



Lastenheft

„Tipp1“

Stand: 14.12.2022

Auftraggeber: QUADRANT ESPORTS LTD
58a Bronsart Road, London
England, SW6 6AA
quadrant.gg

Ansprechpartner: Franziska Spielke

2022 QUADRANT ESPORTS LTD

QUADRANT.GG

QUADRANT

SCUF elgato JBL QUANTUM

Inhalt

| | |
|--|---|
| 1. Einleitung | 3 |
| 2. Ausgangszustand | 3 |
| 3. Sollkonzept..... | 3 |
| 3.1 Anwendungsbereich | 3 |
| 3.2 Systemidee..... | 3 |
| 3.3 Ziele..... | 4 |
| 3.4 Zielgruppen | 4 |
| 4. Projektgegenstand | 4 |
| 4.1 Problemdomäne | 4 |
| 4.2 Prozesse..... | 4 |
| 4.3 Produktumgebung | 4 |
| 4.4 Schnittstellen | 5 |
| 4.5 Benutzerschnittstelle | 5 |
| 5. Projektbedingungen..... | 5 |
| 5.1 Zeitlicher Rahmen | 5 |
| 5.2 Auftragswert | 5 |
| 5.3 Technische Einschränkung | 5 |
| 5.4 Projektplan und Projektmanagement..... | 5 |
| 5.5 Angebotserstellung | 5 |
| 6. Anforderungen | 6 |
| 6.1 Funktionale Anforderungen | 6 |
| 6.2 Nicht-funktionale Anforderungen | 7 |
| 7. Lieferumfang | 7 |
| 7.1 Beta-Version..... | 7 |
| 7.2 Release | 7 |
| 7.3 Testung | 7 |
| 7.4 Inbetriebnahme..... | 7 |
| 7.5 Abnahme | 8 |
| 7.6 Schulung..... | 8 |
| 7.7 Wartung / Support | 8 |
| 7.8 Dokumentation..... | 8 |
| 8. Glossar | 9 |

1. Einleitung

Als eine der am schnellsten wachsenden Gaming und Lifestyle Marken im Bereich Motorsport wollen wir unserer Community etwas zurückgeben. Dazu soll eine Anwendung veröffentlicht werden, die das lokale Tippen von Formel 1 Platzierungen ermöglicht. Gewinnabsichten sind dazu vorerst nicht vorgesehen. Der Fokus liegt auf der dauerhaften Bindung der Zielgruppe an das Unternehmen und das Erschließen neuer Zielgruppen.

2. Ausgangszustand

Es liegen keinerlei Softwarekomponenten und Dokumente für dieses Projekt vor.

3. Sollkonzept

3.1 Anwendungsbereich

Die Applikation hat einen anwendbaren Charakter. Sie soll dauerhaft für lokale Tipp Events auf den Rechnern der Nutzer*innen verwendet werden. Es ist vorgesehen, nach der Entwicklungsphase in eine Wartungsphase überzugehen. Die dazugehörigen Details werden nach dem Abschluss der Entwicklungsphase neu verhandelt.

Die Erstnutzung ist für die Saison 2023 vorgesehen.

3.2 Systemidee

Die Plattform soll nach dem Starten ein Hauptmenü mit folgenden Auswahlmöglichkeiten laden:

- Anzeigen des Scores des letzten Rennwochenendes und eine Zusammenfassung der bisher erreichten Punkte
- Auswahlmöglichkeit zum Tippen für das nächste Rennwochenende
- Option zum Anzeigen einer Anleitung, die den Nutzer*innen erklärt, wie die Plattform funktioniert
- Verlinkung einer Hilfefunktion, die dem User die Möglichkeit gibt, sich mit einem Kunden-Support in Verbindung zu setzen (vorerst reiner E-Mail Support)
- In der Entwicklungs- und Präsentationsphase soll es einen Button geben, der die Simulierung eines vergangenen Rennwochenendes ermöglicht
- Button zum Verlassen der Plattform

Das Konzept der Plattform setzt sich wie folgt zusammen:

An einem Tag geben die Nutzer*innen einen Tipp für das folgende Rennwochenende ab. Nach dem Wochenende werden die abgegebenen Tipps (Platzierungen) mit den wirklich erreichten Plätzen verglichen und es wird ein Score errechnet.

