

**Lastenheft**

„Archery“

Version 1

3. Februar 2021

**Auftraggeber:**

BS Linz 2

**Auftragnehmer:**

Klasse 3aITI

**Projektassistenz:**

Dominik Sticht

Inhaltsverzeichnis

[1 Ziel und Zweck 1](#_Toc50473104)

[1.1 IST-Zustand 1](#_Toc50473105)

[1.2 SOLL-Zustand 1](#_Toc50473106)

[2 Anforderungsgliederung 1](#_Toc50473107)

[2.1 MUSS 1](#_Toc50473108)

[2.2 KANN 2](#_Toc50473109)

[3 Projektarbeit 2](#_Toc50473110)

[4 Projektbeurteilung 3](#_Toc50473111)

# Ziel und Zweck

Der Auftraggeber betreibt den Sport 3D-Bogenschießen (engl. Archery). Beim 3D-Bogenschießen wird auf 3D-Tiere mit Pfeil und Bogen geschossen. Die 3D-Tiere haben mehrere Bereiche, welche bei einem Treffer unterschiedliche Punkte ergeben. Die 3D-Tiere (ca. 30 Tiere) werden in einem Bogenparcours aufgestellt. Und bei einem Durchgang des Parcours werden momentan die erzielten Punkte in einer sogenannten Score-Karte (Zetteln) festgehalten. Dies ist jedoch für den Auftraggeber unzureichend und er möchte auf eine digitale Variante umsteigen, um einerseits die erzielten Punkte elektronisch am Handy eingeben zu können und andererseits auf die anderen Ergebnisse zurückgreifen zu können.

## IST-Zustand

Es werden manuelle Score-Karten verwendet.

## SOLL-Zustand

Es soll einer Handy-Anwendung (nativ oder webbasierend) entwickelt werden, welche auf den Betriebssystemen (Android und iOS) läuft. Diese Anwendung soll das elektronische Erfassen der erzielten Punkte ermöglichen. Die Daten müssen zentral abgelegt werden, damit mehrere Benutzer zugreifen können.

# Anforderungsgliederung

## MUSS

Folgende Punkt müssen für das Projekt umgesetzt bzw. beachtet werden:

* *Teilnehmer*: Es muss die Möglichkeit bestehen Teilnehmen mit Vornamen, Nachname und Nickname anlegen zu können.
* *Bogenparcours*: Es muss die Möglichkeit bestehen Parcours mit Namen, Ort und Anzahl der 3D-Tiere anlegen zu können.
* *Zählweise*: Die Zählweise ist vorgegeben mit der drei Dreipfeilwertung (=erster Pfeil 20/18/16, zweiter Pfeil 14/12/10 und dritter Pfeil 8/6/4).
* *Event*: Durch die Auswahl der Teilnehmer und des Parcours wird das Event gestartet. Je nach Anzahl der 3D-Tiere muss die Möglichkeit bestehen die Ergebnisse (=Zählweise) pro Teilnehmer einzugeben. Am Ende des Events muss die Gesamtpunktezahl und der Durchschnitt angezeigt werden.

## KANN

Folgende Punkte können für das Projekt umgesetzt werden:

* Login und Login-Verwaltung
* Erweiterung durch die Zweipfeilwertung
* *Event*: Auswahl einer Zählweise
* *Statistik*: Darstellung der Leistungsentwicklung (über den Durchschnitt) pro Benutzer

