



Studienprojekte

WS 19/20

PROJEKT MESSE-APP

THEMA: PROJEKT MESSE-APP**Kurzbeschreibung**

Messeveranstaltungen bieten einen attraktiven Rahmen für persönliche Gespräche und spielen eine wesentliche Rolle, um Angebot und Nachfrage in verschiedenen Branchen zusammenzuführen. Trotz der zunehmenden Digitalisierung, werden reale Veranstaltungen auch auf lange Sicht ihre Relevanz halten. Moderne Informationssysteme bieten jedoch auch viel Potenzial, um das Messeerlebnis sinnvoll zu erweitern und weiteren Mehrwert für die Teilnehmer zu bieten. Neben Verbrauchermessen, die einem breiten Publikum zugänglich sind, zeichnen sich Fachbesuchermessen dadurch aus, dass zum Teilnehmerkreis ausschließlich Personen gehören, die aus beruflichen Gründen die Veranstaltungen besuchen. Der Fokus von Fachmessen liegt meist auf einer oder mehreren, verwandten Branchen. Die Teilnehmer nutzen diese B2B-Veranstaltungen primär dazu, um sich untereinander zu vernetzen. Es werden neue Kontakte geknüpft und bestehende gepflegt, um auf dieser Basis Kundenbeziehungen oder Partnerschaften anzubahnen bzw. direkt vor Ort zu vereinbaren. Es ist üblich, dass alle Teilnehmer vor dem Messeintritt mit Ihren persönlichen Daten sowie Interessenschwerpunkten registriert werden.

Fachbesuchermessen dauern in der Regel zwischen einem Tag und zwei Wochen. Sowohl für Aussteller als auch Besucher sind sie mit hohen finanziellen Kosten verbunden. Unternehmen, dessen Mitarbeiter eine Fachmesse besuchen, müssen neben dem Eintrittspreis, auch mit Reise- und Übernachtungskosten rechnen. Darüber hinaus ist mit dem Ausfall des Tagesgeschäft während der Zeit des Messebesuchs zu rechnen, da die Mitarbeiter nicht im Büro sind. Sowohl Aussteller als auch Besucher sind daher an einer optimalen Nutzung Ihrer Messezeit interessiert.

Üblicherweise laden Aussteller bereits Monate im Vorfeld Ihre Kunden und Interessenten zum Messestand ein und übernehmen als Anreiz den Messeintrittspreis. Ein Ziel der Aussteller ist es bereits im Vorfeld möglichst viele verbindliche und aussichtsreiche Gesprächstermine zu vereinbaren und dadurch personelle und räumliche Kapazitäten durch sorgfältige Planung zu optimieren. Neben den geplanten Gesprächsterminen, ist auch die Laufkundschaft für Aussteller wertvoll. Direkt vor Ort können so spontane Gespräche mit potenziellen, neuen Partnern und Kunden geführt werden.

Damit der Fachbesucher seine Messezeit sinnvoll nutzen kann, ist für ihn die Vereinbarung verbindlicher und an seinen Zielen und Interessen ausgerichteten Gesprächsterminen ebenfalls wertvoll. Daneben stellen die pünktliche Anreise, der zügige Messe-Check-In sowie eine schnelle Orientierung auf dem Messegelände wesentliche Faktoren für ein positives Messeerlebnis dar. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die meisten Fachbesucher nicht ortskundig sind und das Messegelände nur kurzzeitig besuchen. Alle im Vorfeld vereinbarten Termine sollten am richtigen Ort und zur richtigen Zeit des Messegeschehens stattfinden. Die Fachbesucher sind motiviert sowohl geplante als auch ungeplante Leerlaufzeiten möglichst sinnvoll zu nutzen.

Projektziel

Sie wurden durch den Veranstalter einer internationalen B2B-Energiefachmesse damit beauftragt ein Konzept einer Messe-App zu erarbeiten. Der Veranstalter möchte, dass die Besucher und ihre Bedürfnisse in den Fokus gestellt werden. Die App soll darauf abzielen den Nutzen des Messebesuchs zu optimieren und zum etablierten und ständigen Begleiter aller Besucher der Fachmesse werden. Dabei sollen die zeitlichen Phasen der Veranstaltung, wie Planung und Vorbereitung, Messebesuch vor Ort sowie Abreise und Nachbereitung berücksichtigt werden. Das Konzept soll dem Veranstalter im Rahmen einer Präsentation vorgestellt werden.

