



Tausche Gegenstände mit deinen Nachbarn

Suter Kevin Christian, Portillo Marcel, von Bergen Philippe

16.01.2015

sharely ist eine Onlineplattform, auf der du Gegenstände mit Personen in deiner näheren Umgebung tauschen oder leihen kannst.



Inhalt

Basiskonzept	3
Zielgruppen	3
Enthaltene Funktionalität	3
Anwendungsfälle	4
Design- und Layoutprinzipien	5
Planung	5
Installation	6



Basiskonzept

Ziel des Projektes ist es, eine Online-Tausch- und Ausleihbörse für physische Objekte in der näheren Umgebung zu erstellen. Dazu sollen Nutzer die Möglichkeit erhalten, Objekte auf der Plattform zu erfassen und diesen zum Tausch- und/oder zur Ausleihe freizugeben. Begleitend dazu soll ein Reputationssystem geführt werden, das die einzelnen Aktionen bewertet. Ein Tausch sowie eine Ausleihe erhöht die Reputation des Anbieters basierend auf der Bewertung des Empfängers und dem Umfang der erbrachten Dienstleistung. Bei einer Tauschaktion werden Produkte beider am Tausch beteiligter User gegeneinander aufgelistet, um dem Initiator die Auswahl des gewünschten Gegenwerts zu ermöglichen. Ausserdem sollte die Nähe des Wohnorts der beteiligten Personen angezeigt, damit ein physischer Tausch als Alternative zum Postversand in Betracht gezogen werden kann.

Zielgruppen

1. Stadtbewohner
 - Zwischen 20 und 35 Jahren.
 - Männer und Frauen.
 - Niedriges bis mittleres Einkommen.
 - Wohnt in dicht besiedeltem Gebiet.
 - Ökologisch bewusst, ökonomisch orientiert.
2. Sammler
 - Alter unbeschränkt.
 - Geschlecht eher männlich.
 - Niederes bis hohes mittleres Einkommen.
 - An Kollektionen interessiert.
 - Sucht Gegenstände mit niedriger Verfügbarkeit, welche unter Umständen nur über Tausch erhältlich sind.

Enthaltene Funktionalität

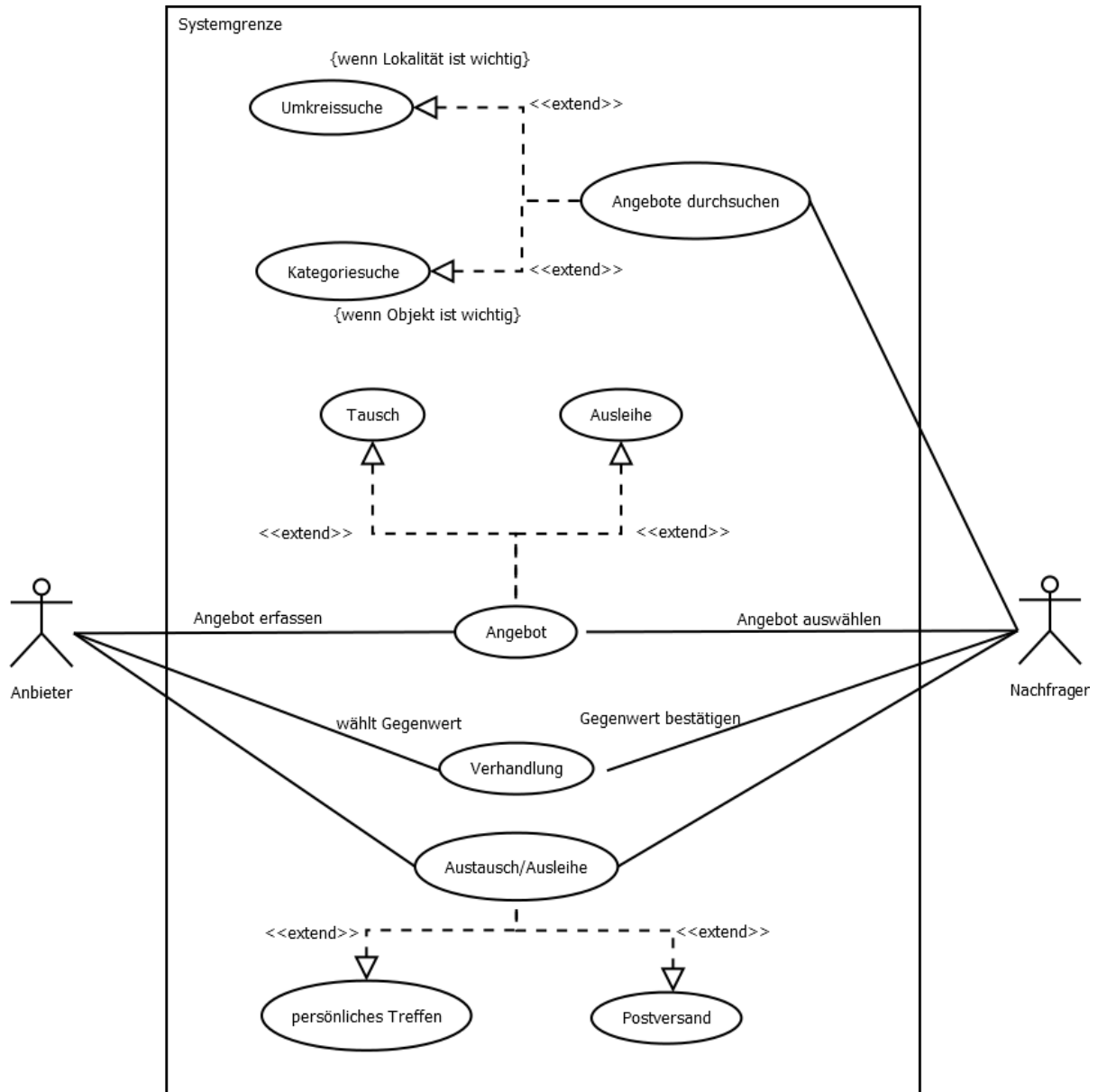
Grundfunktionalität (aus Standardprojekt)

