**Kunstdiebe GmbH**

**Pflichtenheft**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektbezeichnung** | **Die Kunstdiebe** |
| **Projektleiter** | **Lara Fick, Vincent Hagelstein** |
| **Erstellt am** | **24.01.2021** |
| **Letzte Änderung am** |  |
| **Status** | **In Bearbeitung** |
| **Aktuelle Version** | **1.1** |

**Inhalt**

**1 Einleitung...........................................................................................................3**

**2 Allgemeines........................................................................................................3 2.2 Ausgangssituation...........................................................................................3**

**3 Konzept.............................................................................................................4 3.1 Ziel(e) des Anbieters.....................................................................................4**

**3.3 Zielgruppe(n)................................................................................................4**

**4 Funktionale Anforderungen...................................................................................5 4.1 Anforderung 1..............................................................................................5**

**4.2 Anforderung 2..............................................................................................5**

**4.3 Anforderung 3..............................................................................................5**

**5 Nichtfunktionale Anforderungen.............................................................................5**

**5.1 Allgemeine Anforderungen.............................................................................5 5.2 Gesetzliche Anforderungen.............................................................................5 5.3 Technische Anforderungen..............................................................................5 5.4 [weitere].........................................................................................................5**

**6 Rahmenbedingungen........................................................................................5 6.1 Zeitplan..........................................................................................................5**

**6.2 Technische Anforderungen.............................................................................5 6.3 Problemanalyse..............................................................................................6**

**6.4 Qualität..........................................................................................................6**

**7 Liefer- und Abnahmebedingungen.........................................................................................6**

**8 Anhang..............................................................................................................6**

**1 Einleitung**

Das vorliegende Pflichtenheft enthält die an das zu entwickelnde Produkt gestellten funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Es dient als Basis für die Ausschreibung und Vertragsgestaltung und bildet somit die Vorgabe für die Angebotserstellung. Kommt es zwischen Auftragnehmer und Auftraggeber zu einem Vertragsabschluss, ist das bestehende Pflichtenheft rechtlich bindend. Alle zuvor zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer getroffenen Absprachen verlieren in der Regel durch das Pflichtenheft ihre Gültigkeit – sofern hier nichts Gegenteiliges vermerkt ist. Mit den Anforderungen werden die Rahmenbedingungen für die Entwicklung festgelegt, die vom Auftragnehmer im Pflichtenheft detailliert ausgestaltet werden.

**2 Allgemeines**

**2.1 Ausgangssituation**

Die Entwicklung eines Programmes gehört zur Aufgabe des Informatik Kurses von Herrn Klingebiel.

**3 Konzept**

**3.1Ziel(e) des Anbieters**

Die Absicht des Anbieters ist es Wissen mit Spielspaß zu verknüpfen, um ein kulturhistorisches Bewusstsein schon bei den jungen Mitmenschen zu verankern um einem Kultur Verlust vorzubeugen.

**3.3Zielgruppe(n)**

Mit unserem Projekt zielen wir besonders auf Kinder und Jugendliche, welche sich für Kultur und Kunst interessieren und einen Gaming Bezug besonders attraktiv finden.