Datennutzung erforderlich.

Mittels OpenStreetMap wurden bereits zahlreiche Android Apps programmiert, die meisten von ihnen sind Opensource. Liste von Referenz Programmen:



### Android SDK

Programmiert wird das App für alle Android Versionen ab 2.1, das entspricht der der SDK Version 7. Die API stellt alle wichtigen Grundfunktionen die zur Aufbau der APP benötigt werden zur Verfügung. Alle Projektmitglieder haben die SDK bereits installiert und schon Erfahrung im Android-JAVA Bereich gesammelt.

# 6 Wirtschaftliche Machbarkeit

## 6.1 Personalaufwand

### 6.1.1 *Qualifikation der* Teammitglieder

Da die Projektmitglieder über das nötige technische Know-How verfügen und maximal bei bestimmten Sachen ihr Wissen auffrischen müssen, stellt es kein Problem dar das Produkt zu entwickeln. Diese Kenntnisse wurden in der bisherigen Ausbildung sowohl theoretisch als auch praktisch anhand diverser Projekte und Praktika bei Firmen erworben.

### 6.1.2 Zusammenarbeit des Projektteams

Alle Teammitglieder waren sich von Anfang an bewusst, dass nur durch eine starke Zusammenarbeit die von unserem Projektauftraggeber und vom Team gesetzten Ziele erreicht werden können.

Die teaminterne Zusammenarbeit spielt eine besonders wichtige Rolle für eine gerechte und gezielte Aufteilung der Arbeitspakete. Des Weiteren hilft eine teamintern gute Absprache zur Vermeidung bzw. Lösung von auftretenden Problemen bei.

### 6.1.3 Personelle Risiken

#### Ausfall eines Teammitglieds

Das Gelingen des Projekts kann auch vom Ausfall eines oder mehrerer Teammitglieder abhängig sein. Das kann viele Gründe haben, sei es durch Krankheiten oder andere soziale Faktoren. Die Risiken liegen hierbei vor allem bei der zeitgerechten Abwicklung des Projekts und auch beim möglichen Verlust von fachspezifischen Wissensquellen.

#### Streit im Team

Streit im Team ist heutzutage keine Seltenheit. Es ist schwer ihn zu vermeiden, da es eine Menge Faktoren gibt, die einen Streit innerhalb eines Teams auslösen können wie etwa Meinungsverschiedenheiten, soziale Spannungen usw., die im schlimmsten Fall auch zur Auflösung des Teams führen können. Hierbei sind die Fähigkeiten des Projektleiters gefragt, der derartige Probleme frühzeitig erkennen und diese dann lösen muss.

### 6.1.4 Projektaufwand pro Person

Zur Bestimmung des Projektaufwands pro Person verwenden wir die Funktion-Point-Analyse.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kategorie | Anzahl | Klassifizierung | Gewichtung | Zeilensumme |
| Eingabedaten | 12 | Einfach | 3 | 36 |
|  | Mittel | 4 | 0 |
|  | Komplex | 6 | 0 |
| Abfragen | 5 | Einfach | 3 | 15 |
|  | Mittel | 4 | 0 |
| 1 | Komplex | 6 | 6 |
| Ausgaben | 8 | Einfach | 4 | 32 |
|  | Mittel | 5 | 0 |
| 2 | Komplex | 7 | 14 |
| Datenbestände | 2 | Einfach | 7 | 14 |
| 1 | Mittel | 10 | 10 |
|  | Komplex | 15 | 0 |
| Referenzdaten | 2 | Einfach | 5 | 10 |
| 1 | Mittel | 7 | 7 |
|  | Komplex | 10 | 0 |
| Summe |  |  | E1= | 144 |
| Einflussfaktoren  (ändern den Function-Point-Wert um ± 30% | 1.Verflechtung mit anderen Anwendungssystemen (0-5) | | | 0 |
| 2.Dezentrale Daten und dezentrale Verarbeitung (0-5) | | | 4 |
| 3.Transaktionsrate (0-5) | | | 0 |
| 4. Verarbeitungslogik  a Rechenoperationen (0-10)  b Kontrollverfahren (0-5)  c Ausnahmeregelungen (0-10)  d Logik (0-5) | | |  |
| 8 |
| 0 |
| 0 |
| 1 |
| 6. Wiederverwertbarkeit (0-5) | | | 5 |
| 6. Datenbestandskonvertierungen (0-5) | | | 0 |
| 7.Anpassbarkeit (0-5) | | | 3 |
| Summe der 7 Einlüsse | E2= | | | 21 |
| Faktor EInflussbwertung | E3=E2/100+0,7= | | | 0,91 |
| Bewerte Function-Points | E1\*E3= | | | 131,04 |
| Aufwand pro Person | E4=Personalmonate/Anzahl der Teammitglieder | | | 2,75 |

Nachfolgend ist eine Zuordnungstabelle zwischen den bewerteten Function-Points und den daraus abgeleiteten Personalmonaten zu sehen.

|  |  |
| --- | --- |
| Bewertete Function-Points | Personalmonate |
| 50 | 5 |
| 100 | 8 |
| 150 | 11 |
| 200 | 14 |
| 250 | 17 |
| 300 | 20 |
| 350 | 24 |
| 400 | 28 |
| 450 | 32 |
| 500 | 36 |

Wenn man nun die Werte vergleicht kommt man in unserem Projekt auf einem Gesamtaufwand von 11 Monaten und wenn man das dann noch durch die Anzahl der Teammitglieder teilt auf 2,75 Monate.

## 6.2 Investitionsaufwand

Der Investitionsaufwand ist relativ gering da nur Vermarktungskosten im Google Play Store und das Personalgehalt aufkommen.

|  |  |
| --- | --- |
| Personal | |
| Personalgehalt | 15x480€ |
| Summe | 7200€ |
| Google Play Store | |
| Vermarktungskosten | 20€ |
| Summe | 20€ |
| Gesamtkosten | 7220€ |

# 7 Nutzenanalyse

## 7.1 Nutzen für den Kunden

* Eine speziell für Hobbysportler entwickelte Android-App zur Radroutenplanung
* Persönliches Feedback für den Benutzer durch Abruf der vollbrachten Leistungen
* Leichte Routenplanung und Wiederverwendbarkeit alter Routen

## 7.2 Nutzen für das Projekt-Team

* Erweiterung der fachlichen Programmierkenntnisse mittels eines praxisnahen Software-Projekts
* Wiederverwendbarkeit von Teilen der entwickelten Software

# 8 Conclusio

Es wird empfohlen alle Must have-Funktionen mittels Java und JavaScript aufbauend auf AndRoad umzusetzen.