

Zielhierarchie

1 Strategische Ziele

Ziel des Projektes ist es ein interaktives System entwickelt werden, mit dem eine Sportmannschaft und ihr direktes interessiertes Umfeld gemeinsame Fahrten zu Spielen, Tunieren oder ähnlichen sportlichen Events organisieren kann.

Des Weiterem soll neben der Planung der Fahrt auch noch die Planung des Equipments mitorganisiert werden. Durch ein gebrauchstaugliches System werden die verschiedenen Akteure langfristig, zeitlich und finanziell entlastet und die Umwelt geschont.

2 Taktische Ziele

Um die oben erwähnten strategischen Ziele zu ermöglichen, soll mittels eines verteilten Systems die Arbeit der Planung erleichtert werden und die Navigation bzw. die Positionsermittlung durch automatisierte Prozesse ermöglicht werden.

Damit keine Missverständnisse zwischen den Positionen der Akteuren stattfinden, kann es vom Vorteil sein, wenn die Akteure sich untereinander verständigen können bzw. automatisch verständigt werden (zusätzliche Kommunikation - Chat/ Push Benachrichtigungen).

Die Zuverlässigkeit der Datenermittlung und -übermittlung (z.B. aktueller Aufenthaltsort) sind für das System von großer Bedeutung und ist somit eine Grundvoraussetzung für das zu erstellende System.

Zudem soll die Planung, Beschaffung und der Transport von zusätzlich benötigte Materialien durch vorher eingestellte/ geplante Prozesse erleichtert werden.

Durch ein solches Vorgehen, soll die Organisation einer Fußballmannschaft durch eine minimale Vorbereitung für zukünftige gemeinsame Reise erheblich erleichtert werden.

3 Operative Ziele

Zum Erreichen der genannten Ziele in Punkt 1 und 2 muss der Nutzungskontext analysiert werden, so dass Anforderungen der Benutzer klar dargestellt sind. Neben den Anforderungen an das System müssen Stakeholder identifiziert und analysiert werden, um ihre Interessen an das System zu ermitteln, um ein gebrauchstaugliches System zu gewährleisten und den Stakeholdern gerecht zu werden.

Darüber hinaus muss eine geeignete Systemarchitektur gefunden werden, die dabei eine einfache und ressourcensparende Handhabung ermöglicht, damit keine großen Datenmengen von dem Clientsystem bearbeitet werden müssten.

Neben den organisationalen Arbeiten müssen auch Tätigkeiten erfüllt werden, die bei der Benutzung des Systems eine Rolle spielen. Nach der Erstellung der Mannschaft im System, müssen ein oder mehrere Akteure sich dafür bereit erklären, organisatorische Aufgaben am System zu übernehmen.

Nach der Einrichtung und Organisation der Mannschaft, soll es möglich sein die oben genannten Ziele zu erfüllen, indem man die Position eines jeden Akteurs bestimmt, diese an

die eingetragenen Fahrer im System übermittelt und der Client diese geographisch anzeigt bzw. dorthin navigiert.

Um lange Wartezeiten beim Abholen zu verhindern (Fahrer steht beim Abzuholenden), soll es zudem möglich sein, automatische Benachrichtigungen an den Abzuholenden zu schicken, wenn der Fahrer in unmittelbarer Nähe ist (500m, 1km, 2km, etc.). Durch so einen Informationsaustausch, soll es beiden Akteuren helfen, die Dinge etwas schneller zu erledigen und somit Zeit zu sparen.

Darüber hinaus könnten versch. Daten der Akteure gesammelt werden und Statistiken erstellt werden, um langfristig das System und die Organisation zu optimieren.