

Projektnummer:	<b>3R IT 19 04</b>	Wien, im September 2018	
Antrag um Genehmigung einer Aufgabenstellung für die			
<b>DIPLOMARBEIT</b>			
Schuljahr:	<b>2018/19</b>	Anzahl Beiblätter:	<b>23</b>
Thema:	<b>MenuToGo</b>		
<p><b>Aufgabenstellung:</b>          Es ist eine App zu erstellen, mit der ein Besucher eines Restaurants, welches die App verwendet, die Speisekarte des Restaurants anzusehen und die Bestellung über die App aufzugeben, anstatt diese einem Kellner zu sagen. Zusätzlich sollen auch Informationen über das Restaurant sowie über die einzelnen Speisen verfügbar sein.</p>			
Kandidatinnen/Kandidaten:	Klasse	Individ. Betreuung	Unterschrift Kandidatinnen
Projektleiterin/Projektleiter	5AI	STF	
<b>Elisabeth Melaku</b>			
Stellv. Projektleiterin/Projektleiter	5CN	STF	
Juraj Habala			
Marcin Boniecki	5AI	STF	
Johanna Kucera	5AI	KLE	
Betreuerinnen/Betreuer:			Unterschrift
Individuelle Betreuung (Hauptbetreuung):			
<b>Franz Stimpfl</b>			
Individuelle Betreuung (Hauptbetreuung Stv.):			
Christian Klein			

Als Diplomarbeit zugelassen

Wien, am .....

.....  
 AV Gabriela Herrele

## Executive Summary (maximum 1 page)

### Objectives

The aim of our project is to shorten waiting times and make placing orders more comfortable in restaurants by creating an application for smartphones where the customers can order without a waiter being present at their table. Moreover, detailed information for various dishes can be provided easier over our app.

### Risks

One of our highest risks is the missing Know-How, which we plan to compensate by working together with our teachers, whose knowledge of the technologies, we are going to use, is of great importance to our success.

### Milestones (Table of the most important milestones)

Date	Milestone
22.09.2018	Project Application submitted
20.10.2018	Planning finished
07.01.2018	Frontend- and backend-features finished
06.04.2019	Project finished

### Budget and Resources

Project budget	€ 195
Costs for school	€ 0
Total man hours	800 h.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>PROJEKTIDEE</b>	<b>4</b>
1.1	AUSGANGSSITUATION	4
1.2	BESCHREIBUNG DER IDEE	4
<b>2</b>	<b>PROJEKTZIELE</b>	<b>5</b>
2.1	HAUPTZIELE	5
2.2	OPTIONALE ZIELE	6
2.3	NICHT ZIELE	8
2.4	INDIVIDUELLE AUFGABENSTELLUNGEN DER TEAMMITGLIEDER IM GESAMTPROJEKT	9
<b>3</b>	<b>PROJEKTORGANISATION</b>	<b>11</b>
3.1	GRAFISCHE DARSTELLUNG (EMPOWERED PROJEKTORGANISATION)	11
3.2	PROJEKTTEAM	11
<b>4</b>	<b>PROJEKTUMFELDDANALYSE</b>	<b>12</b>
4.1	GRAFISCHE DARSTELLUNG	12
4.2	BESCHREIBUNG DER WICHTIGSTEN UMFELDER	13
<b>5</b>	<b>RISIKOANALYSE</b>	<b>15</b>
5.1	BESCHREIBUNG DER WICHTIGSTEN RISIKEN	15
5.2	RISIKOPORTFOLIO	16
5.3	RISIKO GEGENMAßNAHMEN	17
<b>6</b>	<b>PRODUCT BACKLOG</b>	<b>18</b>
<b>7</b>	<b>MEILENSTEINLISTE</b>	<b>20</b>
<b>8</b>	<b>PROJEKTRESSOURCEN</b>	<b>21</b>
8.1	PROJEKTRESSOURCEN: SOLL – IST VERGLEICH	21
8.2	PERSONELLE RESSOURCEN	21
8.3	BUDGET	22
<b>9</b>	<b>GEPLANTE EXTERNE KOOPERATIONSPARTNER</b>	<b>23</b>
<b>10</b>	<b>GEPLANTE VERWERTUNG DER ERGEBNISSE</b>	<b>24</b>

# 1 Projektidee

## 1.1 Ausgangssituation

Von den McDonald's-Bestellterminals inspiriert, haben wir beschlossen, eine App zu entwickeln, welche den Usern erlaubt, ohne langes Warten auf einen Kellner das Menü eines Restaurants am Handy anzusehen und dort schon im Vorhinein die Bestellung festzulegen. Dem Gast wird es zusätzlich, durch diverse Zusatzinformationen, wie z.B. Bilder oder Allergene, erleichtert, seine Wahl treffen zu können. Auch ein Tisch kann über diesen Weg reserviert werden.

## 1.2 Beschreibung der Idee

Mit Hilfe der MenuToGo-App ist es möglich, das Menü eines in der App enthaltenen Restaurants einzusehen. Dabei werden die angebotenen Speisen mit Bildern und weiteren Informationen, wie z.B. den enthaltenen Allergenen, dem Kunden angezeigt. Die gewünschten Speisen können im Restaurant direkt über die App bestellt werden, wobei die Bestellung nach einer Bestätigung durch einen Kellner sogleich an die Küche weitergeleitet wird. Des Weiteren können die Inhalte der Speisekarte von Mitarbeitern des Restaurants verändert werden, um neue Speisen oder Informationen hinzuzufügen oder veraltete Daten zu löschen. Zusätzlich kann man auch die Kontaktinformationen des Restaurants in der App finden. Diese können ebenfalls von Mitarbeitern des Restaurants bearbeitet und somit aktualisiert werden. Dies wird alles mit einem ansprechenden und userfreundlichen Design durchgeführt, welches den Usern ein angenehmes Erlebnis schenkt.

