

Praktikumsprojekt „Mensch-Computer Interaktion“ im SS 2005

1. Problembeschreibung

Die Stadtverwaltung einer Großstadt möchte einen interaktiven Stadtführer entwickeln lassen. Das System soll Bürgern und Besuchern der Stadt dabei behilflich sein, wichtige Informationen über die Stadt und seine Einrichtungen zu bekommen. Der Stadtführer soll über das Internet benutzbar sein. Das Planungsteam der Stadt, welches den Entwicklungsauftrag an eine Softwarefirma vergeben will, möchte zunächst erst einmal herausfinden, welche Bürger und Besucher der Stadt mit dem System angesprochen werden sollen. In dieser Vorbereitungsphase soll ein breites Spektrum an Möglichkeiten, die so ein System bietet bzw. bieten kann, diskutiert werden. Auch sollen Systeme anderer Städte inspiziert und deren Vor- und Nachteile analysiert werden. In einem ersten Gespräch hat das Planungsteam einige Stichpunkte zu Themen zusammengetragen, die für den interaktiven Stadtführer relevant sein sollen.

- zweisprachig, englisch u. deutsch
- Kultur: Theater, Musik, Kino
- Sport
- Sehenswürdigkeiten
- Verkehrssysteme und deren Tarife
- Dienstleistungen von Verwaltungsbehörden, die besonders für neue Bürger besonders wichtig sind
- zeitnahe touristisch interessante Termine
- Gastronomie und Übernachtungsmöglichkeiten für verschiedene Budgets
- Wer kommt in die Stadt?
 - Touristen
 - Studenten
 - Geschäftsleute
 - neue Bürger: Erwachsene, Kinder, Jugendliche
- Wie lange bleiben sie? Was werden oder wollen sie in der Stadt machen? Wo kommen sie mit welchen Verkehrsmitteln an? Waren sie schon einmal in der Stadt?
- Wo und wie informieren sie sich über die Stadt?

Der interaktive Stadtführer soll vor allem den ersten Kontakt und Zugang zu den verschiedenen Einrichtungen der Stadt erleichtern. Aber auch darüber hinaus soll das System solche Informationen liefern, die Benutzer oft spontan benötigen. Beispiele:

- Ich möchte heute Abend ins Kino gehen. Läuft irgendwo ein Film mit Franka Potente?
- Ein Abendessen mit einem Geschäftspartner in ruhiger Atmosphäre, möglichst mit Blick auf den Rhein.
- Welche Disco im Süden von Köln ist zurzeit hipp?
- Ich muss dringend meinen Reispass verlängern. Wo ist die Behörde, wann hat sie geöffnet, welche Unterlagen muss ich mitbringen?
- Wo kann ich gut joggen und wie komme ich dort mit der Straßen- oder U-Bahn hin?

All diese Beispiele für Fragen oder Aktivitäten haben eines gemeinsam: sie entstehen aus einer relativ spontanen Entscheidung oder Überlegung. Es war vorher nicht viel Zeit um

Planen. Man möchte spontan etwas unternehmen oder muss kurzfristig etwas erledigen. Die Fragen, die sich in solchen Situationen stellt ist häufig: wo und wie bekomme ich die gewünschten Informationen?

2. Ihre ersten Aufgaben im Praktikumsprojekt „Interaktiver Stadtführer“

Benutzer und Benutzerprofile. Diskutieren Sie, angeregt durch die obigen Beispiele und Stichpunkte, welche Benutzer von einem interaktiven Stadtführer profitieren könnten/sollten. Denken Sie dabei nicht nur an den typischen Touristen, der den Kölner Dom sehen möchte. Interessant sind vor allem auch Benutzergruppen, deren Ziele nicht so offensichtlich und einfach zu erreichen sind. Besonders Insider-Informationen sind oft nicht einfach zugänglich, aber für manche besonders Interessant.

Benutzerziele. Versuchen Sie möglichst viele Beispiele für Aufgaben und Fragen benutzerspezifisch zu formulieren. Dadurch entwickeln Sie auch ein typisches Profil für bestimmte Benutzer. Zum Beispiel: Was interessiert Jugendliche am Abend? Was ist für Eltern mit Kindern wichtig, die neu in ein Stadt kommen?

Ordnen Sie die Beispiele nach Benutzerprofilen und Aufgaben-/Informationsbereichen.

Diskutieren Sie darüber, welchen Schwerpunkt (Benutzerprofil, Informationsbereiche) Ihr Team im Praktikum bearbeiten will.

Use-Szenarien. Entwerfen Sie erste grobe Use-Szenarien. In der Vorlesung und im ersten Praktikum werden wir darüber sprechen, wie Sie Use-Szenarien erstellen und dokumentieren. Bereiten Sie diese Diskussion schon in Ihrem Team vor.

3. Dokumentation des Praktikumsprojekts

Jedes Team muss eine ausführliche Dokumentation aller Diskussionsergebnisse, Arbeitsschritte und Lösungen/Zwischenlösungen erstellen. Diese Dokumentation muss online auf Ihrer Homepage öffentlich zur Verfügung stehen und über Ihren Hochschul-Account, den Sie beim Anmelden eingegeben haben erreichbar sein. Pro Team reicht ein einzige Dokumentation, die aber von allen Teammitgliedern verlinkt sein muss. Beispiel: mein Account „www.gm.fh-koeln.de/~hk“

4. Anwesenheit in den Praktikumsstunden

Das MCI-Praktikum ist projektorientiert. Jedes Team muss zum ersten Praktikumstermin nach Staffelpplan erscheinen. Danach muss jedes Team mindestens 3-mal an einem der im Staffelpplan für die Gruppen ausgewiesenen Praktikumstermine teilnehmen und dort die Zwischenergebnisse präsentieren (ca. 15 min.). Alle anderen Termine sind freiwillig und können von den Teams zur Diskussion und für Fragen wahrgenommen werden. Der endgültige und verbindliche Staffelpplan wird am Freitag, den 8.04.05 in der Vorlesung bekannt gegeben. Bis dahin ist der Staffelpplan vorläufig und wird noch geändert.

Bitte achten Sie immer auf kurzfristige Informationen auf meiner Homepage.

5. Technische Umsetzung

Die Anwendung soll mit dem Web Development Framework Cocoon von Apache entwickelt werden. Dieses System arbeitet mit XML/XSL und kann in verschiedene Formate wie HTML, PDF, etc. rendern. Als Entwicklungsumgebung können z.B. Eclipse und XMLSpy verwendet werden. Als Datenbank sollten Sie die Oracle-DB aus dem DB-Kurs verwenden. Grundsätzlich ist eine Programmierung in Java bei Cocoon nicht erforderlich. Es können aber Java-Programme entwickelt und die Klassen in die Web-Applikation integriert werden.