**Projektantrag/Projektauftrag**

|  |  |
| --- | --- |
| Projektname: | Projekt «V.E.R.G.A (**V**irtual **E**ye-catching **R**evolutionary **G**amer **A**pplication)» |
| Projektnummer: | 2023-002 |
| **Projektantrag/**  **Projektauftrag** |  |
| Ausgangslage | Das Ursprüngliche Problem aufgrund dessen wir dieses Projekt anstreben ist, dass man teilweise nicht mehr weiß was man spielen sollte und in welchem Game Launcher welche Games sind. |
| Projektziele: | Mit diesem Projekt sollen folgende Ziele erreicht werden:   1. Ordnung durch einen Game Launcher 2. Anhand von Filtern ein Spiel für dich zu finden 3. Spiel experience verbessern |
| Abgrenzungen (Nicht-Ziele): | Profit/Werbung machen |
| Projektergebnis | Voll Funktionsfähiger Game Launcher (Windows only) |
| Meilensteine | GUI, API/Backend zum Laufen bringen, Backend und Frontend verbinden. |
| Termine | Start: Oktober 2023  Ende: (mitte) Juni 2024 |
| Kosten |  |
| Personenaufwand | Pro Woche ca. 3 Stunden pro Kopf |
| Sachmittel | Computer |
| **Projektorganisation** |  |
| Auftraggeber | DI (FH) Markus Falkensteiner |
| Projektleiter | Leon Rafael Pichler |
| Projektmitglieder | Tobias Maxi Hirzenberger, Marko Mikanovic, Eric König |
| Projektausschuss | DI (FH) Markus Falkensteiner |
| **Projektrisiken** |  |
| Stärken (Strengths) | Psychisch Belastbar, Stress resistent, Erfahrung im Programmieren |
| Schwächen (Weaknesses) | Wenig bis keine Erfahrung mit GUIs, Erstes großes Projekt, noch nie mit Python gearbeitet |
| Chancen (Opportunities) | Mit GUIs Erfahrungen sammeln, APIs besser nutzen lernen |
| Gefahren (Threats) | Die Unfähigkeit aller oder einzelner Teammitglieder, der Projektumfang (vielleicht) |
| **Unterschrift** |  |
| **Projektentscheidung** |  |