**Projektdokumentation**

**Carscout**

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

**Inhaltsverzeichnis:**

1. **Aufgabenstellung ………………………………………1**
2. **Ist-Analyse …………………………………………………**
3. **Soll Konzept…………………………………………………**
4. **Beschreibung der Durchführung ………………….**
5. **Fazit……………………………………………………………..**

**Projektdokumentation Carscout**

**Aufgabenstellung**

**Was ist Gegenstand des Projektauftrags?**

Der Projektauftrag umfasst das Erstellen einer Plattform zur Inserierung von gebrauchten und neuwertigen Fahrzeugen.

**Warum wurde dieser Auftrag gewählt?**

Der Auftrag bietet eine Möglichkeit, eine Website mit einem bekannten Ziel zu erstellen, und weil ein gemeinsames Interesse an Autos besteht.

**Ist-Analyse**

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

Das Problem, welches durch die Software gelöst werden soll, besteht darin, dass es zwar mehrere große Seiten für den Verkauf von Gebrauchtwagen gibt, diese aber eher überladen wirken. Der Kunde wird durch das Design erschlagen, und die Kernfunktion, ein passendes Angebot zu finden, rückt in den Hintergrund.

Die Vergleichsfunktionen sind nicht intuitiv.

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

Momentan benutzen Kunden solche Webseiten, indem sie sich durch die vielen Optionen klicken, ohne alle davon zu benötigen.

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

Das eigentliche Problem besteht darin, dass es wahrscheinlich Kunden gibt, die nie einen Kauf auf solchen Services durchführen, weil die Komplexität dieser Websites sie von deren Benutzung abschreckt. Dadurch wird Ihr Bedürfnis, einen passenden Wagen zu finden, nicht erfüllt, obwohl mögliche Angebote existieren.

**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**