

Projektinitialisierungsantrag

Skip-ify

Auftraggeber Thomas Fehr
Projektleiter Spyros Catéchis
Autor Aram Amir, Spyros Catéchis, York von Zimmermann
Klassifizierung Intern
Status Zur Prüfung

Änderungsverzeichnis

Datum	Version	Änderung	Autor
21.08.2025	1.0	Dokument gestartet	Alle

Inhaltsverzeichnis

1	Ausgangslage.....	2
2	Ziele	2
3	Rahmenbedingungen	3
4	Termine	4
5	Aufwand	4
6	Kosten	4
7	Ressourcen	5
8	Kommunikation.....	6
9	Risiken	6

1 Ausgangslage

Grundidee:

In diesem Modul (Module 306) werden wir unsere Projektidee zu einem funktionierenden Produkt Dokumentieren. Bei unserer Projektidee geht es um eine Musik Streaming App. Diese Musik soll dann auf Mobilien Geräten verfügbar sein und Funktionen, wie das Hören von Hochgeladene Musik und lokaler Musik, erlauben. Dazu wird der Nutzer die Möglichkeit haben eigene Playlists hinzuzufügen, Favoriten auszuwählen und seine Musik zu kategorisieren.

Problemstellung:

Unsere App soll die Lücken, welche anderen Konkurrenten in diesem Bereich anbieten, füllen, indem es eine Kombination der verschiedenen Funktionen bietet. z.B. Lokale und hochgeladene Musik, Gratis und ohne Werbung, hören. Oftmals muss der Nutzer einen Kompromiss eingehen, wenn er eine Musik Streaming App auswählt oder er ist gezwungen einen Betrag zu bezahlen, um alle Funktionen freizuschalten. Wir wollen, dass der Nutzer keine Werbung hat und die Möglichkeit hat seine Musik herunterzuladen und zu streamen, ohne das Kosten anfallen. Unsere App löst so diese Problemstellung.

Vorleistungen:

Die Vorleistungen, welche schon erbracht wurden, sind die Zusammenstellung des Teams. Wir hatten eine kurze Brainstorming Session, um die App Idee zu finden. Danach haben wir unsere Ziele definiert und was wir für eine App wollen. Zusätzlich kam noch die Technologie Auswahl, worüber wir schon kurz miteinander gesprochen haben. Für die Technologien haben wir geplant ein **React Native** Frontend zu machen, da unsere App auf Mobilien Geräten verfügbar sein muss. Alles andere muss noch definiert werden.

2 Ziele

Ziele	Beschreibung
API-Funktionalität	Für das Musikstreaming wollen wir eine API nutzen. In Planung steht die Offizielle Spotify API. Es ist zu klären inwiefern, diese nutzbar ist und ob diese unsere Anforderungen erfüllt.
App-Recherche	Wir schauen uns andere Musik-Streaming-Apps an und vergleichen die unterschiedlichen Funktionalitäten dieser Apps. Wir finden so heraus, was wir selbst implementieren wollen.
Technologie	Welche Technologien zum Umsetzen ein solchen App bieten sich an, mit welchen sind wir im Team bereits vertraut?
Entwicklungsumgebung	Das Einrichten der Tools, welche wir benutzen. Entwicklungsumgebungen vorbereiten, damit am Ende der Initialisierung alles bereit startbereit ist.

3 Rahmenbedingungen

Tools:

In der Initialisierungsphase nutzen wir:

- Intern: GitHub für Dokumentenverwaltung, Discord für Absprachen, WhatsApp für schnelle Kommunikation
- Extern: Microsoft Teams und Outlook für die Kommunikation mit dem Auftraggeber, Smartlearn für Vorlagen und Ressourcen.

Administrative Rahmenbedingungen:

- Setup: Am 21.08.2025 wird ein GitHub-Ordner für die Dokumentenführung erstellt und Smartlearn-Vorlagen heruntergeladen. Teams/Outlook dienen der Antragsstellung und finalen Antragsabstimmung.

Organisatorische Rahmenbedingungen:

- Rollen:
 - ❖ Thomas Fehr: Auftraggeber
 - ❖ Spyros Catéchis: Projektleiter / Developer / Autor
 - ❖ Aram Amir: Developer / Autor
 - ❖ York von Zimmermann: Developer / Autor
- Dokumente: Der Antrag wird am 21.08.2025 gestellt.
- Kommunikation: Interne Absprachen laufen über WhatsApp, externe Kommunikation über Teams/Outlook.

Zeitlicher Rahmen:

- Gesamt: 24 Stunden (3 Arbeitstage x 3 Stunden x 3 Personen – 3 Theoriestunden)
 - ❖ 28.08.2025: 8 Stunden
 - ❖ 04.09.2025: 8 Stunden
 - ❖ 11.09.2025: 8 Stunden
- Nächste Wochen: Definition von Meilensteinen, Prozessen und Kommunikationsregeln.

