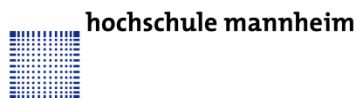


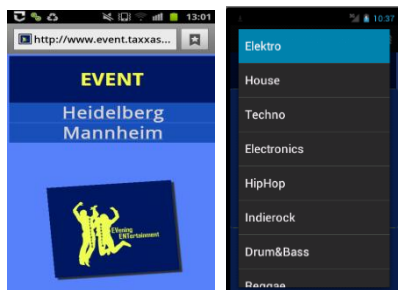
# EVENT: Mobile Web-App zum Finden von Veranstaltungen



hochschule mannheim

## Hochschule Mannheim

Prof. Dr. Michael Gröschel  
Fakultät für Informatik  
Paul-Wittsack-Straße 10  
D-68163 Mannheim  
Tel.: +49 (0) 621 292 6764  
Fax: +49 (0) 621 292-667641  
E-Mail: m.groeschel@hs-mannheim.de  
Web: www.taxxas.com  
Web: www.informatik.hs-mannheim.de



Screenshots der Web-App EVENT



Das Projekt wurde im Wintersemester 2011/2012 von den Studierenden des Studiengangs Translation Studies for IT durchgeführt. Auf dem Bild sind: hintere Reihe von links nach rechts: Tina Ullmann, Katharina Fischer, Tanja Burger, Tamara Roth. Vordere Reihe von links nach rechts: Zsófia Nagy, Ludmila Turovsky, Sonja Huber, Nicolle Dworaczek, Zeliha Bülbül, Kristin Eckl, Julia Kutsche

Kennen Sie folgende Situation: Sie wollen abends etwas unternehmen, wissen aber nicht, was in Ihrer Stadt so los ist? Zudem ist es Ihnen zu umständlich, jede Website eines Veranstalters zu besuchen, nur um herauszufinden, welche Angebote es gibt? Wir auch! Aus diesem Grund haben wir, die Studierenden des Studiengangs Translation Studies for Information Technologies, die Web-App EVENT für Handys konzipiert und prototypisch entwickelt, um von überall in einer übersichtlichen Darstellung die Abendveranstaltungen im Raum Heidelberg / Mannheim abrufen zu können. Diese Web-App bietet Informationen zu Theatern, Konzerten, Clubs und sonstigen Abendveranstaltungen.

## Ausgangssituation

Damit Leute, die gerne spontan ausgehen möchten, wissen, in welchem Club, Theater oder sonstigem Veranstaltungsort im Raum Heidelberg/Mannheim welches Programm auf dem Plan steht, hat sich eine Gruppe des Studienganges "Translation Studies for Information Technologies" dazu entschlossen, eine kurze, übersichtliche Darstellung all dieser Veranstaltungen mittels einer Web-App, die unter dem Namen "EVENING ENTERTAINMENT" verfügbar ist, zu konzipieren und als Prototyp zu implementieren.

## Zielsetzung

Ziel des Projektes war die Konzeption und Realisierung einer HTML5-Web-App zu einer übersichtlichen Darstellung von Abendveranstaltungen (ab 18Uhr) in Mannheim und Heidelberg. Die beliebtesten Abendveranstaltungshäuser wurden mittels Papier- und Facebook-Umfragen ermittelt und in das Projekt eingebunden. Die Benutzerfreundlichkeit stand an erster Stelle: Mit möglichst wenigen Klicks sollte man eine Übersicht zu gesuchten Veranstaltungen an einem Wunsch-Ausgemitag angezeigt bekommen. Nach einer Einarbeitungsphase, einer Auswahl des Editors (Phase5), einem von der Hochschule Mannheim zur Verfügung gestellten Webserver und mittels der Einbindung einer Datenbank mit Veranstaltungseinträgen, wurde ein umfassender Prototyp dieser Web-App schließlich realisiert.