## 2 Projektziele

### 2.1 Hauptziele.

#### RE-M 1 Allgemeine Ziele

- Eine App für Android, in welcher die untenstehenden Funktionen enthalten sind, ist bis Ende März 2019 fertiggestellt.
- Die Abschlusspräsentation wird Mitte März gehalten
- Die Präsentation ist eine Woche vor dem Termin fertiggestellt.
- Das gesamte Projekt ist im Diplomarbeitsbuch dokumentiert. Dieses ist bis Ende März fertiggestellt.

#### RE-M 2 Kundenseite

- Es ist eine Speisekarte in der App zu sehen, in der alle Speisen des Restaurants mit zugehörigen Bildern und Allergenen zu finden sind. Diese ist bis Ende März 2019 erstellt.
- Der Kunde kann über die App seine Bestellung abgeben. Diese Funktion ist bis Ende März 2019 implementiert.
- Die Kontaktdaten der Restaurants sind in der App zu finden. Dies ist bis Ende März 2019 implementiert.

#### RE-M 3 Verwaltungsseite

- Ein Mitarbeiter des Restaurants kann die Inhalte des Menüs durch die App verändern. Dies ist bis Ende März 2019 realisiert.

#### RE-M 4 Personalseite

- Das Personal des Restaurants hat die Möglichkeit, die Bestellungen der Gäste einzusehen. Dies Funktion ist bis Anfang März fertiggestellt.

#### RE-M 5 Backend

- Im Restaurant können Bestellungen, die über die App durchgeführt wurden, auf die gleiche Art und Weise wie Bestellungen, die vor Ort abgegeben wurden, angenommen werden. Diese Funktion ist bis spätestens Ende März 2019 vorhanden. Die Zahlung findet vor Ort statt. Der Gast bestellt vom Handy aus und der Kellner muss die Bestellung bestätigen, welche dann an die Küche weitergeleitet wird.
- Eine funktionsfähige REST-API ist bis Ende März programmiert.
- Die Daten werden in einer Datenbank gespeichert, die Datenbank ist bis Ende April erstellt.
- Eine sichere und stabile Verbindung zwischen Clients und Servern ist bis Ende April eingerichtet.

## **RE-M 6      Marketing**

- Es ist ein Info-Plakat über die App für die HTL Rennweg bis Anfang Jänner erstellt.
- Bis Anfang Jänner sind die Visitenkarten für das Projekt erstellt und gedruckt.
- Es ist eine informative Webseite über das Projekt erstellt, auf der man alle wichtigen Informationen zum Projekt, wie eine Beschreibung des Produktes und einen Überblick über die Teammitglieder bekommt. Diese ist bis Anfang April erstellt.

## **RE-M 7      Design**

- Ein allgemeines Farb- und Designschema wird in der ganzen App verwendet.
- Es ist ein Logo entworfen, welches als Markenzeichen für das Projekt MenuToGo dient, dies ist bis Anfang Jänner erstellt.

## **2.2 Optionale Ziele**

### **RE-O 1      Allgemeine optionale Ziele**

- Die App ist auch für iOS-Geräte verfügbar.
- Die App ist auch als Website verfügbar.
- UX Tests sind durchgeführt.

### **RE-O 2      Kundenseite**

- Über einen QR-Code am Tisch kann direkt für einen Tisch bestellt werden. Dazu wird nach dem Einscannen das Menü des Restaurants geöffnet
- Es ist möglich, einen Account zu erstellen und sich mit diesem anzumelden.
- Nach der Anmeldung können Bewertungen sowohl zu den Restaurants als auch zu den einzelnen Speisen abgegeben werden.
- Man kann die Accounts anderer befreunden, um deren Bewertungen schnell verfügbar zu haben.
- Es können Tische im Vorhinein reserviert werden. Dies funktioniert genauso wie über Telefon. Reservierungen können geändert oder storniert werden. Zur Sicherstellung, dass die Reservierung gewollt war, wird eine Bestätigungsemail gesandt.
- In der App sind mehrere Restaurants vorhanden, zwischen denen gewählt werden kann. Diese können nach bestimmten Kriterien, z.B. Größe, Art der angebotenen Speisen, ... sortiert werden.

### RE-O 3 Marketing

- Es ist ein Dokument mit dem Marketingkonzept erstellt und umgesetzt. In diesem wird die Ausgangssituation des Projekts, was mit dem Projekt erreicht werden will, die Strategie wie das Ziel erreicht wird und ob dieses erreicht wurde, analysiert.  
Das Marketingkonzept beinhaltet folgende Punkte:
  - Zielgruppendefinition
  - Marktrecherche/Marktanalyse/Konkurrenzanalyse
  - Marketingziele
  - Marketingstrategie
- Es ist ein Dokument mit den Zielen, die das Marketing erreichen soll, erstellt.
- Restaurants, für die die App in einer Kooperation eingerichtet wird, sind gefunden.
- Ein Image Video ist erstellt.
- Die App wird auf Social-Media-Kanälen vermarktet.
- Sponsoren für das Projekt sind im Laufe der Planungsphase angeworben.
- Kooperationspartner für das Projekt sind im Laufe der Planungsphase angeworben.

