

Entwicklungsprojekt WS 23/24

Tom Höhler, John Swann

Kapitel

1. Problemraum
2. Domänenmodell
3. Stakeholder & Erfordernisse
4. Projektziele
5. Projektrisiken
6. Alleinstellungsmerkmal

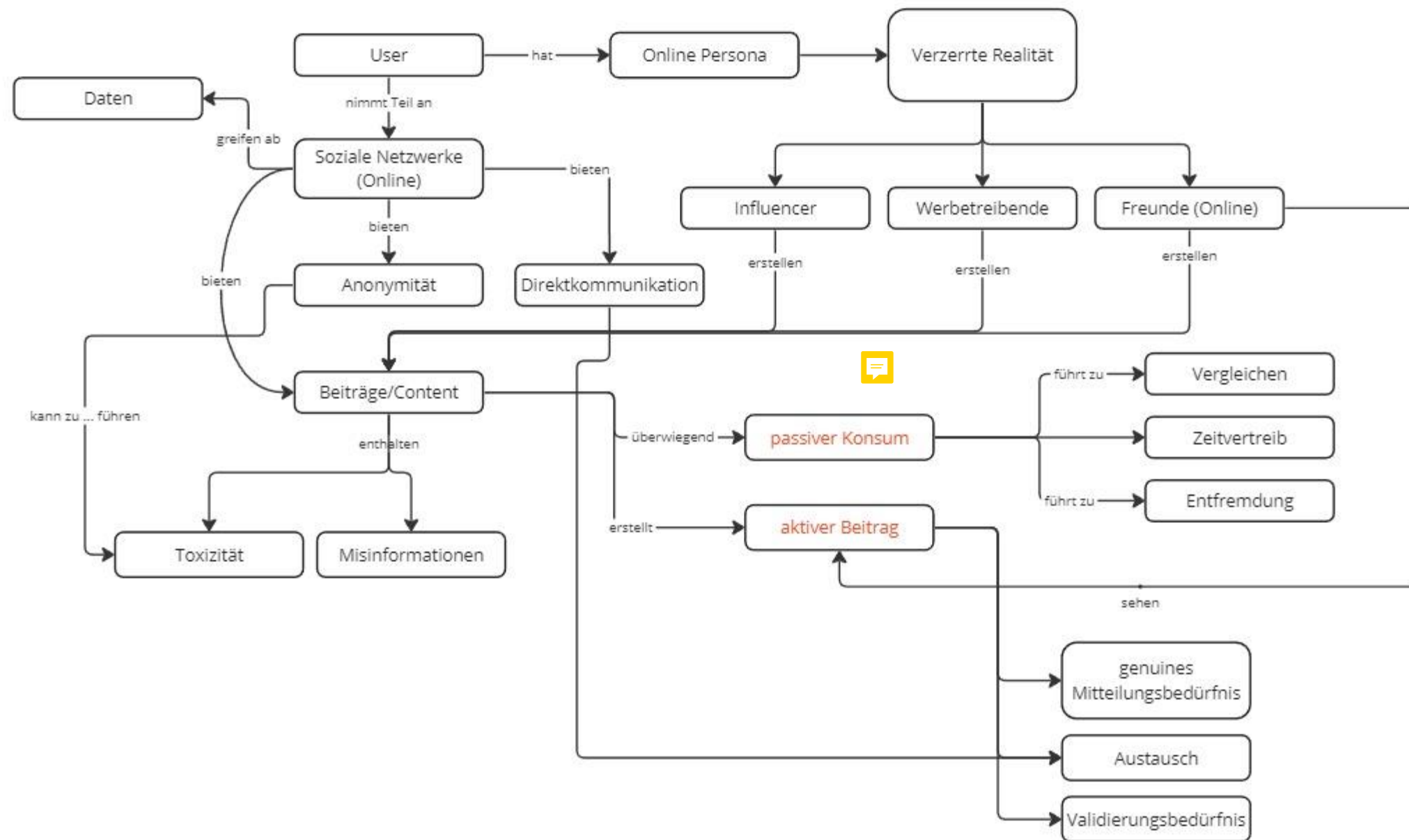
1. Problemraum

Digitale Einsamkeit, oder wie kann ich einfach echte soziale Kontakte knüpfen? 🙄

- obwohl soziale Netzwerke sehr beliebt sind fühlen sich jüngere Generationen vermehrt Einsam
- knüpfen sozialer Kontakte gestaltet sich sehr schwierig
- herkömmliche Netzwerke halten User in einer digitalen Blase
- statt echtem Kontakt wird Doomscrolling betrieben



2. Domänenmodell



2. Domänenmodell

Annäherung an die Problemdomäne

- Erstellung eines allgemeinen Domänenmodells zum Thema soziale Interaktion des Individuums
- Eingrenzung auf soziale Netzwerke und deren Nutzung
- Aktiver Beitrag vs. Passiver Konsum
- Fehlen der menschlichen Komponente

