

Avocado Share

Projektidee

Gruppe 13

Sascha Bergmann
Dang Thien Nguyen
Cyril Müller
Lion Kunz

4. Oktober 2015

Ziel

Ziel des Projektes ist es, eine Webplattform bereitzustellen um studienrelevante Dokumente, wie beispielsweise Lösungen zu Übungen, Unterrichtsnotizen und Zusammenfassungen, den jeweiligen Klassen bzw. Modulen zuordnen zu können und mit Mitstudierenden zu teilen. Die Plattform soll allen Studierenden die Möglichkeit bieten, unterrichtsergänzende Dokumente online zu speichern, andere Dokumente zu betrachten, zu bewerten und zu kategorisieren. Anhand der Verbindung zwischen Studierenden und den besuchten Modulen, soll für jeden Studierenden ein individualisiertes Wissensangebot zusammengestellt werden.

Produkteinsatz

Anwendungsbereich

Die Nutzung dieser Plattform soll öffentlich, frei und kostenlos zugänglich sein. Man muss sich lediglich registrieren.

Zielgruppen

Die Zielgruppe sind Studierende, die verschiedene Dokumente wie Zusammenfassungen, Notizen etc. untereinander austauschen wollen. Der Einsatz ist auf die Bedürfnisse von Studierenden an der ZHAW ausgerichtet, es soll jedoch auch an weiteren Fachhochschulen oder Universitäten einsetzbar sein.

Die Anwendung ist nicht speziell auf gewisse Altersgruppen, ein Geschlecht oder ähnliches ausgerichtet.

Produktfunktionen

Gruppen- und Personenverwaltung

Sobald sich ein Benutzer registriert hat, kann dieser Gruppen anlegen und selbsterstellte Gruppen wieder entfernen. Diesen Gruppen kann man dann Personen hinzufügen und natürlich auch wieder entfernen.

Modulverwaltung

In jeder Gruppe können mehrere Module erstellt werden (z.B. Ein Modul PROG 1 oder MANIT 1). Für jedes hinzugefügte Modul wird eine separate Ablage erstellt in der die Studenten/Benutzer ihre Dateien und Notizen ablegen können.

Dateimanagement

Zu jedem Modul können Dateien hochgeladen werden. Jeder Benutzer aus der Gruppe, in dem sich das Modul befindet, kann dann diese Datei einsehen. Löschen können sie nur derjenige der sie hochgeladen hat, und der Ersteller der Gruppe.

Dateikategorisierung

Wenn ein Benutzer eine Datei hoch lädt, kann Dieser Kategorien angeben, welche zu diesem Dokument passen. Ist noch keine passende Kategorie vorhanden ist es möglich auch neue Kategorien zu erfassen.

Dokumentensuche

Es ist möglich über ein Suchfeld nach Dateien zu suchen. Die Suche zeigt selbstverständlich nur die Dateien an, welche auch für den Benutzer einsehbar sind.

Mögliche Erweiterungen

Online Editor

Es soll möglich sein über einen Online-Editor innerhalb der Website Notizen oder Texte zu erfassen und diese dann gleich online zu speichern. Dateien die hochgeladen wurden und ein Dateiformat haben, dass dies auch unterstützt, können diese in diesem Editor geöffnet und bearbeitet werden.

Bewertungssystem

Jedes hochgeladene Dokument kann bewertet werden. So können gute und hilfreiche Dokumente hervorgehoben werden.

Dokumentensuche (erweitert)

Die Suche kann mit der Erweiterung nicht nur über die Dateinamen suchen, sondern auch den Inhalt der Dokumente durchsuchen. Ausserdem werden Dateien angezeigt auf die ein Benutzer keinen Zugriff hat. Zu diesen Dokumenten wird dann eine Funktion bereitstehen, um den Inhaber des Dokumentes nach Erlaubnis zu fragen.

Anbindung an Benutzerverwaltung

Durch eine Verbindung zwischen der Website und bestehenden Benutzerverwaltungs-Systemen können sich Benutzer mit ihrem bestehenden Login anmelden (Analog OLAT, Moodle, Intranet der ZHAW)

Vorkenntnisse

Unsere Gruppe bringt ein breites Spektrum an Vorkenntnissen mit, mit welchen die technischen Anforderungen voll gedeckt werden können. Für jede Kategorie der Fachvorkenntnisse findet sich mindestens ein Teammitglied, welches bereits ein gutes Fachwissen mitbringt.