### RE-O 4 Backend

- Nach einer Anmeldung ist es möglich eine Bestellung im Vorhinein mit einer Online-Zahlung und späterer Abholung zu tätigen.
- Den Benutzern der App ist die Zahlung via PayPal möglich.

### RE-O 5 Verwaltungsseite

- Für die einzelnen Speisen können Zusatzinformationen wie z.B. Kalorien angegeben werden
- Der Teil der App, welcher zum Managen der Inhalte und Bestellungen notwendig ist, ist auch als Software für Computer verfügbar.

### RE-O 6 Design

- Beim erstmaligen Starten der App ist ein Tutorial verfügbar.
- Ein Paper-Prototype ist erstellt, welcher einen Eindruck über die Funktionen und das Design bietet.
- Ein digitaler Prototyp ist erstellt.
- Der digitale Prototyp ist mit AngularJS umgesetzt.

## 2.3 NICHT Ziele

### RE-N 1 Allgemeine Nicht Ziele

- Es wird ein Lieferservice über die App angeboten.
- Für jedes Restaurant wurde eine eigene App programmiert.
- Die Bestellung der Speisen erfolgt ausschließlich über die App.

### RE-N 2 Kundenseite

- Zur Verwendung der App muss man sich anmelden.
- Die persönlichen Daten sind für alle Benutzer sichtbar.
- Alle möglichen Informationen zu den Speisen müssen verpflichtend eingegeben werden.

### RE-N 3 Verwaltungsseite

- Für das Personal wird eine eigene App entwickelt.



## 2.4 Individuelle Aufgabenstellungen der Teammitglieder im Gesamtprojekt

### 2.4.1 Elisabeth Melaku

Design + Marketing	Meine Aufgabe ist es, das Design für die Applikation möglichst ansprechend und userfreundlich zu gestalten. Zusätzlich bin ich für das Marketing zuständig, zu dem das Bekanntmachen der Applikation sowie das Erstellen der Visitenkarten zählt.
Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RE-M 1 allgemeine Ziele</li> <li>• RE-M 6 Marketing</li> <li>• RE-M 7 Design</li> <li>• RE-O 1 allgemeine optionale Ziele</li> <li>• RE-O 3 Marketing</li> <li>• RE-O 6 Design</li> <li>• RE-N 1 allgemeine Nicht Ziele</li> <li>• RE-N 2 Kundenseite</li> <li>• RE-N 3 Verwaltungsseite</li> </ul>

### 2.4.2 Juraj Habala

Backend	Meine Aufgabe ist es, das Back-End für unsere Applikation zu entwickeln. Zu Back-End gehört der Datenbank-Server, Dateizugriffssysteme, Datenverarbeitung und Datenauswertung wie auch die Kommunikation mit den Clients über einen sicheren Kanal.
Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RE-M 1 allgemeine Ziele</li> <li>• RE-M 6 backend</li> <li>• RE-O 1 allgemeine optionale Ziele</li> <li>• RE-O 4 backend</li> <li>• RE-N 1 allgemeine Nicht Ziele</li> </ul>

### 2.4.3 Johanna Kucera

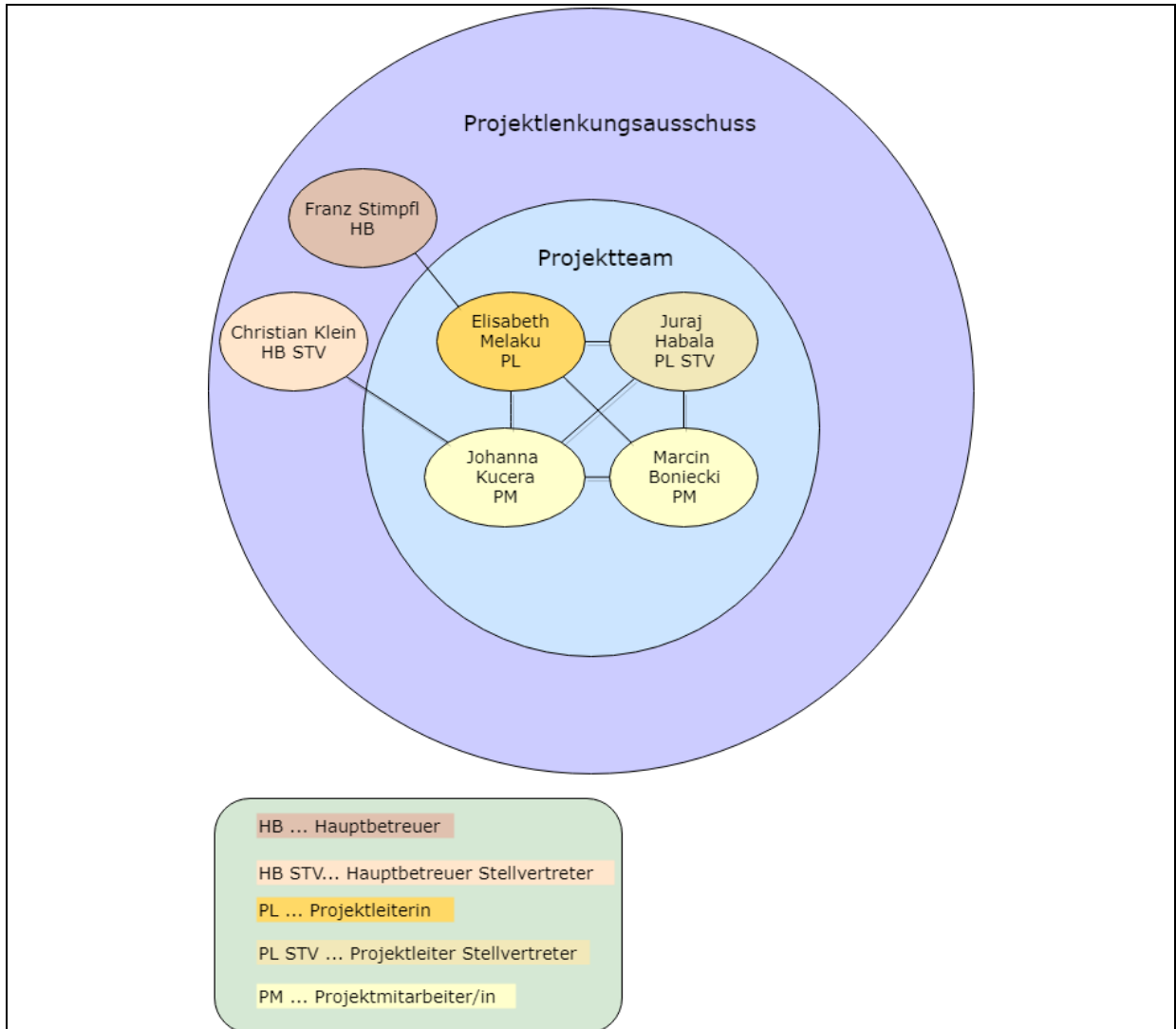
Frontend	Meine Aufgabe ist es, die gesamten Funktionalitäten, mit denen der Endbenutzer/Kunde der App zu tun haben wird, umzusetzen. Dazu gehört alles von der Auswahl des Restaurants über die Anmeldung bis hin zur Zahlung
Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RE-M 1 Allgemeine Ziele</li> <li>• RE-M 2 Kundenseite</li> <li>• RE-O 1 Allgemeine optionale Ziele</li> <li>• RE-O 2 Kundenseite</li> <li>• RE-N 1 Allgemeine Nicht-Ziele</li> <li>• RE-N 2 Kundenseite</li> </ul>

