

Entwicklungsprojekt WS 23/24

Tom Höhler, John Swann

Kapitel

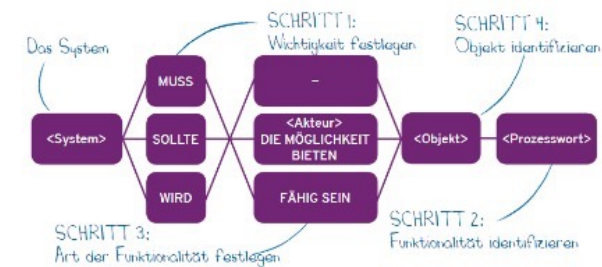
1. Iterierte Artefakte und Neuer Fokus
2. Anforderungen
3. Personae
4. Wettbewerbsanalyse
5. Projektrisiken
6. Use Cases
7. HTA
8. Projektplan Audit 3

1. Iterierte Artefakte und Neuer Fokus

- Stakeholder Tabelle überarbeitet, neuester Stand im Repository
- Neuer Fokus nach Audit 1 und Feedbackrunde auf den Hochschulkontext bezogen. Primärstakeholder: Studierende:
 - Zielgerichteter Modellierung möglich
 - vom Generischen Benutzer zum Studierenden konkretisiert das Projekt
 - Adaption des Studierenden zu anderen Benutzerkontexten denkbar

2. Anforderungen

- Anhand der Stakeholdertabelle Erstellungen der Anforderungen an das System
- Standortbasierte Anwendung bietet sich am ehesten an für die modellierte Problemdomäne



Das System muss die Möglichkeit bieten sich spontan zu treffen

Das System sollte fähig sein Begegnungen unter Studierenden zu fördern

Das System muss Erstusern- sowie erfahrenen Usern gleichermaßen zugänglich sein

Das Konzept muss fähig sein eine einladende Kennenlernatmosphäre zu schaffen

Das Konzept sollte fähig sein nachhaltig realisiert zu werden

Das Konzept sollte die Möglichkeit bieten Informationen über anstehende Events abrufbar zu machen

Das Konzept sollte Elemente der Gamification beinhalten.

Das Konzept sollte fähig sein den Austausch und das Gemeinschaftsgefühl unter den Teilnehmenden zu fördern

Das System sollte interaktiv nutzbar sein

Das System muss die Bedürfnisse und Interessen von den Teilnehmenden berücksichtigen

Das System muss dem Benutzer die Möglichkeit bieten persönliche Präferenzen angeben zu können

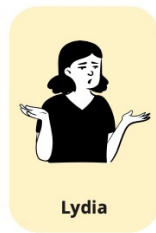
Das System muss fähig sein aktive Nutzer benachrichtigen können

Das System muss fähig sein spontane Gruppentreffen zu ermöglichen

Das System muss den Standort der Nutzenden kennen, um standortbasierte treffen zu ermöglichen

Das System muss dem Benutzer Möglichkeiten bieten zufällige Begegnungen optional zuzulassen

3. Personae



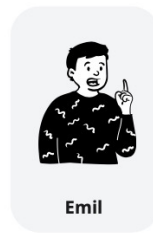
Name: Lydia Markus
Alter: 24
Job: Studentin, studentische Hilfskraft
Wochenstunden am Campus: 8-10 Std.
Wohnort: Köln
Wohnsituation: Haushalt der Eltern
Mobilität: ÖPNV, Pendelerin
Beziehungsstatus: Single
Persönlichkeitstyp: Logiker INTP-A / INTP-T
Hobbies: Wanderurlaube mit der Familie, Lesen
Ziele: Jemanden finden, der mit ihr spazieren geht, und eine Freundin finden, mit der sie sich bei einer gemeinsamen Tasse Tee über Bücher austauschen kann.

