

Underwriter-App

Marlo Häring, Wolf Posdorfer

Universität Musterstadt

Kontakt E-Mail: {9haering, 9posdorf}@informatik.uni-hamburg.de

Einleitung

Momentan existieren bei den Versicherungsunternehmen von Frachtschiffen zwei Probleme hinsichtlich der Generierung von Kundenverträgen. Der Versicherungsmakler muss sich mindestens zwei Mal mit dem Vertragspartner treffen um einen Vertrag auszuarbeiten und diesen abzuschließen. Zunächst werden bei einem ersten Treffen alle Informationen sondiert, die benötigt werden um einen Vertrag auszuarbeiten. Erst bei dem zweiten Treffen wird der ausgearbeitete Vertrag präsentiert und zum Unterschreiben vorgeschlagen. Bei diesem Prozess kann nur sehr unflexibel auf Änderungswünsche eingegangen werden, da die Daten im eigenen Hause mit interner Software einen neuen Vertrag mit angepassten Vertragsparametern berechnen muss. Diese Schritte sind zeitaufwändig und kostenintensiv. Um diese Schritte zu vereinen bestand das Projektziel darin diese Schritte kombiniert beim Vertragspartner durchführen zu können. Dabei werden alle Parameter der zu versicherten Schifffahrt in eine iPad-App eingetragen. Diese Daten können direkt vor Ort benutzt werden um einen unterschriebenen Vertrag zu generieren.

Eingesetzte Technologien

Für die Entwicklung der iPad-App wurde Objective-C verwendet. Die verwendete Frameworks für die Erstellung der App setzten sich - wie bei fast allen iOS-Apps - aus den Standard-Frameworks von iOS, wie Cocoa-Touch, zusammen.

Da es als einzige Entwicklungsumgebung XCode gibt um iOS-Apps zu entwickeln, wurde diese verwendet.

Zur Verwaltung des gemeinsamen Quelltextes wurde das Versionskontrollsystem Git benutzt, welches für einige Teammitglieder Neuland war.

Prozess

Die Arbeiten im Team wurden auf verschiedene Rollen verteilt. Im Vordergrund stand der Entwurf und die Entwicklung einer iPad-App. Jedes Teammitglied sollte an der Programmierung beteiligt sein. Zusätzlich gab es weitere Rollen. Da die Anforderungen unseres Projektes ein realer Kunde aus der Wirtschaft stellte, übernahm in unserem Team jemand die Rolle als Kundenkontaktperson. Seine Aufgabe bestand primär darin, die Anforderungen des Kunden zu kommunizieren. Zusätzlich zur Kundenkontaktrolle gab es einen Hauptverantwortlichen für architekturbezogene Angelegenheiten.

Erfahrungen

Zentrale Lernergebnisse des Projektes waren die Teamarbeit und der Umgang mit realen Kunden, nicht wie sonst mit wissenschaftlichen Mitarbeitern, die den Kunden simulieren. Bei der Teamarbeit traten Probleme auf, wie sie auch in der freien Wirtschaft vorkommen. Es wurden Deadlines verpasst oder der Kunde stellte nicht rechtzeitig, oder erst nach erheblichem Druck, benötigte Informationen zur Verfügung. Auch innerhalb des Teams kamen öfters Defizite auf, wie etwa mangelnde Motivation oder Arbeitsbereitschaft.

Rahmendaten

Das Team bestand aus fünf Personen, mit unterschiedlichen Vorerfahrungen in den verschiedenen Bereichen, die während des Projektes abgedeckt wurden.

Beginn: April 2013

Ende: Juli 2013

Entwicklungsstand: Projekt beendet, Prototyp einsatzbereit.

App-Trailer: <http://www.youtube.com/watch?v=stMLUSzBKRO>

Präsentationsformat

PowerPoint

Live-Demo

Trailer

Optional: Weitere Angaben

Das Projekt ist im Rahmen eines Leuchtturmprojektes im Masterstudiengang Informatik an der Universität Hamburg entstanden, in dem echte innovative Apps für echte Kunden aus der Wirtschaft unter echten Bedingungen mit neuster Technologie entwickelt werden sollten. Zusätzlich zu den Konzepten der Softwareentwicklung wie Objektorientierter Analyse, Entwurf und Implementierung mobiler Anwendungen wurden grundlegende Konzepte des Usability-Engineering und Projektmanagements erlernt. Die Partner aus der Industrie boten spezifische Problemstellungen an.

<http://mobis.informatik.uni-hamburg.de/teaching/mobilelab-ss13/>