#### 2.4.4 Marcin Boniecki

Frontend	Meine Aufgabe ist es, den Administrationsbereich für die Restaurants (Kellner und Besitzer) umzusetzen. Dazu gehört das Programmieren der Funktionalitäten und das Verwalten von Daten, die vom Server auf das Mobilgerät gesendet werden.
Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RE-M 1 allgemeine Ziele</li> <li>• RE-M 3 Verwaltungsseite</li> <li>• RE-O 1 allgemeine optionale Ziele</li> <li>• RE-O 5 Verwaltungsseite</li> <li>• RE-N 1 allgemeine Nicht Ziele</li> <li>• RE-N 3 Verwaltungsseite</li> </ul>

### 3 Projektorganisation

#### 3.1 Grafische Darstellung (Empowered Projektorganisation)

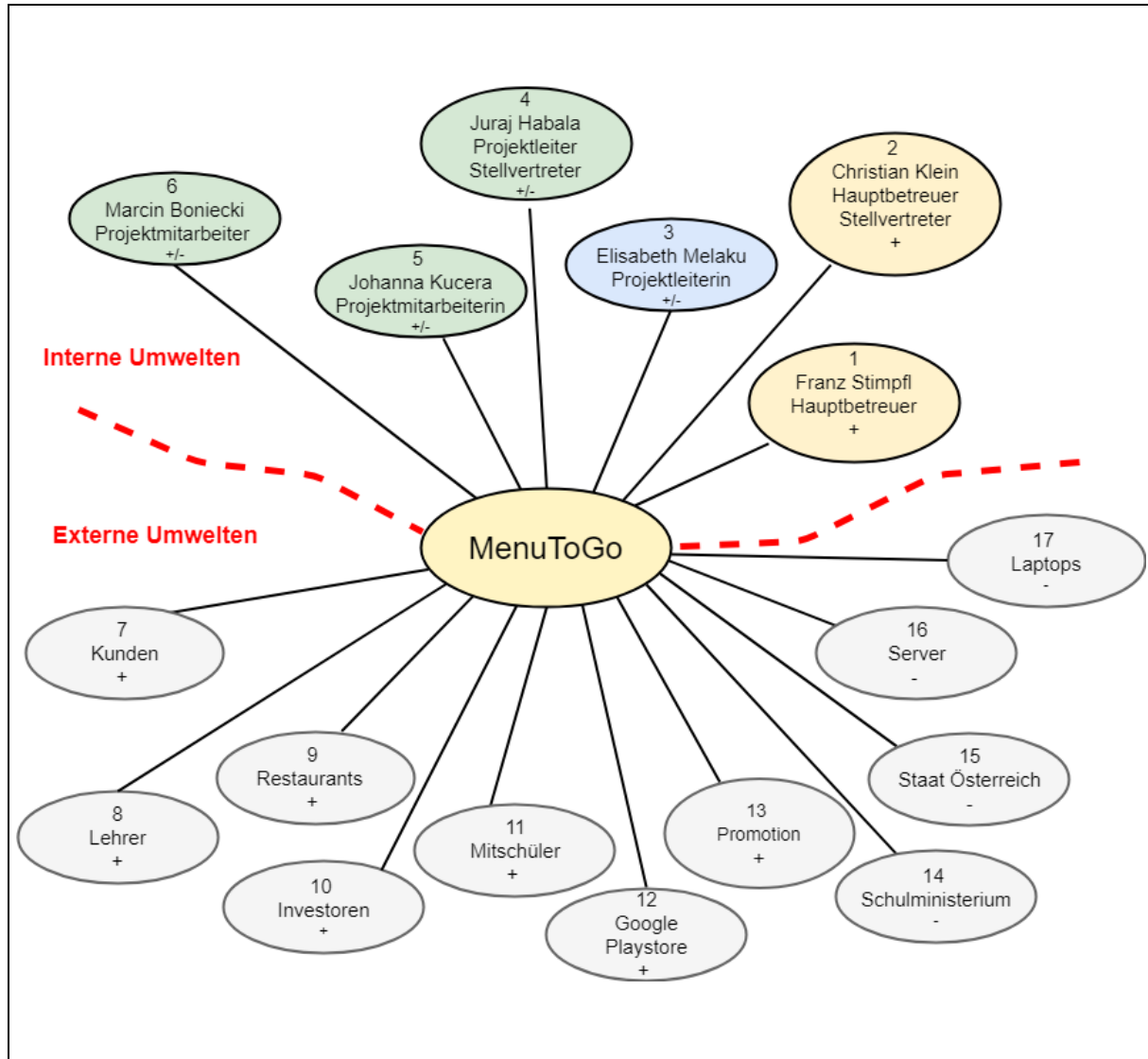


#### 3.2 Projektteam

Funktion	Name	Kürzel	E-Mail
PL	Elisabeth Melaku	MEL	4138@htl.rennweg.at
PL STV	Juraj Habala	HAB	4209@htl.rennweg.at
PM	Marcin Boniecki	BON	3702@htl.rennweg.at
PM	Johanna Kucera	KUC	4135@htl.rennweg.at
HB	Franz Stimpfl	STF	stf@htl.rennweg.at
HB STV	Cristian Klein	KLE	kle@htl.rennweg.at

## 4 Projektumfeldanalyse

### 4.1 Grafische Darstellung



## 4.2 Beschreibung der wichtigsten Umfeldler

#	Bezeichnung	Beschreibung	Bewertung
1	Franz Stimpfl <i>Hauptbetreuer</i>	Franz Stimpfl ist der Hauptbetreuer des Teams, Unterstützt das Projekt durch Überprüfung der Dokumente, Hilfe bei technischen Problemen. Steht auch jederzeit für einen Crashkurs zur Verfügung falls man eine neue Programmiersprache lernen will. Hat einen positiv Einfluss dem Projekt gegenüber und ist am Erfolg des Projektes interessiert.	+
2	Christian Klein <i>Hauptbetreuer Stellvertreter</i>	Christian Klein ist der Nebenbetreuer des Teams, Unterstützt das Projekt durch Überprüfung der Dokumente, Hilfe bei technischen Problemen. Hat einen positiv Einfluss dem Projekt gegenüber und ist am Erfolg des Projektes interessiert.	+
3	Elisabeth Melaku <i>Projektleiterin</i>	Elisabeth Melaku ist Projektleiterin, arbeitet daran und unterstützt es. Ist für die Motivation der Teammitglieder zuständig. Kann das Projekt zu einem Erfolg führen und durch ein gutes Marketing unsere App gut propagieren. Gleichzeitig wird sie das einheitliche Design entwerfen.	+/-