Lydia ist Studierende an einer Hochschule, zu der sie mit dem ÖPNV pendelt. Auch sonst ist sie zeitlich durch ihren Beruf ausgelastet. Auf ihren Wegen und am Campus sieht sie ständig interessante Menschen. Sie ist es satt, auf Dating-Plattformen wie Tinder nach potenziellen Freundschaften Ausschau zu halten, weil sie Single ist und dies auch bleiben möchte. Sie wandert gerne, doch dies ist mit einer gewissen Planung verbunden, die ihre Eltern für sie übernehmen. Es fällt ihr schwer, Freunde zu finden, weil sie oft keine Energie hat, Verabredungen nicht wahrnehmen kann und diese kurzfristig absagt.



Name: Caro Nowak
Alter: 27
Job: Studentin, arbeitet am Campus als SAK
Wochenstunden am Campus: 55 Std.
Wohnort: Stuttgart
Wohnsituation: eigene Wohnung
Mobilität: zu Fuß
Beziehungsstatus: verheiratet
Persönlichkeitstyp: Logistiker ISTJ-A / ISTJ-T
Hobbies: Kunst, Brettspiele
Ziele: Dungeons and Dragons spielen und jemanden finden, der ihr Hobby des Bemalens von Figuren mit ihr teilt.

Caro ist in den letzten Zügen vor Vollendung ihres Studiums und ist überdurchschnittlich viel vor Ort. Sie arbeitet als SAK und bewegt sich häufig auf dem Campusgelände. Sie liebt es, zu Fuß zu gehen, und verzichtet deswegen auf ein Semesterticket. Ihr ehemaliger Freundeskreis hat sich aufgelöst. Caro nutzt ihre Freizeit, um sich künstlerisch auszuleben. Seit kurzem bemalt sie Figuren für ein Tabletop-Spiel.



Name: Emil Polo
Alter: 19
Job: Student
Wochenstunden am Campus: 40 Std.
Wohnort: Gummersbach
Wohnsituation: WG
Mobilität: eignes Auto
Beziehungsstatus: frisch getrennt, Lust auf neues
Persönlichkeitstyp: Unternehmer ESTP-A / ESTP-T
Hobbies: Tennis, Freunde treffen
Ziele: Neue Leute kennenlernen und Tennis spielen, ohne in einen Verein eintreten zu müssen, Lerngruppe finden

Emil ist neu auf dem Campus Gummersbach und hat gerade sein Studium begonnen. Er wohnt mit Freunden aus seiner Heimat in einer WG, die etwas abseits vom Campus liegt. Deshalb ist er auf sein Auto angewiesen. Er nimmt sein Studium sehr ernst, es ist für ihn kein Problem, neue Leute kennen zu lernen, aber ihm fehlt der Kontakt zu Leuten, die seine Arbeitsmoral teilen. Ihm ist eine gute Work-Life-Balance wichtig. Allerdings spielt er in Gummersbach zu wenig Tennis, um einen weiteren Vereinsbeitrag gegenüber seinen Eltern zu rechtfertigen. Tischtennis auf dem Campus würde ihm Spaß machen, aber er weiß nicht, wen er spontan fragen kann, wenn er Zeit und Lust hat, eine Runde zu spielen.



Name: Leon Wagner
Alter: 21
Job: Fernstudium, Streamer
Wochenstunden am Campus: 0 Std.
Wohnort: Berlin
Wohnsituation: erste eigene Wohnung
Mobilität: ÖPNV, Fahrrad
Beziehungsstatus: ledig
Persönlichkeitstyp: Protagonist ENFJ-A / ENFJ-T
Hobbies: Gaming, Sport
Ziele: Neue Leute kennenlernen, Völkerball spielen wie damals in der Schule.

Leon ist von Beruf Content Creator und studiert an einer Fernuni. Datenschutz und die Möglichkeit, eine gewisse Anonymität zu wahren, sind ihm sehr wichtig. Seit seinem Umzug vom Dorf nach Berlin verspürt er verstärkt das Bedürfnis, sich persönlich mit anderen auszutauschen, abseits herkömmlicher sozialer Medien. Dennoch zögert er, sich ohne weiteres einer der Gruppen im Park vor seiner Haustür anzuschließen, die regelmäßig Völkerball spielen.

