**Projektantrag/Projektauftrag**

|  |  |
| --- | --- |
| Projektname: | Escape the Lore |
| Projektnummer: | 2023-01 |
| **Projektantrag/**  **Projektauftrag** |  |
| Ausgangslage | Vorgeschichte des Projektes, Beschreibung des IST-Zustandes und der eigentlichen Problemstellung |
| Projektziele: | Mit diesem Projekt sollen folgende Ziele erreicht werden:   1. Note: 1 in SYP 2. Weiterbildung in Git & Python 3. Schaffen eines einzigartigen Spieles |
| Abgrenzungen (Nicht-Ziele): | Um welche Probleme soll sich das Projekt explizit nicht kümmern? Wo wird eine bewusste Abgrenzung vorgenommen?  Kein Plattformübergreifendes Spiel (Nur Windows)  Kein Multiplayer |
| Projektergebnis | Angabe der wichtigsten Projektendergebnisse (was liegt am Ende des Projektes Verwertbares vor?)  Spiel |
| Meilensteine | Tilemap/Levels, Spieler, GUI |
| Termine | Welche wichtigen Termine gilt es einzuhalten?  Startzeitpunkt: Oktober 2023  Endzeitpunkt: Juni 2024 |
| Kosten | Mit welchen Kosten ist zu rechnen? Zeitaufwand, 0€ |
| Personenaufwand | Mit welchem Personalaufwand ist zu rechnen? 4 Personen 🡪 Verdienst: 0€ |
| Sachmittel | Braucht es spezielle Sachmittel, um das Projektziel zu erreichen, welche weder in den Kosten noch im Personalaufwand eingerechnet ist?  Computer, Rechenleistung |
| **Projektorganisation** |  |
| Auftraggeber | Es muss klar sein, wer der Auftraggeber ist. Der Auftraggeber ist in aller Regel auch der Projektausschuss.  Lehrperson Markus Falkensteiner |
| Projektleiter | Die Projektleitung ist verantwortlich für die operative Abwicklung des Projektes.  Projektleiter: Aberger Jonas  Stellvertreter: Fabian Haslinger |
| Projektmitglieder | Wer ist aktiv im Sinne der Mitarbeit in die Projektorganisation aufzunehmen?  Timo Winkler  Tim Hechenberger  Fabian Haslinger  Jonas Aberger |
| Projektausschuss | Der Projektausschuss ist in der Regel aus verschiedenen hochrangigen Interessenvertretern bestückt (Auftraggeber, Projektleiter, Gremien, evtl. Politische Vorgesetzte)  - |
| **Projektrisiken** |  |
| Stärken (Strengths) | Welche Stärken besitzt das Projektteam.  Kommunikation  Ehrgeiz |
| Schwächen (Weaknesses) | Welche Schwächen besitzt das Projektteam in Hinblick auf eine erfolgreiche Projektdurchführung  Tim(o)  Keine Erfahrung mit Python/Pygame |
| Chancen (Opportunities) | Welche Gelegenheiten/Chancen ergeben sich durch die Projektumsetzung  Erlernen neuer Fähigkeiten  Note 1 in Syp |
| Gefahren (Threats) | Welche Gefahren bestehen für die erfolgreiche Umsetzung des Projektes  Verzweiflung |
| **Unterschrift** | Tim Hechenberger, Fabian Haslinger, Timo Winkler, Jonas Aberger |
| **Projektentscheidung** |  |