4	Juraj Habala <i>Projektleiter Stellvertreter</i>	Wird das Backend der Applikation programmieren und dadurch zu der Funktionalität der Applikation beitragen	+/-
5	Johanna Kucera <i>Projektmitarbeiterin</i>	Wird zu dem Projekt mit der Programmierung der Frontend Funktionen, der Applikation, beitragen	+/-
6	Marcin Boniecki <i>Projektmitarbeiter</i>	Wird sich bei der Programmierung des Frontend beteiligen und ist für die Kellner Seite unserer Applikation zuständig	+/-
7	Kunden	Die Besucher können die Diplomarbeit loben, können sie auch konstruktiv kritisieren was uns hilft unsere Applikation noch komfortabler für unsere Benutzer zu machen.	+

8	Lehrer	Die Lehrer der HTL Rennweg sind Coach/Berater des Teams und unterrichtet alle Teammitglieder in deren jeweiligen Fächern. Sie haben einen großen Einfluss auf das Projekt. Sie stehen der Diplomarbeit positiv gegenüber und sind am Erfolg der Diplomarbeit interessiert, weshalb Sie bei Fragen Ihr theoretisches Wissen und praktische Erfahrung konstruktiv einbringen können. Und somit dem Team beratend zur Seite stehen, welche über Fachkenntnisse verfügen, die den Teammitgliedern eventuell noch fehlen könnten.	+
9	Restaurant	Wird unsere App integrieren und benutzen	+
10	Investoren	Investoren können durch finanzielle Mittel unser Projekt unterstützen.	+
11	Mitschüler	Die Mitschüler können uns einen guten Rat geben und bei unterschiedlichsten Problemen behilflich sein	+
12	Google Playstore	Verbreitung des Endproduktes an Kunden	+
13	Promotion	Hilft dem Projekt an Popularität zu gewinnen.	+
14	Schulministerium	Kann die Diplomarbeit unterstützen indem sie den Diplomarbeitsantrag genehmigen oder aber auch uns auf verschiedensten Weisen unterstützen. Kann dies aber auch verweigern.	-
15	Staat Österreich	Strafe, wenn die Gesetze nicht eingehalten werden	-
16	Server	Der Server ist wichtig, weil auf ihm die Webapp der Diplomarbeit läuft, welcher ausfallen kann dadurch würde die App für eine bestimmte Zeit nicht funktionsfähig sein. Der Server kann durch die Schule zur Verfügung gestellt werden, von der Agile Coderz Software Development GmbH oder wird online gemietet.	-
17	Laptops	Ohne die könnten wir unsere Diplomarbeit nicht umsetzen, da wir auf den Laptops Programmieren.	-