Projektmethode:

- Hybrider Ansatz: Agile Methoden (WhatsApp, Discord, GitHub) für die Teamarbeit, formelle Prozesse (Teams, Outlook) für den Auftraggeber.

4 Termine

Thema	Beschreibung	Datum
Phase 0	Projektinitialisierungsantrag abgegeben	22.08.2025
Phase 1	Phase Initialisierung ist abgeschlossen	13.09.2025
Phase 2	Phase Konzept ist abgeschlossen	25.10.2025
Phase 3	Phase Realisierung ist abgeschlossen	29.11.2025
Phase 4(I)	Phase Einführung ist abgeschlossen	13.12.2025
Phase 4(II)	Schlussbericht ist fertiggestellt und eingerichtet	09.01.2026
Phase 4(III)	Präsentationen und Demonstrationen	15.01.2026
Phase 4(IV)	Präsentationen und Demonstrationen	22.01.2026

5 Aufwand

Für die ganze Initialisierungsphase ist ein Zeit Aufwand von **24h** geschätzt.

Genauer wären es $(3 \cdot 3 \cdot 4) - (3h) = 3 \text{ Teammitglieder} \cdot 3 \text{ Wochen für diese Phase} \cdot 4 \text{ Lektionen pro GIBB-Tag} - \text{Minus ungefähr 1 Stunde Theorieteil pro Woche} = 36 \text{ Lektionen}$

Diese 36 Lektionen müssen dann in Stunden gerechnet werden, 1 Lektion = 45 min

6 Kosten

Es sind keine externen Kosten vorgesehen.

7 Ressourcen

Personalressourcen (interner Arbeitsaufwand)

Rolle / Person	W 1	W 2	W 3	Total	Bestätigung Vorgesetzter
Projektleiter / Spyros Catéchis	2,5	2,5	2,5	7,5	
Qualitätsverantwortlicher / York von Zimmermann	2,5	2,5	2,5	7,5	
Lösungsarchitekt / Aram Amir	2,5	2,5	2,5	7,5	

Sachmittel

Räume:

- Unterricht: Klassenzimmer der Schule für die geplanten Unterrichtseinheiten.
- Ausserhalb des Unterrichts: Büro von Arams Vater für zusätzliche Treffen. Zudem noch das Büro von Spyros Vater für zusätzliche Treffen. Die Wahl des Büros hängt von der Situation ab.

IT-Infrastruktur:

- Dockingstations: Dockingstations im Klassenzimmer und 2 zusätzliche Dockingstations im Büro von Arams Vater.
- Laptops: Jedes Teammitglied hat einen eigenen Laptop. Jeder dieser Laptops wird eingesetzt.

Spezifische Software:

- Intern: GitHub (Dokumentenverwaltung), Discord (Teamabsprachen), WhatsApp (Schnelle Kommunikation).
- Extern: Microsoft Teams und Outlook (Kommunikation mit dem Auftraggeber), Smartlearn (Vorlagen und Ressourcen).

8 Kommunikation

Der Auftraggeber wird wöchentlich über den Stand informiert. Im Team gibt es wöchentlich eine Absprache oder mehrere mit vorheriger Absprache.

In der Teamabsprache wird analysiert wie die geplanten Punkte erreicht wurden und mögliche Änderungen werden besprochen.

Information der betroffenen Stellen und Stakeholder

Adressat der Information	Verantwortlich für die Kommunikation	Inhalt	Ziel	Mittel / Medium	Termin
Auftragsgeber	Projektleiter	Aktueller Stand des Projekts	Der Auftraggeber kennt den Stand der Initialisierungsphase und welche Aufgaben noch erledigt werden.	Mündlich oder Teams.	wöchentlich

9 Risiken

Risiken	Wahrscheinlichkeit	Massnahme
Tools funktionieren nicht wie erwartet.	Könnte im Bereich API durchaus vorkommen.	Wir sind flexibel mit unserer Idee und planen nicht zu viel mit einer bestimmten Komponente. In der Phase Initialisierung suchen wir bereits nach Alternativen.
Ausfall eines Teammitglieds	Nicht sehr wahrscheinlich, aber dennoch möglich.	Wir haben eine strukturierte Planung und haben Platz für Fehler. Wir pflegen eine klare Kommunikation und kommen mit einem Ausfall gut klar. Unter Umständen wird in der Freizeit Arbeit nachgeholt.
Fehlkommunikation im Team	Geringe Wahrscheinlichkeit, aber dennoch möglich.	Wir benutzen vorher definierte Kanäle, sprechen und regelmässig ab und halten Besprechungen fest. Bei Unklarheit fragen wir nochmal nach und gehen sicher, dass die Information klar bei allen angekommen ist.