# Projektarbeit

* Firmenname und Firmenlogo (keine registrierten Namen od. Logos)
* Es ist ein Projektplan (Grobplan und Meilensteine) unter Berücksichtigung der zur Verfügung stehenden Unterrichts­stunden und dem Endtermin zu erstellen.
* Es muss ein Organigramm mit Projektrolle je Person (inkl. Stellvertreter) am Ende des zweiten Unterrichtsblock abgegeben werden, einschließlich einer Tätigkeitsbeschreibung (diese ist von jedem selbst anzufertigen).
* Allgemeine Stellenbeschreibung (bis zum zweiten Unterrichtsblock).
* Projektpräsentation im zweiten Unterrichtsblock
  + Firmenname, Firmenlogo
  + Organigramm (zB mit MS Visio oder Word)
    - Kann direkt die Stellenbeschreibungen beinhalten
  + Welche organisatorischen Maßnahmen wurden getroffen?
    - ZB allgem Dokument für Wochenprotokolle
    - Einsatz von GIT , Azure, …
  + Projektplan mit GANTT-Diagramm.
* Jeder Schüler jede Schülerin muss einen Tätigkeitsbericht für jede Unterrichtswoche und nächsten Unterrichtsblock führen, dieser ist Teil des Wochenprotokolls.
* Jeder Schüler jede Schülerin muss seine eigenen Tätigkeiten festhalten (Protokoll) und diese abschließend präsentieren.
* ~~Dokumentation aller Arbeiten (Protokoll bis spätestens Ende erste Einheit des darauffolgenden Arbeitstages inkl. Unterschriften aller Teammitglieder). In der Dokumentation muss enthalten sein, was für die nächsten Unterrichtseinheiten geplant ist, aber auch was an einem Tag gemacht wurde, mit Gegenüberstellung Soll und tatsächlich gemacht.~~
* ~~Die grafische Umsetzung (=GUI) des Prototyps muss nach max. drei Wochen dem Auftraggeber präsentiert werden.~~
* Es dürfen nur eigene Bilder verwendet werden. Bilder aus dem Internet oder anderen Quellen müssen nachweislich frei verfügbar sein (Beweis dokumentieren!). zB Pixabay
* Verwendete (angefertigte) Logos müssen in Beziehung zum Beruf stehen, dürfen den guten Sitten nicht widersprechen und müssen den Projektmanagern zu Genehmigung vorgelegt werden – dies gilt auch für ALLE Textinhalte.
* Der wichtigste Grundsatz für das Projekt ist die Teamarbeit. Es werden keine Lösungen für das Projekt gewählt, die nur ein Schüler eine Schülerin lösen kann!
* Alle Dokumente sind am Ende des Projekts elektronisch abzugeben – das ist Teil der Projektabnahme (Lehrer/innen verständigen).
* Termine für Besprechungen, Abnahme usw. müssen mit dem Auftraggeber abgeklärt werden – schriftliche Einladung.
* Abschlusspräsentation
  + Vorstellung aller Teammitglieder und deren Aufgabenbereiche
  + Alle präsentieren!
  + Kurze Zusammenfassung der Tätigkeiten
  + Präsentation der Lösung
  + Der Termin der Abschlusspräsentation ist so anzusetzen, dass noch ausreichend Zeit für Korrekturen besteht.

# Projektbeurteilung

Bewertet wird nicht nur das Gruppenergebnis. Jede/r einzelne Schüler/in wird für seine/ihre Arbeiten bewertet.

* Auftreten während den Präsentationen.
* Da jeder die Protokolle abzeichnen muss, erklärt er sich mit deren Inhalt und Ausführungen einverstanden.
* Bewertet wird die Tätigkeit während der Projektarbeit, d.h. keine artfremden Tätigkeiten (z.B. surfen, lernen für andere Gegenstände).
* Beim Abschlussgespräch muss jeder seine Tätigkeiten beschreiben und auch die seiner Teammitglieder.
* Termineinhaltungen sind sehr wichtig (gilt auch für Protokolle und sonstige Dokumente, die abzugeben sind).
* Ein wesentlicher Punkt ist auch die Teamfähigkeit. Das beinhaltet auch, das Umgehen mit Konfliktsituationen, wenn es im Team zu nicht im Team schlichtbaren Differenzen kommt, müssen diese mit den Lehrkräften besprochen werden und können später nicht als "Ausrede" verwendet werden.
* Der Projektleiter jedes Teams haftet für seine Teammitglieder und muss daher daran interessiert sein, dass sie voll beschäftigt sind. Sollte es während des Projekts zu Leerlaufphasen einzelner Teammitglieder kommen, ist dies den Lehrkräften mitzuteilen – diese können sonst nur beurteilen was sie sehen (z.B. Teammitglied surft).
* Das gesamte Team ist für alle abgegebenen Dokumente usw. und deren Inhalt verantwortlich.
* Beurteilt wird auch die Qualität, mit der die geforderten Anforderungen erfüllt wurden und ob auch KANN-Anforderungen erfüllt wurden.
* Das Projekt ist erst dann abgeschlossen, wenn ALLE MUSS-Anforderungen erfüllt wurden.
* Für die Erfüllung aller Muss-Kriterien kann man die Note 2 erreichen
* Für jede Erfüllte KANN-Anforderung verbessert sich die Note

**Das vorliegende Lastenheft erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.**

**Änderungen vorbehalten.**