## 5 Risikoanalyse

### 5.1 Beschreibung der wichtigsten Risiken

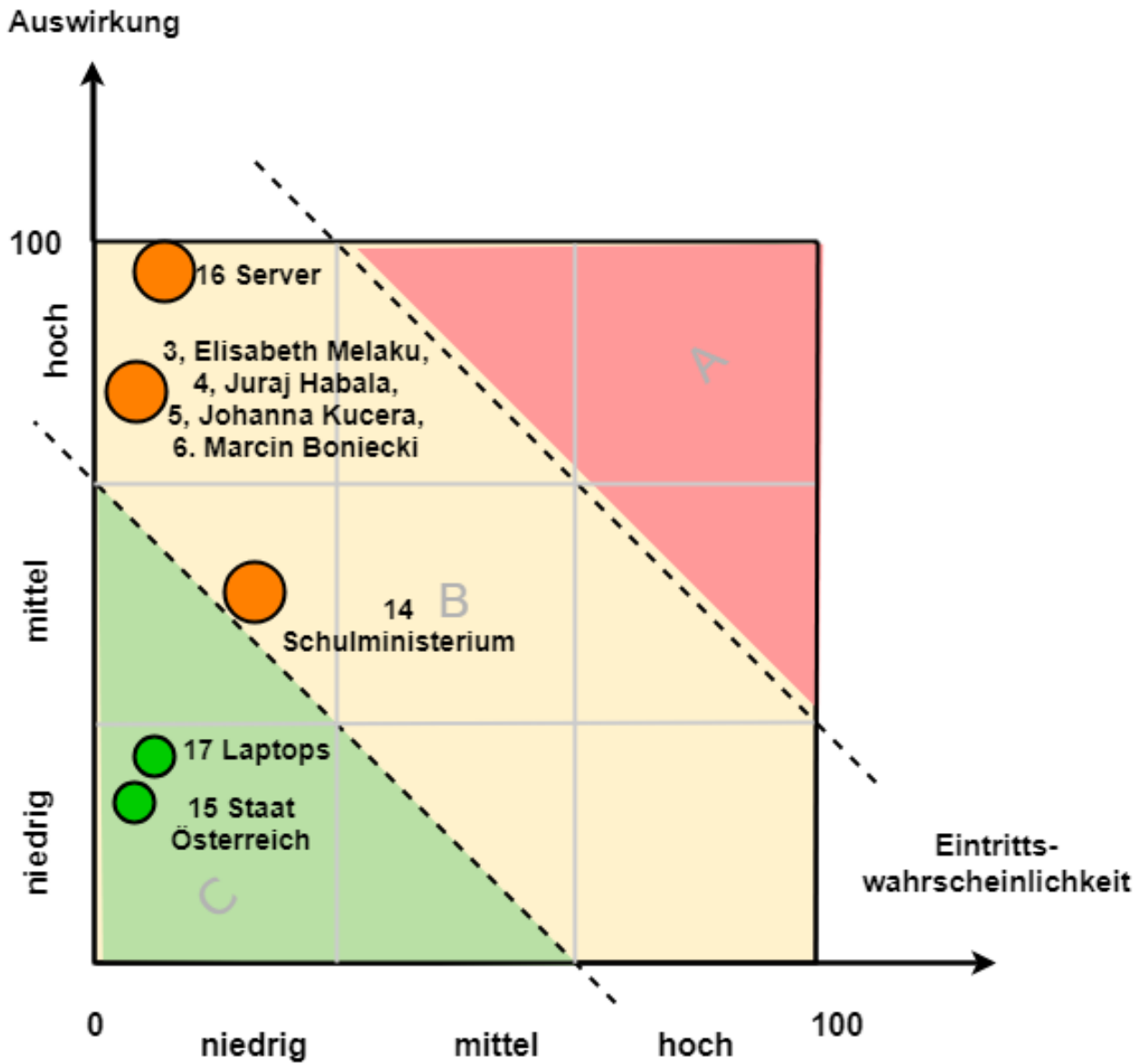
#	Bezeichnung	Beschreibung des Risikos	P	A	RF
14	Schulministerium	Es können Komplikationen entstehen	20	50	1000
16	Server	Server können für einen bestimmte Zeit nicht online sein	10	100	1000
3, 4, 5, 6	Elisabeth Melaku, Juraj Habala, Johanna Kucera, Marcin Boniecki	Das Know-How des Teams im Bereich App Programmierung könnte nicht ausreichend sein, um das Projekt zum Erfolg zu führen. Auch kann das fehlende Know-How eine Unterschätzung des Projektumfanges zur Folge haben	5	80	400
17	Laptops	Könne währen der Arbeit abstürzen oder aber auch Kaput gehen was zu einem Datenverlust führen kann	10	25	250
15	Staat Österreich	Wenn sämtliche Gesetze nicht eingehalten werden, wird uns eine Strafe erteilt	5	20	100