	LION KUNZ	SASCHA BERGMANN	DANG T. NGUYEN	CYRIL MÜLLER
PROGRAMMIERUNG	Mittelmässig	Gut	Schwach	Gut
WEBDESIGN	Wenig	Mittelmässig	Gut	Gut
DATENBANK	Mittelmässig	Gut	Mittelmässig	Wenig

Auch bei den aussertechnischen Fähigkeiten hat die Gruppe Vorkenntnisse im Bereich von mittelmässig bis gut. Auch hier wird das Wissen von mindestens einer Person, aber meist sogar von mehreren Personen mitgebracht.

	LION KUNZ	SASCHA BERGMANN	DANG T. NGUYEN	CYRIL MÜLLER
ORGANISATION	Mittelmässig	Mittelmässig	Gut	Mittelmässig
PROJEKTERFAHRUNG	Gut	Gut	Gut	Mittelmässig
KOMMUNIKATION	Mittelmässig	Mittelmässig	Gut	Gut
TEAMFÄHIGKEIT	Gut	Gut	Mittelmässig	Gut

Nachfolgend noch von jedem Gruppenmitglied einen selbst verfassten Text, was er bis zum Studium, in seiner Lehre und im Beruf, für Kompetenzen aufbauen konnte.

Sascha Bergmann

Sascha Bergmann machte eine 4 jährige Lehre als Informatiker Schwerpunkt Applikationsentwicklung, anschliessend arbeitete er ein knappes Jahr als Software-Entwickler.

Er ist sehr versiert in C# und .NET-Technologien, da er 4 Jahre lang im Betrieb damit arbeitete. In der Berufsschule lernte er parallel 3 Jahre lang Java (auch verbunden mit JSF) zu programmieren. Bezüglich Web ist er etwas weniger sicher, da er bloss im ersten Lehrjahr Websites erstellte und pflegte. Zusätzlich dazu lernte Herr Bergmann in der Schule mit JSF Java und HTML zu kombinieren.

Er arbeitete während seiner gesamten Lehre in verschiedenen Projektteams als gewöhnliches Teammitglied, zumeist mit der agilen Scrum Methode. In seiner späteren Arbeit half er kurze Zeit die Auszubildenden zu betreuen und konnte so auch Teamleiter-Luft schnuppern.

Cyril Müller

Während der Lehre als Elektroniker arbeitete Cyril Müller an embedded Linux-Systemen. Als IPA entwickelte er während 12 Wochen eine Webapplikation geschrieben in Python mit einem Webinterface für welches er HTML5, JavaScript und CSS verwendete. Diese Technologien nutzt er auch in der Freizeit für kleine Projekte. In einem anschliessenden halben Jahr arbeitete er an einem Softwareprojekt in C++, bei welchem die Firma auf agile Softwareentwicklung setzte.

Lion Kunz

In seiner 4 jährigen Ausbildung zum Informatiker Generalist hat Lion Kunz verschiedenste Kompetenzen im Bereich der Informatik aufbauen können. Zum Beginn seiner Lehre war er im Support von Gross-, Klein- und Privatkunden tätig, danach konnte er ein halbes Jahr bei einem Rollout aktiv mitarbeiten. Nach einiger Einarbeitungszeit übernahm er die Hotline und Verwaltung eines Prozessmanagement Systems, was das Erstellen von Gruppen, Benutzern, Projekten etc. beinhaltete.

Später fand er seine Leidenschaft zum Programmieren. Wo er sich zuerst im Selbststudium Java beigebracht hat und danach etwa ein dreiviertel Jahr in einem Entwickler Team Web Plug-Ins mithilfe von Java, HTML, CSS und Velocity Macros entwickelte. Danach durfte er in einem dreiviertel Jahr ein eigenes Projekt durchführen, in dem er für ein Administrations Team, ein Zeitmanagement Tool mit dem Einsatz von MS Access, Visual Studio, VB und C# erstellte. In der restlichen Zeit seiner Lehre durfte Lion in einem Entwickler Team, wo er mit MySQL Datenbanken, C# und ein wenig XML, HTML und CSS arbeitete, seine Fähigkeiten ausbauen. Im bekannte Projektmethoden sind Scrum, Hermes Tailored (Swisscom Standard) und das Wasserfallmodell.