- bei der Modellierung der Personae war mir Diversität wichtigsten um möglichst viele Lebensbereiche der Hauptnutzer zu erschließen

- Mögliche Szenarien lassen sich leicht aus Zielen und Lebensumständen ableiten, kommen in späterer Ausarbeitung detailliert

- Metadaten nur für Erstellung der Persona, Beziehungsstatus hat für unser System keine Relevanz

- persönlichkeitsypen nach <https://www.16personalities.com/de/istj-personlichkeit> für spätere Weiterverwendung noch unklar ob benötigt und ob Wissenschaftlich Fundiert

4. Wettbewerbsanalyse

Wettbewerbsanalyse

- **Tinder:** Dating, Vorschläge basierend auf dem Radius, Swipe-Funktion, Livestreaming, befristete Wunschdate-Inserate
- **Meet 5:** Zielgruppe Ü40, geplante Treffen (keine Spontaneität), Gruppen von 5 Personen
- **Snapchat:** Kontakte können via Snapmap ihren Live-Standort teilen, Fotos, die nach dem Öffnen gelöscht werden, und Nutzer werden über getätigte Screenshots informiert
- **Corona Warn App:** Kontaktdaten werden anonymisiert unter Benutzern in Reichweite per Bluetooth ausgetauscht
- **bump:** Kontaktdaten werden per NFC in Form einer digitalen Visitenkarte übermittelt. Nutzer müssen ihre Geräte aneinanderhalten, App wird nicht länger supported
- **BeReal:** Einmal am Tag wird eine Benachrichtigung verschickt, die es den Nutzern ermöglicht, ein Foto mit Kontakten zu teilen. Der Standort kann ebenfalls übermittelt werden. Nutzer, die pünktlich posten, werden mit zwei weiteren Fotos belohnt, die sie im Laufe des Tages teilen können. Nutzer, die nicht posten, werden bestraft, indem ihnen der Zugang zu den Fotos ihrer Freunde verwehrt wird

- ein kurzer Überblick über interessante Funktionen anderer Systeme

6. Projektrisiken

- Eingrenzung der Projektrisiken

Projektrisiken

1. Verarbeitung persönlicher Daten:

- Risiko: Datenschutzverletzungen und Missbrauch von Benutzerinformationen.
- Maßnahme: Implementierung strenger Datenschutzrichtlinien, Verschlüsselung sensibler Daten, regelmäßige Datenschutzprüfungen und Schulungen für Mitarbeiter im Umgang mit persönlichen Informationen.

2. Falsche Informationen und gefälschte Profile:

- Risiko: Benutzer erstellen falsche Informationen.
- Maßnahme: Implementierung von Mechanismen zur Überprüfung von Benutzerinformationen, Nutzerberichte und automatisierte Algorithmen zur Erkennung von gefälschten Profilen.

3. Rechtliche Haftung für Offline-Treffen:

- Risiko: Mögliche rechtliche Probleme im Zusammenhang mit Offline-Treffen.
- Maßnahme: Klare Nutzungsbedingungen, Haftungsausschlüsse und Warnhinweise für Offline-Aktivitäten.

4. Gewährleistung der Offline-Sicherheit:

- Risiko: Sicherheitsbedenken bei Offline-Treffen.
- Maßnahme: Sicherheitsrichtlinien für Offline-Veranstaltungen, Verifizierung von Nutzern, Notfallpläne und Anleitungen für sicheres Verhalten während Offline-Treffen.

5. Geringe Systemadaptation und Nutzung:

- Risiko: Geringe Akzeptanz und eingeschränkte Nutzung.
- Maßnahme: Marketingkampagnen, Benutzerfeedback einholen und das System basierend auf Benutzererfahrungen verbessern.