P...Eintrittswahrscheinlichkeit des Risikos

A...Schadensausmaß bei Eintritt des Risikos

RF...berechneter Risikofaktor

## 5.2 Risikoportfolio





### 5.3 Risiko Gegenmaßnahmen

#	Bezeichnung	Gegenmaßnahme
14	Schulministerium	Sich im Vorhinein gut informieren wie, wann und was zu tun ist und somit die unnötigen Schwierigkeiten ausweichen Hat das Schulministerium den Antrag jedoch trotzdem abgelehnt dann nach Fragen warum Sie den Antrag abgelehnt haben und mit guten Argumenten gegenargumentieren.
16	Server	Sich die Angebote von Mehreren Anbietern anschauen und dann anhand unserer Anforderungen den für uns am besten geeigneten auswählen
3, 4, 5, 6	Elisabeth Melaku, Juraj Habala, Johanna Kucera, Marcin Boniecki	Es wird online recherchiert und Experten werden hinzugezogen
17	Laptops	Alle Daten am mehreren Orten abspeichern (Cloud, USB, Harddisk)
15	Staat Österreich	Sich gut über entsprechende Gesetze und Vorschriften informieren und die dann auch einhalten

## 6 Product Backlog

Da wir uns für Scrum entschieden haben und in dieser Agilen Methode es keinen PSP gibt, haben wir beschlossen den Product Backlog mit hineinzunehmen.

HAUPTZIELE	Name	Als ...	will ich ...	damit (ich) ...
1	Abschlusspräsentation	Lehrer	eine Abschlusspräsentation hören	die Mitarbeiter benoten kann
2	Android-App	Kunde	eine App haben, die ich über Play Store herunterladen kann	diese auch verwenden kann
3	Diplomarbeitsbuch	Lehrer	ein Diplomarbeitsbuch bekommen	die Mitarbeiter benoten kann
4	Speisekarte	Kunde	eine Speisekarte mit allen Speisen des Restaurants + Bilder & Allergene sehen	mir eine Übersicht verschaffen und eine Auswahl treffen kann
5	Bestellung	Kunde	eine Bestellung über die App aufgeben können	die ausgewählten Speisen serviert bekomme
6	Kontakt	Kunde	die Kontaktdaten des Restaurants in der App finden	diese nicht irgendwo anders suchen muss
7	Auswahl	Kunde	Speisen auswählen und in den "Warenkorb" geben	diese für die Bestellung vormerken kann
8	Warenkorb	Kunde	Speisen aus dem "Warenkorb" wieder entfernen oder die bestellte Anzahl ändern	die Bestellung vervollständigen kann
9	Inhalte	Administrator	die Inhalte der Speisekarte und Informationen bearbeiten können	etwaige Fehler verbessern oder Änderungen hinzufügen kann
10	Bestellungsaufnahme	Angestellte/r	die eingegangenen Bestellungen ansehen können	den Kunden das Gewünschte bringen kann
11	Bestätigung	Angestellte/r	die Bestellungen bestätigen können	sicherstellen kann, dass die Bestellung auch wirklich gewollt ist
12	Datenbank	Mitarbeiter	eine Datenbank haben	die Daten in geordneten und übersichtlichen Strukturen gespeichert sind
13	Verbindung	Mitarbeiter/Kunde	eine sichere und stabile Verbindung zwischen Client und Server haben	die Kommunikation zwischen den beiden reibungslos funktioniert
14	Info-Plakat	TOFT-Besucher	ein Info-Plakat über die Diplomarbeit sehen	mir besser vorstellen kann, was gemacht wird, bevor ich mit dem Team rede
15	Visitenkarten	TOFT-Besucher	Visitenkarten des Projektes haben	dessen Kontaktinfo bei Interesse schnell zur Hand habe
16	Website	Interessant	eine Website über die Diplomarbeit sehen	mir ein genaueres Bild über die Diplomarbeit machen kann
17	Farb- & Designschema	Kunde	ein einheitliches und ansprechendes Farb- & Designschema in der gesamten App haben	man sieht, das alles zusammengehört
18	Logo	Kunde	ein wiedererkennbares Logo haben	das Projekt leicht wiedererkennen kann