Der Score wird wie folgt berechnet:

- richtig getippt +100 Punkte
- ein Platz daneben +80 Punkte
- zwei Plätze daneben +60 Punkte
- drei Plätze daneben + 40 Punkte
- vier Plätze daneben +20 Punkte
- mehr als vier Plätze daneben +0 Punkte

Am Ende der Saison erfolgt eine Auswertung.

3.3 Ziele

Fans des Motorsports sollen durch das Tippen von Platzierung der einzelnen Fahrer*innen näher an das Unternehmen QUADRANT gebunden werden. Es ist wichtig zu betonen, dass es sich nicht um die Entwicklung einer Glücksspielplattform handelt. Die Implementierung eines Monetarisierungskonzept ist in naher Zukunft nicht vorgesehen. Den Spieler*innen soll eine sichere Plattform geboten werden, auf der sie mehr Zugang zum Motorsport finden und sich mit Ihren Freund*innen vergleichen können.

3.4 Zielgruppen

Personen (m/w/d) mit großem Interesse an Motorsport (18-30 Jahre) aus dem DACH-Raum.

4. Projektgegenstand

Hier werden folgend die Probleme, Prozesse, Umgebungen und Schnittstellen im Rahmen des Projektes aufgeführt.

4.1 Problemdomäne

Das im Projekt zu erstellende Programm dient zur Unterhaltung von Motorsport begeisterten Nutzer*innen.

4.2 Prozesse

Die zu erschaffende Software soll Glücksspiel ohne echten Geldeinsatz simulieren. Sie soll Spielspaß und Wettbewerb bei den Nutzer*innen auslösen.

4.3 Produktumgebung

Die Anwendung soll in der Programmiersprache Java entwickelt werden. Die Nutzer*innen sollen über eine ihnen zur Verfügung stehende ausführbare Datei in der Lage sein, auf einer grafischen Oberfläche die Anwendung zu nutzen. Als Betriebssystem kommt Windows ab Version Windows 8 zum Einsatz. Die Beschaffung der notwendigen Hardware, sowie die Installation des notwendigen Betriebssystems und Software, ist durch die Nutzer*innen selbständig vorzunehmen.

4.4 Schnittstellen

Es sind keine Schnittstellen zu anderen Produkten oder APIs von Drittanbietern vorgesehen.

Für spätere Erweiterungen sind Kooperationen mit Dritten denkbar.

Eine Datenspeicherung erfolgt ausschließlich im Rahmen der Notwendigkeit auf dem lokalen Computer der Nutzer*innen.

4.5 Benutzerschnittstelle

Die Benutzerschnittstelle ist als grafische Benutzerschnittstelle vorgesehen und erfolgt in deutscher Sprache. Für spätere Erweiterungen ist die Unterstützung weiterer Sprachen denkbar.

5. Projektbedingungen

5.1 Zeitlicher Rahmen

Die Leistung soll bis zum 01. Juni 2023 erbracht werden.

5.2 Auftragswert

Der Nettoauftragswert beträgt maximal 48.000 €.

5.3 Technische Einschränkung

Für das Produkt werden entsprechende Hardware, Windows ab Version Windows 8, sowie die Software benötigt.

5.4 Projektplan und Projektmanagement

Der Ablauf der Projekterstellung soll mit dem Auftraggeber vereinbart werden. Es ist ein Projektplan mit Meilensteinen zu erstellen und mit dem Auftraggeber abzustimmen.

5.5 Angebotserstellung

Neben dem Angebot ist eine Liste mit den Arbeitsschritten, aus denen sich die Gesamtsumme ergibt, einzureichen.

6. Anforderungen

6.1 Funktionale Anforderungen

| | | |
|----|-----------------------------|--|
| F1 | Hauptmenü | <p>Das Hauptmenü soll den Anwender*innen eine Übersicht über alle Auswahlmöglichkeiten geben und intuitiv bedienbar sein.</p> <p>Zudem sollen die weiteren Optionen angezeigt werden. (F2, F3, F4, F5, F6)</p> |
| F2 | Tippabgabe | Über diesen Punkt können Tipps für das nächste Rennwochenende abgegeben werden. |
| F3 | Scoreboard | Im Scoreboard werden die Tipps der Rennwochenenden zusammengefasst und ausgewertet. |
| F4 | Anleitung | Den Nutzer*innen wird eine einfache und übersichtliche Anleitung zur Benutzung der Anwendung dargestellt. |
| F5 | Hilfe | Per Hilfefunktion wird den Nutzer*innen die Möglichkeit geboten, sich mit einem Kunden-Support in Verbindung zu setzen. |
| F6 | Beenden | Es wird einen Beenden-Button geben, der die Software sofort beendet. |
| F7 | Zurück zum Hauptmenü Button | Von jeder Stelle der Anwendung soll man mittels eines Buttons zum Hauptmenü zurückkehren können |

