

Meet & Beat

Studiengang Wirtschaftsinformatik - Sommersemester 2018

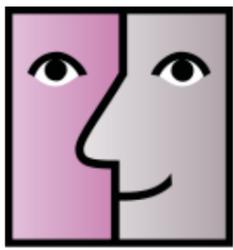
Abstract

Bandprobe ist eine Website, welche die Organisation für Proben und Auftritte für Musiker und Bands erleichtert und beschleunigt. Die Ziele sind zum einen eine erleichterte Terminplanung einer Band und zum anderen eine vollständig digitalisierte Verwaltung der Bandveranstaltungen. Außerdem wird die Verwaltung von Songs und den zugehörigen Notizen/Dokumenten bei Proben und Auftritten verbessert und vereinheitlicht. Die digitalisierte Verwaltung ersetzt die lose Papiersammlung an Notizen und Dokumenten.

Teilnehmer

Name	Rolle
Marco Arbter	Entwickler, Projektleiter
Christian Wolf	Entwickler, Fachlicher/Technischer Architekt
Helena Leitner	Entwickler, Usability Engineer
Fabian Döhnel	Entwickler, Fachlicher/Technischer Architekt
Christian Keppeler	Tester

Projektpartner



iteratec

KOMPETENZ,
DIE ENTLASTET

Die Iteratec GmbH entwickelt individuelle Softwaresysteme für Mittelstand und Großunternehmen. <https://www.iteratec.de/unternehmen/>

Technologien

- Andoid / iOS
- PhoneGap
- HTML5
- JavaScript
- JSON

Aufgabenstellung

Nach der Einigung auf das Minimum Viable Product hat sich der Auftraggeber und das Projektteam auf folgende Punkte geeinigt: - Songs anlegen - Notizen zu Songs hinzufügen und historisieren - Events (Einzel- und Serien-Events) anlegen und verwalten - Dokumente zu Songs hinzufügen (Word-Dokumente, pdf, txt, museScore-Dateien, Tabulatoren, Bilder) mit der Möglichkeit einen Text als Meta-Informationen zu Dokumenten hinzuzufügen

Durchführung

Das Projekt "Bandprobe" begann mit der Projektinitialisierung, Verstehen der Ausgangslage, Zielsetzung und des Nutzens. Um eine genaue Vorstellung des Projekts zu bekommen, haben wir uns am 04.04.2018 das erste Mal mit Herrn Doktor Karl-Heinz Wichert getroffen. Zu Beginn des Projektes haben wir die Ausgangslage, Vision und Ziele definiert, welche die Wünsche und Vorstellungen des Kunden widerspiegeln. Anschließend konnte anhand der definierten Ziele der technische Durchstich erstellt werden. Dieser beinhaltete die Funktionen Songs anlegen und anzeigen. Nach und nach konnten die restlichen Kundenanforderungen umgesetzt werden. Mithilfe einer Risikoliste konnten die Gefahren des Projekts analysiert und entsprechende Gegenmaßnahmen eingeleitet werden. Zum besseren Verständnis der Systemumgebung wurden verschiedene Diagramme erstellt. Diese waren ein Use-Case- und Klassendiagramm und die Darstellung der T- und A-Architektur. Damit die Qualität gewährleistet wird, haben wir eine Qualitätsanforderungsliste erstellt. Diese Liste wurde in Form von Anti-User Stories realisiert. Die Stories beschreiben Fälle, die nicht eintreten dürfen. Am Ende des Projekts haben wir die Funktionalitäten getestet und fehlerhafte Funktionen verbessert.

#Bildmaterial (Foto vom Team, Foto vom "Objekt", Screenshots, Zeichnungen, Wireframes, ...)

Fazit

Im Großen und Ganzen hat uns das Projekt trotz vieler Herausforderungen und Problemfällen viel Spaß gemacht. Wir konnten bereits erlerntes Wissen vertiefen und neue Erkenntnisse im Bereich Entwicklung erlangen. Hervorzuheben ist die hervorragende Kommunikation innerhalb des Teams und mit dem Betreuer des Projekts.