**Projektdokumentation**

**Carscout**

**Von Can Dündar, Antonios Vamvakos, Milan Skripalle, Phillip Heitmann und Daniel Peters**

**Inhaltverzeichnis**

1. Aufgabenstellung
   1. Was ist Gegenstand des Projektauftrags?
   2. Warum wurde dieser Auftrag gewählt?
2. Ist-Analyse
   1. Die Software wird in jedem Fall ein Problem lösen
   2. Wie wird der zugrunde liegende Arbeitsprozess momentan gelöst?
   3. Warum gibt es dieses Projekt, also was ist eigentlich das Problem
3. Soll-Konzept

**Aufgabenstellung**

**Was ist Gegenstand des Projektauftrags?**

Der Projektauftrag umfasst das Erstellen einer Plattform zur Inserierung von gebrauchten und neuwertigen Fahrzeugen im Internet. Die Plattform soll einen Markt für Käufer und Verkäufer der entsprechenden Produkte bereitstellen und die beiden Vertragspartner dabei unterstützen die jeweiligen Ziele zu erreichen.

**Warum wurde dieser Auftrag gewählt?**

Der erwähnte Projektauftrag wurde gewählt, da durch diesen ein zunächst simpel wirkendes Konzept umgesetzt werden kann, welches grundlegende Elemente wie beispielweise eine Registrierung, Kommunikation mit Datenbanken etc. enthält. Allerdings mit tieferem Eintauchen in die Thematik Raum für ein breites Spektrum an verschiedenen, komplexen Problemstellung liefert und somit Herausforderungen bietet. Des Weiteren ist das Thema der Automobile und die damit verbundene Inserierung von gebrauchten oder auch neuwertigen Fahrzeugen auf einem Onlineportal, ein interessantes sowie zukunftsfähiges Konzept.

**Ist-Analyse**

**Die Software wird in jedem Fall irgendein Problem lösen**

Verkäufer von Automobilen stehen heutzutage vor der Herausforderung ein komplexes Produkt mit zahlreichen Eigenschaften und Besonderheiten, sowie technischen Merkmalen und einer hohen Variantenvielfalt auch im Internet anzubieten. Hier sind keine spontanen Rückfragen oder Diskussionen Vorort möglich. Ein Kunde entscheidet innerhalb von wenigen Sekunden, ob das Angebot für ihn interessant ist oder nicht. In der Wirtschaft außerhalb des Internet hat der Verkäufer mehr Möglichkeiten den Kunden für ein Angebot zu begeistern. Hierzu wird ein Produkt benötigt mit dem diese Automobile einfach, allerdings vollständig und mit ausreichender Komplexität als entsprechendes Angebot abgebildet werden können und der Händler die Möglichkeit hat durch ein simples, aber gut überlegtes alle wichtig Informationen präsent und nicht überladen darzustellen. Der Markt benötigt zudem ein durch alle Benutzerschichten einfach bedienbares Produkt. Aus Sicht der Käufer bieten sich zusätzlich noch weitere Anforderungen. Der riesige Markt an gebrauchten Automobilen muss übersichtlich und beherrschbar dargestellt werden und die gebotenen Informationen sollten schnell überblickt und verarbeitet werden können. Funktionalitäten wie das Vergleichen von verschiedenen Angeboten, sowie das Filtern der Fahrzeuge nach selbst ausgewählten Kriterien etc. müssen zudem auch intuitiv gestaltet werden.

**Wie wird der zugrunde liegende Arbeitsprozess momentan gelöst**

Momentan wird der Arbeitsprozess zum Einen ohne eine Onlineplattform gelöst indem ein Kunde einen Händler aufsucht und sich bei diesem die stark eingeschränkte Auswahl an Angeboten ansieht. Zum Anderen gibt es bereits einige große Anbieter von Onlineplattformen, welche den Markt der Gebrauchtfahrzeuge abbilden. Diese haben allerdings den großen Nachteil, dass dort die Übersichtlichkeit durch eine enorme Vielzahl an Funktionalitäten stark eingeschränkt wird und somit potenzielle Neukunden eventuell abgeschreckt oder Überfordert werden. Viele dieser Funktionalitäten werden teils überhaupt nicht von den Benutzern benötigt.