## Teilprojekte

- Konzeption: Erarbeitung des Konzepts mit mehreren Aufgaben. Marktforschung: Auswahl der Veranstaltungshäuser (Clubs, Theater, Sonstige); diesbezügliche Beliebtheitsumfrage an der Universität Heidelberg, der Hochschule Mannheim und an Schulen im Umkreis; Auswertung der Umfrage sowie Erlaubnisanfragen bei den Veranstaltern; Aktualisierung der Veranstaltungen zur Eintragung in die Web-App. Dokumentation aller Projektergebnisse.
- Implementierung: Umsetzung des Konzepts. Einarbeitung in die erforderlichen Programmiersprachen, Auswahl eines Editors, Design & Erstellung der Web-App, Eintragung der Daten, Anbindung der gesamten Daten an eine Datenbank.

## Projektaufgaben und -phasen

- Planung: Zunächst wurden die Rollen samt entsprechender Aufgaben verteilt (Projektleiter, Konzeptionierungs- sowie Implementierungsgruppe).
- Marktforschung: Um herauszufinden, welche Clubs berücksichtigt werden sollten, wurde eine Papierumfrage in Heidelberg und Mannheim sowie eine Facebook-Umfrage durchgeführt. Ein passender Projektname wurde ebenfalls gefunden: EVENT – EVENING ENTERTAINMENT.
- Einarbeitung: Bevor es mit der Implementierung losgehen konnte, musste sich das zuständige Team in HTML5, PHP und CSS einarbeiten. Gleichzeitig wurde ein erster Designvorschlag erstellt.
- Implementierung: Die Funktionen und das Design wurden umgesetzt und die Datenbank angebunden. Die Daten der einzelnen Aufführungsstätten werden im Prototyp manuell von den ausgewählten Websites der Veranstalter eingetragen. Für eine marktfähige Weiterentwicklung sind für die Datennutzung Vereinbarungen mit den Veranstaltern zu treffen.
- Dokumentation: Während des gesamten Projektes wurden Meetings, auftretende Probleme und Lösungen protokolliert und anschließend mit den restlichen Dokumenten (Projektplan, Strukturplan etc.) zusammengefügt.
- Testphase: Zum Abschluss des Projekts wurden funktionale Tests und Usability-Tests durchgeführt.

## Projektergebnisse

Die Projektergebnisse umfassen:

- Eine vollständig implementierte Web-App mit Auswahlmöglichkeiten der einzelnen Abendveranstaltungen sowie eine Kalenderfunktion
- Anbindung an eine Datenbank
- Logo
- Vollständige Projektdokumentation, Projektstatusberichte in Form von Power-Point-Präsentationen, Meeting-Protokolle
- Umfrage: Fragenbogen, Auswertung

## Projektmanagement

Im Zuge des Projekts wurden Erfahrungen bei der Projektarbeit im Team gesammelt. Durch die Aufteilung in mehrere Teilprojekte war eine reibungslose Kommunikation zwischen den Teilgruppen erforderlich. Die Koordination der verschiedenen Aufgaben sowie eine umfangreiche Aufwandsberechnung im Vorfeld bildeten die Basis für die Erstellung eines Projektplanes, der neben Wochenberichten und Präsentationen geführt wurde.

## Fazit

Innerhalb von drei Monaten konnte das Projektteam einen funktionsfähigen Prototyp einer Web-App konzipieren und entwickeln, den es in dieser Form für den Raum Heidelberg/Mannheim noch nicht gegeben hat. Die gesetzten Ziele wurden innerhalb der vorgegebenen Zeit erreicht und die vom Auftraggeber erwarteten Anforderungen konnten größtenteils umgesetzt werden. Zusätzliche Erweiterungsmöglichkeiten wie eine Standortlokalisierung wurden identifiziert. Das Team schaut auf eine erfolgreiche Zusammenarbeit und eine wichtige und nützliche Erfahrung im Bereich Projektmanagement zurück.