

Trivl - Ein Web-Unternehmen (Team B)

Trivl ist eine Online-Plattform zur Thematik Reisen. Sie deckt die drei wichtigsten Phasen einer Reise ab: die Vorbereitung, die eigentliche Reise und die Nachverarbeitung des Erlebten. Dies beinhaltet sowohl die Weiterverarbeitung von Erfahrungen als auch die Pflege von gemachten Bekanntschaften.

Ziel dieser Arbeit ist es, den Funktionsumfang der Webseite zu konzipieren und zu bewerten. Anschliessend soll die Machbarkeit einiger im Konzept skizzierten Kernfunktionen anhand eines Prototyps demonstriert werden. Die gewonnenen Erkenntnisse fliessen parallel dazu in eine, für ein definiertes Zielpublikum entworfene, Gesamtsicht ein. Sie soll helfen, die Vision in ein konkretes Gesamtbild zu transformieren.

Zwei Teams zu je zwei Personen planten und entwickelten folgende Prozesse für den Prototyp: einen Foto-Upload via MMS, eine Suche mit Kartenanbindung, einen Diashow-Generator sowie kleinere Funktionen für verschiedene Interessensgruppen. Bei der Implementierung wurde ein vereinfachtes Schema von Extreme Programming und das Webframework Ruby on Rails verwendet.

Durch die technische Umsetzung des Prototyps ist plausibel dargestellt, dass die Plattform in der Lage ist, sich als Schnittstelle zwischen Internet und Tourismus zu positionieren. Des Weiteren entstand mit der Verdichtung der Vision in eine Gesamtsicht ein Dokument, das potenziellen Werbekunden das Konzept auf eine überzeugende Art und Weise näher bringt.



Diplomierende
Marcus Boxheimer
Romain Haenni

Dozierende
Eduard Mumprecht
Gerrit Burkert



Durch die Korrelation der Suche mit der Karte, lassen sich die Suchergebnisse auch geografisch eingrenzen und anzeigen.



Auf dem Bild ist eine Fotogalerie von Handybildern zu sehen, die via MMS hochgeladen wurden.