

Seminararbeit

CloudMan - Einloggen und loskellnern!

Studienfach: **Social Web**

Fachhochschul-Studiengang: **Software Design**
FH JOANNEUM (University of Applied Sciences), Kapfenberg

eingereicht von:

Matthias Schreiner

Phillip Wolfmajer

Daniel Sommer

Februar 2019

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	ii
1 Einleitung	1
1.0.1 Marketing Flyer	1
2 Vorbereitung	2
2.1 Anforderungsanalyse	2
2.2 Erster Entwurf - Papierprototyp	3
3 Heuristikverifizierung	4
3.1 Heuristische Evaluierung - Gründer App	4
4 Prototyp	5
4.1 Designanpassungen aus heuristischer Evaluierung	5
4.2 Prototypbeschreibung	5
5 Usability Test	6

Abbildungsverzeichnis

1.1	CloudMan Flyer	1
-----	--------------------------	---

Kapitel 1

Einleitung

Software im Gastgewerbe gibt es bereits für verschiedene Bereiche, auch für die Bewirtung von Gästen ist diese vorhanden.

Doch wenn es um Kosten geht, fehlen preislich flexible, und vor allem risikolose Lösungen.

1.0.1 Marketing Flyer

Nachfolgend der Marketing Flyer von CloudMan der Webbasierten Lösung für dieses Problem.

CloudMan
Einloggen und loskellnern

- Ein cloudbasierter Gastronomie-Manager
- Keine Bindung an Hardware
- Optimiert für Tagesdienstleister im Gastgewerbe
- Ideal für Festveranstaltungen
- Verschiedene Sichten: Kellner, Schank, Küche, ...
- Individuelle Lizenzmodelle
- Unterstützung verschiedener Geräte: Bon Drucker, Kassa, NFC Leser
- Verfügbar in Web, Desktop und App Variante
- Kostenlos für gemeinnützige Organisationen

iPhone, Android, iPad

DMP

Google play
Available on the App Store

Abbildung 1.1

Kapitel 2

Vorbereitung

2.1 Anforderungsanalyse

2.2 Erster Entwurf - Papierprototyp

Kapitel 3

Heuristikverifizierung

3.1 Heuristische Evaluierung - Gründer App

Kapitel **4**

Prototyp

4.1 Designanpassungen aus heuristischer Evaluierung

4.2 Prototypbeschreibung

Kapitel **5**

Usability Test