3. Stakeholder & Erfordernisse



	Stakeholder	Einzelperson	Organisation	Bezug zum System (Anrecht, Anteil, Anspruch, Interesse)	Objektbereich (an einem System oder dessen Merkmalen)	Erfordernis / Erwartung
Primär	Student*in	X		Anteil, Interesse	Möglichkeit sich mit Mitstudierenden zu einer spontanen Lernsession am Campus zusammen zu finden	Als Student*in muss man die Möglichkeit haben, Mitstudierende leicht zu erreichen, um spontan zu einer Lernsession am Campus aufrufen zu können.
	Schüler*innen	X		Anteil, Interesse	Freistunden nutzen um Soziale Kompetenzen zu stärken, Freunde zu finden und sonstige Freizeit Gestaltung	Als Schüler*in muss man die Möglichkeit haben, neue Kontakte zuknüpfen, um in Pausen, Freistunden und der Freizeit soziale Kompetenzen stärken zu können.
	Azubis	X		Anteil, Interesse	verbessern des Soziallebens (soziale Kontakte)	Als Azubi muss man die Möglichkeit geboten bekommen, ein besseres Sozialleben führen zu können, um mehr Austausch zu führen und soziale Kontakte zu knüpfen.
	Berufstätige	X		Anteil, Interesse	Freizeit und Pausen Gestaltung, Arbeitskollegen kennen lernen	Als Berufstätige*r muss man die Möglichkeit haben, seine Arbeitskollegen zu treffen, um die soziale Vernetzung zu fördern.
Sekundär	Vereine		X	Anteil, Interesse	Mehr aktive Vereinsmitglieder, Treffen auch ausserhalb von Regulären Vereinstreffen fördern	Als Vereinsvorstand muss man die Möglichkeit haben, Vereinsmitglieder zu erreichen um Treffen planen zu können.
	Eltern	X		Anteil, Interesse	Sicherheit	Als Elternteil muss man ausreichend Informationen verfügbar haben, um seiner Sorgfaltspflicht nachkommen zu können.
	Freunde	X		Anteil, Interesse	Organisation von Treffen/ spontanen Aktivitäten	Als Freund*in muss man die Möglichkeit haben, spontan um ein Treffen bitten zu können
				Interesse	nicht primär zur Partnersuche Image	Als Paar muss man die Möglichkeit haben das System zu nutzen ohne Probleme mit seinem Partner bekommen zu können.
	Interessengruppen		X	Anteil, Interesse	Gleichgesinnte finden und treffen, Hobbys fördern	Als Interessengruppe muss man die Möglichkeit haben, Gleichgesinnte zu finden, um gemeinsam Hobbys nachgehen zu können.
	Paare	X				
Tertiär	Bildungseinrichtung(Schule, Hochschule...)			Anteil, Interesse	Förderung von Sozialen Kompetenzen und Zusammenleben	Als Bildungseinrichtung muss man die Möglichkeit haben, Studierende/Schüler*innen zu motivieren, um in Sozialenaustausch miteinander zu kommen.
	Familie		X	Interesse	Organisation von Festen und Treffen	Als Familie muss man die Möglichkeit haben, Familienmitglieder zu kontaktieren, um Treffen organisieren zu können.

- Primärstakeholder:

Studierende, Schüler, Azubis, Berufsätige

- Sekundäre Stakeholder:

Überwiegend Organisationen, bzw. Famile & Freunde

-> Aktive & Rege Teilnahme Bedingung um das System nutzbar zu machen

4. Projektziele

- zufällige und neue Kontaktmöglichkeiten für die User ermöglichen
- Handy weg legen und in den direkten Kontakt treten
- gleichgesinnte Leute finden mit geteilten Interessen und in den Austausch kommen
- Niedrigschwellige Eintrittsmöglichkeit für User kreieren
- Inklusive Community erschaffen
- Sicherheit der User steht im Vordergrund

5. Projektrisiken

Risikoanalyse

- Die Förderung von sozialen Treffen sollte verantwortungsvoll umgesetzt werden, um keine unerwünschten sozialen Auswirkungen oder Diskriminierung zu fördern.
- Die Erstellung von Gruppen und Gemeinschaften birgt das Risiko von Missbrauch und unangemessenem Verhalten innerhalb dieser Gruppen.
- Das System erfordert die Verarbeitung persönlicher Daten. Das Risiko von Datenschutzverletzungen und Missbrauch von Benutzerinformationen muss sorgfältig überwacht und verwaltet werden.
- Benutzer erstellen falsche Informationen über Veranstaltungen und Aktivitäten oder erstellen gefälschte Profile.
- Rechtliche Haftung für Offline treffen
- Wie gewährleistet man die Offline Sicherheit der User
- System wird kaum adaptiert, Nutzung nur eingeschränkt möglich
- System ist keine Dating Plattform, es müssen klare ersichtliche Regeln und Guidelines erstellt werden um unangemessenes Verhalten zu unterbinden
- Mindestalter für die Nutzung des Systems muss gewährleistet werden

- Vorläufige Liste an Risiken

- komplexes Thema, viele Risiken

- Techn. Risiken (Umsetzung/Datenschutz/Userschutz) schwer zu spezifizieren

6. Alleinstellungsmerkmal

Alleinstellungsmerkmal

- "Real-Life-Interaktionen". Während herkömmliche soziale Netzwerke die Nutzer in einer digitalen Blase halten, fördert dieses System persönliche Treffen und Aktivitäten zwischen den Nutzern.
- Anstatt nur digitale Kontakte zu pflegen, ermöglicht das System das gezielte Finden von Gleichgesinnten in der unmittelbaren Umgebung. Durch lokale Veranstaltungen, gemeinsame Projekte oder spontane Treffen werden digitale Interaktionen in reale Begegnungen überführt. Dies trägt nicht nur zur Stärkung von Gemeinschaften bei, sondern bietet auch eine effektive Möglichkeit, die digitale Isolation aufzubrechen.