6.2 Nicht-funktionale Anforderungen

| | | |
|-----|-----------------------|---|
| NF1 | Look and Feel | Die Anzeige der Anwendung und aller Elemente muss auf einer grafischen Oberfläche erfolgen. |
| NF2 | Look and Feel | Die Reaktionszeiten der Benutzeraktionen sollen im Bereich zwischen 300 und 900 ms liegen. |
| NF3 | Bedienbarkeit | Die Bedienung soll für jede Altersgruppe intuitiv und einfach gestaltet sein. |
| NF4 | Internationalisierung | Die Anwendung soll in Zukunft in verschiedenen Sprachen verfügbar sein. |
| NF5 | Sicherheit | Die gesamte Anwendung soll keinen Einfluss auf das Betriebssystem haben. |
| NF6 | Normen | Für die Anwendung sind keine Normen einzuhalten oder zu berücksichtigen. |

7. Lieferumfang

7.1 Beta-Version

Es soll eine Beta-Version vorgelegt werden, um die grundlegenden Funktionalitäten zu zeigen und die Vollständigkeit der Software sicherzustellen. In dieser soll es zudem einen Button zum Simulieren eines vergangenen Rennwochenendes geben.

7.2 Release

Für das Release ist vorgesehen, das Repository mit den Dokumenten zur Verfügung zu stellen.

7.3 Testung

Bevor das Projekt abgeschlossen wird, ist ein Funktionstest auf einem Endgerät mit den technischen Mindestanforderungen, wie in Punkt 5.3 beschrieben, vorgesehen.

7.4 Inbetriebnahme

Die Anwendung soll am 20.05.2023 von unserem Team in Betrieb genommen werden.

7.5 Abnahme

Das Programm wird nach Inbetriebnahme von unserem Team auf Vollständigkeit, Funktionalität und Fehlerfreiheit überprüft und abgenommen.

7.6 Schulung

Eine Schulung im herkömmlichen Sinn soll es nicht geben. Dafür soll der Anleitungs-Button im Anwendungsmenü Abhilfe schaffen, der das Programm und die Funktionalität genauer beschreibt.

7.7 Wartung / Support

Sollten unvorhergesehene Probleme oder Fragen auftreten, so sollen die Nutzer*innen die Möglichkeit haben, über den Hilfe-Button im Anwendungsmenü den Auftragnehmer zu kontaktieren.

7.8 Dokumentation

Eine textuelle Anwenderdokumentation und eine Entwicklerdokumentation sind zu erstellen. Die Entwicklerdokumentation soll intern beim Auftragnehmer zur Verfügung gestellt werden können.

8. Glossar

| | |
|-----------------------|--|
| Gaming | Spielen von Computerspielen |
| Lifestyle | "Lebensart"/"Lebensstil" der beschreibt, wie eine Person ihr Leben gestaltet |
| Community | Eine Gruppe von Menschen, die ein gemeinsames Ziel verfolgt |
| Anwendung/Applikation | Computerprogramme, die nützliche, nicht systemrelevante Funktionalitäten besitzen. Dienen zur Lösung von Benutzerproblemen. |
| Saison | Zeitabschnitt innerhalb eines Jahres, indem die Rennen stattfinden |
| Score / Scoreboard | Spielstand/Spielergebnis |
| Button | Englische Bezeichnung für Knopf |
| DACH-Raum | Eingrenzung des geografischen Gebietes Deutschland, Österreich und die Schweiz |
| Beta-Version | eine frühe, noch nicht vollständig fertige Version der Anwendung |
| Release | Freigabe / Veröffentlichung |
| Repository | ein verwaltetes Verzeichnis zur Speicherung und Beschreibung digitaler Objekte für ein digitales Archiv |
| API | Application Programming Interface, Satz von Befehlen, Funktionen, Protokollen und Objekten, welche Programmierer verwenden, um eine Software zu erstellen und/oder mit externen Systemen zu interagieren |