6. Keine Dating-Plattform und klare Regeln:

- Risiko: Unklare Erwartungen bezüglich Plattformnutzung.
- Maßnahme: Klare Nutzungsrichtlinien, Richtlinien für angemessenes Verhalten, und Schulungen für Benutzer zur Sensibilisierung für die Zweckbestimmung des Systems.

7. Mindestalter für die Nutzung:

- Risiko: Nutzung durch nicht autorisierte Altersgruppen.
- Maßnahme: Implementierung von Altersüberprüfungsmechanismen, Identitätsprüfungen und klaren Angaben zum Mindestalter in den Nutzungsbedingungen.

7. Use Cases

Benutzerprofile:

- **Use Case:** Erstellung eines Benutzerprofils
 - **Akteur:** Nutzer
 - **Vorbedingung:** Der Benutzer ist angemeldet und auf der Profiseite.
 - **Ablauf:**
 - i. Der Nutzer wählt die Option zur Profilerstellung.
 - ii. Der Nutzer gibt Interessen, Aktivitäten und andere relevante Informationen ein.
 - iii. Das System überprüft die eingegebenen Informationen.
 - iv. Bei Gültigkeit werden die Profilinformationen gespeichert.
 - **Nachbedingung:** Benutzerprofil erstellt.

Näherungserkennung:

- **Use Case:** Erkennung naher Geräte
 - **Akteur:** App
 - **Vorbedingung:** App ist aktiv und verwendet GPS/Bluetooth.
 - **Ablauf:**
 - i. Die App verwendet GPS, um den Standort des Benutzers zu bestimmen (innerhalb von 300 (richtige Metrik bestimmen) Metern).
 - ii. Bluetooth wird genutzt, um die Nähe zu anderen Geräten zu erkennen.
 - iii. Wenn in der Nähe, wird die Kommunikation zwischen den Geräten ermöglicht.
 - **Nachbedingung:** Erfolgreiche Näherungserkennung.

Matching-Algorithmus:

- **Use Case:** Erstellung von Matches
 - **Akteur:** Algorithmus
 - **Vorbedingung:** Benutzerprofile und Standortdaten sind verfügbar.
 - **Ablauf:**
 - i. Der Algorithmus vergleicht Benutzerprofile basierend auf Interessen und Standort.
 - ii. Bei Übereinstimmung von Präferenzen und Nähe wird ein Match erstellt.
 - iii. Das System benachrichtigt die Benutzer über das erfolgreiche Match.
 - **Nachbedingung:** Erfolgreiches Matching abgeschlossen.

Benachrichtigungen:

- **Use Case:** Benachrichtigung bei Matches
 - **Akteur:** System
 - **Vorbedingung:** Erfolgreiches Matching zwischen Benutzern.
 - **Ablauf:**
 - i. Das System sendet Push-Benachrichtigungen an betroffene Benutzer.
 - ii. Benutzer erhalten sofortige Benachrichtigungen über das gefundene Match.
 - **Nachbedingung:** Erfolgreiche Benachrichtigung der Benutzer.

Treffen erstellen:

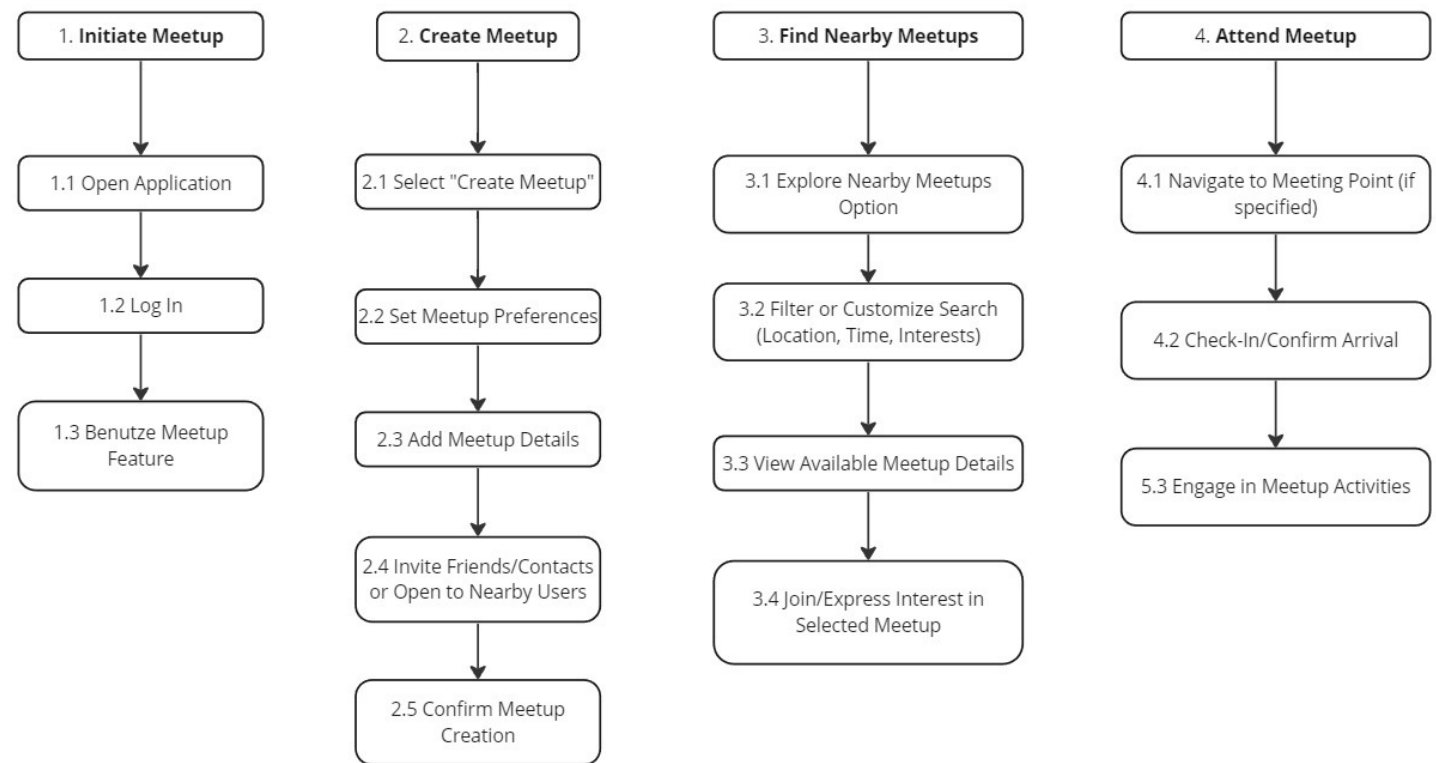
- **Use Case:** Erstellung von Treffen
 - **Akteur:** Nutzer
 - **Vorbedingung:** Erfolgreiches Match zwischen Benutzern.
 - **Ablauf:**
 - i. Der Benutzer erstellt ein Treffen basierend auf Matches oder gemeinsamen Interessen.
 - ii. Die App ermöglicht die Kommunikation zwischen passenden Benutzern (Chat o.ä.).
 - **Nachbedingung:** Treffen erfolgreich erstellt.

- nächster Modellierungsschritt, erstellen von use cases

- use cases decken die wichtigsten gewünschten Funktionen ab, die das System leisten soll

- weiterführung mit einer vorläufigen kurzen HTA auf der nächsten Folie.

8. HTA



miro

9. Projektplan Audit 3

Projektplan Audit 3

New table

Aufgabe	Frist bis
Modellierung Iterieren nach Feedback	18.12.2023
Wireframes erstellen	22.12.2023
Proof of Concept	31.12.2023
Technische Umsetzung planen u.a. <ul style="list-style-type: none">• Festlegung des Tech Stack• APIs rausuchen• Datenbankschema	31.12.2023
Rapid Prototypes	14.01.2023

miro