OPTIONAL

19	iOS-App	Kunde	die App über das AppStore herunterladen können	diese auch auf iOS-Geräten verwenden kann
20	Web-App	Kunde	die App auch als Website verwenden können	mir nichts herunterladen muss und so der Zugang vereinfacht wird
21	UX-Tests	Mitarbeiter	UX-Tests durchgeführt haben	weiß, wie gut man die App verwenden kann
22	QR-Code	Kunde	eine QR-Code einscannen können	direkt in das Menü des Restaurants komme, ohne das Restaurant erst suchen zu müssen
23	Account	Kunde	mir einen Account erstellen	die Möglichkeiten dieses Accounts verwenden kann
24	Bewertung	Kunde	eine Bewertung zu Restaurants oder einzelnen Speisen über den Account abgeben	meine Meinung anderen weitergeben kann
24	Freunde	Kunde	den Account eines anderen befreunden	dessen Bewertungen schneller finden kann
25	Reservierung	Kunde	mir einen Tisch über die App reservieren	sicher einen Platz habe, wenn ich ankomme
26	Restaurantauswahl	Kunde	zwischen mehreren Restaurants wählen	das Menü des passenden Restaurants sehe
27	Sortierung	Kunde	die verschiedenen Restaurants sortieren	nur die Restaurants sehe, die meinen gewünschten Kriterien entsprechen
28	Marketingkonzept	Mitarbeiter	ein Marketingkonzept ausgearbeitet haben	weiß, was für das Marketing zu tun ist
29	Marketingziele	Mitarbeiter	die Marketingziele festgelegt haben	weiß, was durch das Marketing erreicht werden soll
30	Kooperation	Mitarbeiter	diverse Restaurants für eine Kooperation mit der App finden	echte Testdaten und Testfälle habe
31	Social-Media	Mitarbeiter	die App auf Social-Media-Kanälen vermarkte	mehr Zuspruch finde
32	Sponsoren	Mitarbeiter	Sponsoren finden	das Projekt durch die Unterstützung der Sponsoren bestmöglich durchführen kann
33	Online-Zahlung	Kunde	schon im Vorhinein online mit PayPal bezahlen	sofort essen kann, sobald ich das Restaurant erreiche
34	Zusatzinformationen	Angestellte/r	verschiedene Zusatzinformationen zu den Speisen angeben	die Kunden mehr über die Speisen wissen
35	Management-Software	Angestellte/r	die Inhalte meines Restaurants über eine Software statt über die App verändern	eine einfachere Bedienung habe
36	Tutorial	Kunde	ein Tutorial beim ersten Start der App haben	weiß, wie ich die App bedienen muss
37	Paper-Prototype	Mitarbeiter	einen Paper-Prototype haben	sehen kann, ob das Design funktioniert
38	Digital Prototype	Mitarbeiter	einen digitalen Prototyp haben	mir das Design noch besser vorstellen kann

## 7 Meilensteinliste

Darstellung der Meilensteine mit geschätzten Terminen

Datum	Meilenstein
1. Sprint	
22.09.2018	Diplomarbeitsantrag abgenommen
28.09.2018	Produktwebseite ist online
01.10.2018	Datenbank ist fertig erstellt
2. Sprint	
20.10.2018	Planungsdokumente fertiggestellt
29.10.2018	Marketing plan und Rest-API ist fertiggestellt
3. Sprint	
29.11.2018	Digitaler Prototyp ist fertig
4. Sprint	
10.12.2018	Funktionen sind im Design eingebettet
5. Sprint	
20.12.2018	Zwischenpräsentation der Diplomarbeit
07.01.2019	Back-End Feature sind fertiggestellt
6. Sprint	
28.01.2019	Front-End Feature sind fertiggestellt
7. Sprint	
16.02.2019	Tests ausgeführt
8. Sprint	
23.02.2019	Gegenmaßnahmen entwickelt und implementiert
02.03.2019	Umsetzung abgeschlossen
09.03.2019	Endpräsentation gehalten
06.04.2019	Diplomarbeit abgenommen

## 8 Projektressourcen

### 8.1 Projektressourcen: Soll – Ist Vergleich

SOLL Bereich	IST	Risiko (X)	PSP (X)
KNOW-HOW im Bereich Ionic	nicht ausreichend	X	
KNOW-HOW im Bereich Marketing	Mittelmäßig	X	
KNOW-HOW im Bereich Design	zufriedenstellend		
KNOW-HOW im Bereich Laravel	Nicht ausreichend	X	
KNOW-HOW im Bereich MySQL	ausreichend		
KNOW-HOW im Bereich Angularjs	zufriedenstellend		
KNOW-HOW im Bereich Javascript	zufriedenstellend		
KNOW-HOW im Bereich Cordova	nicht ausreichend	X	
KNOW-HOW im Bereich Webseitenprogrammierung	zufriedenstellend		
KNOW-HOW im Bereich Serverkonfiguration	zufriedenstellend		
Experten	Vorhanden		

### 8.2 Personelle Ressourcen

#	Teammitglied	Personenstunden
1	Elisabeth Melaku	200
2	Juraj Habala	200
3	Marcin Boniecki	200
4	Johanna Kucera	200
SUMME		800

### 8.3 Budget

#### 8.3.1 Auflistung der Aufwände für die Durchführung der Diplomarbeit

Pos.	Bezeichnung des Aufwands	Kosten	Kummuliert
1	Serverkosten für 1 Jahr	EUR 120	EUR 120
2	Domainkosten	EUR 5	EUR 125
3	Druckkosten für 180 Visitenkarten	EUR 40	EUR 165
4	Kosten für das Binden des Diplomarbeitsbuchs	EUR 30	195
-	Gesamtkosten		EUR 195

#### 8.3.2 Kostendeckung

Ein Teil der Kosten wird von Agile Coderz Software Development GmbH bzw. dem Elternverein der HTL Rennweg übernommen werden. Es wird auch nach Sponsoren gesucht, die Teile der Kosten decken können. Eventuell kann auch das Team für die Kosten aufkommen.

## **9 Geplante externe Kooperationspartner**

Bis zum aktuellen Zeitpunkt haben wir noch keine Kooperationspartner gefunden, daher wird auch von keinen ausgegangen.

## **10 Geplante Verwertung der Ergebnisse**

Die App soll bis zur Abnahme als voll funktionsfähiger Prototyp vorliegen, was bedeutet, dass das Produkt zwar alle Funktionen erfüllt, aber noch nicht zur Veröffentlichung bereit ist. Die gesamten Spezifikationen der App werden niedergeschrieben und dokumentiert, um nach der Abnahme der Diplomarbeit die Möglichkeit eines Nachfolgeprojektes zu bieten, bei welchem die App verfeinert werden kann, um sie marktreif zu machen.