**Warum gibt es dieses Projekt, also wo ist eigentlich das Problem.**

Das eigentliche Problem besteht darin, dass es wahrscheinlich Käufer oder Verkäufer gibt, die nie einen Kauf bzw. Verkauf über solche Services abwickeln, da ihnen die Komplexität dieser Plattformen schlicht vor deren Benutzung abschreckt. Deren Bedürfnis ein passendes Fahrzeug zu finden oder ein Inserat einzustellen kann somit nicht erfüllt werden.

**Soll-Konzept**

**Wie soll die Lösung für das Problem aussehen**

Die Lösung für das Problem liegt in unserer neuen Website, welche flacher designt ist. Der Kunde beginnt direkt mit der Angebotsübersicht, durch Eingaben in die Suchleiste wird mit jedem Zeichen die Liste gefiltert. Wir überschwemmen den Kunden nicht mit der UI, er sieht sofort die Preise.

**Wo liegen die Vorteile /Nachteile**

Die Vorteile liegen in darin, dass durch einfache Benutzung ein erweiterter Benutzerkreis Interesse hat, es zu benutzen. Die Benutzerfreundlichkeit erlaubt es Kunden sich jederzeit ohne vorherige Planung Angebote anzusehen, spontane Benutzung zwischendurch wird gerade von Kunden mit begrenzter Zeit sehr geschätzt

Ein Nachteil ist, dass wir von 0 anfangen müssen, wir verkaufen selbst kein Autos, sondern bieten nur eine Service-Plattform, was bedeutet, dass wir uns erst eine Basis an Händlern aufbauen müssen, denn erst wenn genügend Autos angeboten werden, haben Kunden einen Grund, uns zu besuchen. Dazu es wird sehr schwer, einem so etablierten Namen wie autoscout oder mobile.de Kunden abzuwerben. Andererseits hat ein Händler, welcher bereits diese bestehenden Seiten verwendet keinen Nachteil wenn er dieselben Autos auch bei uns einstellt, erweitert damit tatsächlich seinen potentiellen Kundenkreis.

**Gewählte Architektur beschrieben**

Unsere Architektur ist Komponenten-basiert.

**Geplante Vorgehensweise skizzieren**

**Ideen grafisch darstellen (UML)**

**Projektstrukturplan**

**Zeitplanung (GANTT)**

**Beschreibung der Durchführung**

Der für die Durchführung der Entwicklung gewählte Ansatz soll entsprechend der Prinzipien von agiler Softwareentwicklung diversen verschiedenen Anforderungen genügen. Bedient wird sich hierbei an dem Prinzip des Entwicklungsprozess „Scrum“. Diese Anforderungen sind unter anderem notwendig, um die Softwareentwicklung in einem Team generell zu ermöglich bzw. zu organisieren. Dadurch wird die Entwicklung für essentielle, aber nicht planbare Änderungen offen gehalten, allerdings geschlossen für Überplanung der Ressourcen des Teams. Für die Planung des Projekts werden die einzelnen Teilfunktionalitäten und andere große Aufgabenbereiche geclustert und anschließend in kleine Teilaufgaben mit detaillierter Beschreibung der Anforderungen eingeteilt. Diese Teilaufgaben werden mit deren zeitlichen Aufwänden geschätzt und den verschiedenen Sprints zugeordnet. Diese Aufgaben können sich innerhalb der Entwicklungszyklen per „Pull“-Prinzip genommen und bearbeitet werden. Es werden keine Aufgaben von einer leitenden Person zugeteilt, sondern jeder entscheidet selber welche Aufgaben man bearbeitet. Die so entstehende Eigenorganisation des Teams ist ein wesentlicher Bestandteil der agilen Softwareentwicklung.

…TBD

**Beschreibung der Iterationen**

Eine Iteration des Entwicklungszyklus hat planmäßig die Dauer von einem Berufsschulblock in welchem uns durchschnittlich 12 Schulstunden oder 9 Zeitstunden in der Berufsschule zur Verfügung stehen. … TBD

**Probleme der Durchführung skizzieren**

Bei der Durchführung traten durch diverse Faktoren verschiedene Probleme auf. Die langen Zeiten zwischen den jeweiligen Berufsschulblöcken sorgten dafür, dass es jedes Mal eine Einarbeitungsphase notwendig ist, welche einige Zeit benötigt.

TBD

**Wie wurden sie umschifft**

**Fazit**

**Erkenntnisgewinn**

**Probleme**