Dang Thien Nguyen

Dang Thien Nguyen hat eine Ausbildung als Informatiker Systemtechnik gemacht. Während der Lehre hat er die Grundlagen von C++ gelernt. Im Betrieb war er beteiligt an der Neustrukturierung und Erstellung der Firma-Webseite in HTML 5 und CSS3. Das Thema an seiner IPA war ein Umfragetool mit einer Webaufricht und einer MySQL-Datenbank. In der gesamten Ausbildung war er aktiv in einigen Projekten wie Windows-Rollout, Datenservermigration Windows Server 2003 auf 2008 R2, DMS (Dokument Management System) aufbauen und Standardisierung der Firmenrechner (Austausch von alten Hardware) tätig.

Anhang

Dokumentation Brainstorming

Liste der Projektideen

Know-How

- Shared Notes
- Online Aufgabenbuch
- IT-„Helfer“
- Studenten helfen Studenten
- Summary Collector
- Know-How Database
- Wikibook

Beschreibung: Eine Plattform um Wissen zu vermitteln, Hilfestellungen zu leisten oder sein Können für Andere bereitzustellen.

Students & Social

- Booksharing
- Dozentenbewertung
- Studienwohnung
- Studienangebote finden

Beschreibung: Angebote für Studierende der ZHAW zum Teil ähnlich zu einem Anschlagbrett. Eine Plattform um Dozenten zu bewerten wurde hier auch ein kategorisiert.

Events and Nightlife

- Bartreffen
- Trinkspiel
- Winti-Nightlife
- Bar Crawl (Who-Is-Where)
- Eventplattform

Beschreibung: Online Plattform, um gemeinsam Ausgang zu planen, sich über den Aufenthalt von Freunden zu informieren oder sich mit Freunden in Bars zu amüsieren.

Cloud Dienste

- Archiv für Webseiten (zitieren)
- Blog Plattform
- Bildergalerie
- Cloudstorage

Beschreibung: Cloud-Ablage um Dokumente, Bilder oder Blogbeiträge zu speichern, organisieren und teilen.

Code Checker

- Clean Code Checker
- Code Checker

Beschreibung: Online Dienst zum Überprüfen der Source-Code Qualität von Softwareprojekten.

Bewertungskriterien

- 1) Auftragskompatibilität – Vorgaben der Projektarbeiten sind erfüllbar
- 2) Weiterführbarkeit – Zusätzliche Funktionen sind erweiterbar
- 3) Persönliche Interesse – Interesse an Projektarbeit
- 4) Nutzen – Weiterbenutzung nach Projektende – Marktpotenzial
- 5) Umsetzbarkeit – Das Projekt kann durch Know-How umgesetzt werden

Skala

Punktesystem

Für jedes Bewertungskriterium wird das Punktetotal aus folgenden Werten berechnet:

- Gewichtspunkt
- Persönliche Punktzahlen

Gewichtung

1	2	3
Niedrige Priorität	Mittlere Priorität	Hohe Priorität

Für jedes Bewertungskriterium wurde eine Gewichtung von 1 – 3 festgelegt.

Persönliche Punktzahl

1	2	3	4
Nicht erfüllbar	Teils erfüllbar	Mittelmässig erfüllbar	Erfüllbar

Jedes Teammitglied konnte die Punkte nach eigenem Ermessen vergeben.

Punkteberechnung

Die Punkte für jedes Bewertungskriterium pro Projektkategorie werden aus der Summe aller persönlichen Punkte berechnet und dann mit der Gewichtung multipliziert. Das Total ist die Summe aller Punkte für jedes Kriterium für die entsprechende Kategorie.

	Auftragskompatibilität	Weiterführbarkeit	Persönliches Interesse	Nutzen	Umsetzbarkeit	Total
Gewichtung	3	1	3	2	3	
<i>Events & Nighlife</i>	39	16	33	22	38	158
<i>Cloud-Dienst</i>	36	11	30	22	39	138
<i>Code Check</i>	45	9	42	24	30	150
<i>ZHAW</i>	36	11	33	26	45	151
<i>Administration</i>						
<i>Students & Social</i>	39	12	39	24	42	156
<i>Know-How</i>	42	12	45	28	42	169