Für die Phase der Planung und Vorbereitung bieten sich Funktionalitäten für die Auswahl geeigneter Aussteller und Gesprächsteilnehmer oder Empfehlungen für das Rahmenprogramm an. Während des Messebesuchs vor Ort sind beispielweise Matchmaking-Funktionalitäten zur Überbrückung von Leerlaufzeiten sinnvoll. Funktionalitäten zur Optimierung der Wegführung innerhalb der Ausstellungsflächen oder der schnelle Austausch von Kontaktdaten zwischen Gesprächspartnern sind ebenfalls vor Ort hilfreich. Für die Abreise und Nachbereitung können beispielsweise Informationen über Abfahrtsdaten verschiedener Verkehrsmittel oder Funktionen für die Fortführung angebahnter Gespräche von Nutzen sein. Weitere Anwendungsszenarien und Funktionen sollen von den Studierenden im Rahmen des Projekts erarbeitet werden.

Ergebnisartefakte

Zur Lösung der Aufgabenstellung können sollen mindestens die in der nachfolgenden Tabelle genannten Ergebnisse erarbeitet werden. Abweichungen davon sind möglich und können mit dem Betreuer individuell vereinbart werden.

Aufgabe	Ergebnisartefakt(e)
Projektplan festlegen	Beschreibung des Projektvorgehens mit grobem Zeitplan und Verantwortlichkeiten.
Marktrecherche und -Analyse durchführen	Überblick am Markt verfügbarer Messe-Apps anderer Fachbesuchermessen. Identifikation und Analyse passender Features auf Basis der Szenarien.
Szenarien ausarbeiten	Drei ausgearbeitete Personas und zugehörige Szenarien.
Anforderungen definieren und abstimmen	Ggf. angepasste und erweiterte Szenarien. Anforderungsliste mit App-Features, welche alle Szenarien abdecken.
App-Mockup erstellen	Prototyp der Messe-App, beispielsweise als Papier-Prototyp, Wireframes oder Klick-Prototyp.
Abschlusspräsentation erstellen	Präsentation der App sowie die Beurteilung des Projektvorgehens in der Retrospektive.

Zusätzlich können weitere Ergebnisartefakte, wie die Beschreibung eines entsprechenden Datenmodells, die Definition externer Datenquellen oder eine detaillierte Ausarbeitung von Algorithmen einzelner Features das Projekt erweitern.

Parallel zum Projektfortschritt:

Aufgabe	Ergebnisartefakt(e)
Alle 2 Wochen: Zwischenergebnisse für Status-Meeting zusammenstellen	Zusammenstellung der Projektergebnisse der letzten Iteration und der Ergebnisse der Retrospektive.
Projektdokumentation erstellen	Projektdokumentation aus der das Vorgehen, die im Projektverlauf getroffenen Entscheidungen sowie sämtliche Projektergebnisse nachvollzogen werden können.

Zeitplanung

- 09.10.2019 **Infoveranstaltung** Studienprojekte am SOFTEC-Lehrstuhl
- 31.09. - 13.10.2019** **Anmeldephase** zum Projekt
- 16.10.2019 **Bekanntgabe** der Gruppen
- 17.10. - 27.10.2019 **Eigenständige Einarbeitung des Projektumfangs und -plans**
- 28.10. - 08.11.2019** **Gruppenmeeting mit Betreuer**
Termin wird individuell vereinbart
- Ab 28.10.2019 **Eigenständige Projektarbeit** und **Status Meetings** von Studentengruppe und Betreuer
- voraussichtlich **Abschlusspräsentation** und **Abgabe** der Ergebnisartefakte
- 06.03.2020**
- Umfang und Form der Abschlusspräsentation sind mit dem Betreuer abzustimmen
 - Vorzeitige Abgaben sind möglich

Mögliche Hilfsmittel

- Personas und Szenarien
- Storyboards
- Use-Cases / User Stories
- Lo-Fi / Hi-Fi-Prototyping
- Software: Adobe XD, Modelio Open Source

Empfohlene Literatur

AUMA Ausstellungs- und Messe-Ausschuss der Deutschen Wirtschaft e.V. AUMA - Verband der deutschen Messewirtschaft. <https://www.auma.de/de> (Abruf am 2019-07-18)

Green T Learning Adobe XD. <https://www.lynda.com/Adobe-XD-tutorials/Learning-Adobe-XD-2019-REVISION/5022353-2.html> (Abruf am 2019-07-16)

Richter M, Flückiger MD (2016) Usability und UX kompakt. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg. doi:10.1007/978-3-662-49828-6

Rupp C, Queins S (2012) UML2 glasklar. Praxiswissen für die UML-Modellierung. 4., aktualisierte und erw. Aufl. Hanser, München. doi:10.3139/9783446431973