

Multiplattform-Apps mit Business Apps



Glashaus Restaurant

René Huhle
Am Neckarkanal 4-8
68259 Mannheim-Feudenheim
E-Mail: genuss@glashaus-restaurant.com
Web: <http://www.glashaus-restaurant.com>

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



Bearbeitung der App im App-Baukasten
<http://www.biznessapps.com/>



Das Projektteam nach dem erfolgreichen Publishing der iOS-App: Yen-Ling Peng, Laura Langer, Udo Kempf, Anja Wilhelm, Eleonora Bierich (von links nach rechts).

Mobile Apps haben heutzutage vielfältige Einsatzzwecke. Auch Restaurants können durch eine Mobile App den Bekanntheitsgrad verbessern, die Kundenbindung erhöhen und damit insgesamt die Umsätze steigern. Im Rahmen des Projekts wurde die Smartphone-App des Restaurants Glashaus in Mannheim für die Plattformen iOS und Android bereitgestellt und in den Smartphone-App-Stores veröffentlicht. Die bereits bestehende App wurde erweitert und aktualisiert. Das angefertigte Benutzerhandbuch versetzt die Geschäftsführung des Restaurants in die Lage, zukünftige Aktualisierungen selbst vorzunehmen.

Ausgangssituation

Aus einem Vorprojekt stand eine Mobile App für das Glashaus Restaurant in Mannheim zur Verfügung. Die auf Android beschränkte Smartphone-App wurde mit dem App-Baukasten *Business Apps* erstellt, welcher weiterhin für die Bearbeitung der App genutzt werden sollte.

Zielsetzung

Primäres Ziel des Projekts war die Aktualisierung der Inhalte der bestehenden Android-App und die Optimierung des Erscheinungsbildes. Nach Absprache mit dem Auftraggeber sollten außerdem neue Features implementiert werden, die zur besseren Vermarktung der App dienen könnten. Ergänzend sollte die App übersichtlicher und bedienungsfreundlicher gestaltet werden. Ein weiteres Ziel des Projektes war die Veröffentlichung einer entsprechenden iOS-App im Apple Store. Mit dem Erstellen einer Anleitung für den Kunden sollte zudem die zukünftige Pflege und Aktualisierung der App sichergestellt werden.

Teilprojekte

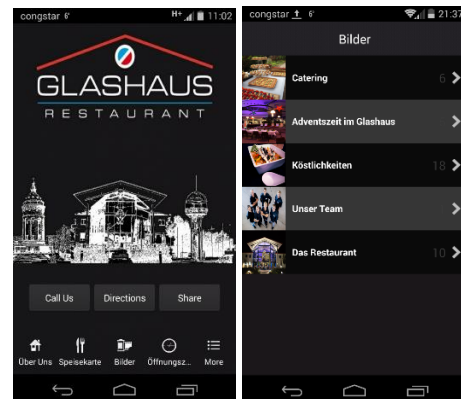
- Neue App-Features implementieren
- Aktualisierung der bestehenden Android-App
- iOS-App beim App Store einreichen
- Erstellen eines Benutzerhandbuchs

Projektaufgaben und -phasen

Wichtiger Bestandteil des Projekts war ein ständiger Austausch mit dem Auftraggeber. Beim persönlichen Gespräch und via E-Mail wurden alle für das Projekt relevanten Themen mit dem Kunden besprochen. Sobald die Projektanforderungen definiert waren, galt es diese umzusetzen. Dazu teilte sich das Team in zwei Untergruppen auf. Ein Team befasste sich damit, alle Voraussetzungen für eine erfolgreiche Veröffentlichung (Publishing) zu erfüllen, während das andere Team neue Features implementierte. Nach der Aktualisierung der Android-App wurde auf den Meilenstein, die App als iOS Version in den Apple Store einzubringen, hingearbeitet. Das Publishing erwies sich als unterschätzte Aufgabe, welches jedoch durch das Engagement des Teams und eingeplante Pufferzeiten im Projektplan bewältigt werden konnte, sodass keine Verzögerungen im Projektablauf entstanden.

Projektergebnisse

Die bestehende Android-App wurde inhaltlich aktualisiert, optisch neu strukturiert und kompakter gestaltet. Anschließend wurde die App im iOS-App Store erfolgreich veröffentlicht. Nun können Benutzer von Android und iOS Geräten die Glashaus App im Play Store bzw. App Store kostenlos herunterladen.



Screenshots der fertigen App

Projektmanagement

In der Vorlesung wurden die Grundlagen des Projektmanagements vermittelt, die im Projekt zur Anwendung kamen. Ein gut strukturierter Projektplan mit sinnvollen Arbeitspaketen hat maßgeblich zum Erfolg des Projekts beigetragen. Das Setzen und Einhalten sinnvoller Fristen sicherte einen fast problemlosen Ablauf des Projektes. Die Projektleiter verstanden es zudem das Team zu koordinieren und motivieren. Durch eine durchdachte Aufteilung kam es während der Bearbeitung der einzelnen Arbeitspakete zu keinen unerwünschten Überraschungen und die eingebauten Puffer im Projektplan erlaubten eine schnelle und effektive Neuverteilung von Aufgaben bei krankheitsbedingten kurzfristigen Ausfällen innerhalb des Projektteams.

Fazit

In nur einem Semester wurden Grundlagen von Projekt- und Zeitmanagement durch praktische Erfahrungen vertieft. Die Projektmitglieder erhielten eine gute Möglichkeit Einblicke in den Ablauf eines Projektes mit einem realen Kunden zu gewinnen und somit auch Erfahrungen zu sammeln, die über die theoretische Ausarbeitung eines solchen Projektes hinausgehen. Mit dem Erfüllen, der zu Beginn des Projektes festgelegten Ziele, schließt das Team das Projekt mit vielen neuen Erfahrungen ab.

Die Glashaus-App selbst ausprobieren?



iOS-App



Android-App