- Mehrere Seiten und Navigation
- Lokalisierung und Sprachwahl
- Produktkatalog
- Benutzerkonten
- Webformulare und Validierung
- Cookies und Sessions

Zusatzfunktionalität

- Angebotserfassung durch Nutzer auf Frontend
- Umkreissuche nach Angeboten
- Tausch- und Bewertungssystem

Anwendungsfälle



Design- und Layoutprinzipien

- Gestaltgesetze gemäss der Berliner Schule der Gestaltpsychologie (Gesetz der Nähe, der Ähnlichkeit, Prägnanz etc; siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Gestaltpsychologie>)
- Responsive Design für Anzeige auf Mobil- und Desktopgeräten, jedoch auf Basis von Desktop First
- Teile des Webseedrehbuch von Dr. Olivier Blattmann, Universität Bern:
 - Aufbau der Webseite aus Seiten mit bestimmten Zielen
 - Verteilerseiten
 - Informationsseiten
 - Serviceseiten
 - Interaktionsseiten (Shopseiten)

Planung

Als Projektführungsmethode wird Scrum verwendet. Die Sprintdauer beträgt jeweils 3 Wochen.

Sprint	Zeitraum	Dauer (d)	Planning	Review	Retrospektive
#1	03.10.14– 23.10.14	21	3.10.14	24.10.14	24.10.14
#2	24.10.14– 13.11.14	21	24.10.14	14.11.14	14.11.14
#3	14.11.14– 04.12.14	21	14.11.14	05.12.14	05.12.14
#4	05.12.14– 25.12.14	21	05.12.14	–	–
#5	26.12.14– 15.01.15	21	–	–	–

Planning:

Die zu erledigenden Arbeiten für den nächsten Sprint werden geplant und aufgeteilt.

Review:

Das Produkt wird dem Kunden präsentiert und die Zielerreichung wird überprüft.

Retrospektive:

Die Zusammenarbeit im Team wird diskutiert und Verbesserungsmassnahmen eingeleitet.

Für die Unterstützung der Projektführung wurde der kostenlose Web Client von ScrumDesk verwendet (<http://app.scrumdesk.com>, noch in Beta-Phase).



Installationsanleitung

Installationsvoraussetzungen:

MySQL Community Server 5.6.21, PHP 5.6.3.0, XAMPP Version: 5.6.3

Ablauf:

1. XAMPP installieren
2. Applikation mit Git nach [XAMPP_ROOT_DIR]/htdocs/shareshop klonen.
<https://github.com/pvbergen/ch.bfh.bti7054.w2014.p.ShareShop.git>
3. Datenbank erstellen mit shareshop.sql (befindet sich im Ordner install)
4. In der httpd.conf des Apache die Direktive DocumentRoot ändern auf:
[XAMPP_ROOT_DIR]/htdocs/shareshop/ch.bfh.bti7054.w2014.p.ShareShop/public