Gaming Café



Inhalt

[Projektziele 3](#_Toc183522630)

[1. Internetverbindung sicherstellen 3](#_Toc183522631)

[2. Netzwerkplanung abschließen 3](#_Toc183522632)

[3. Hardware beschaffen 3](#_Toc183522633)

[4. Netzwerk einrichten 3](#_Toc183522634)

[5. PCs vorbereiten 3](#_Toc183522635)

[6. Server einrichten 3](#_Toc183522636)

[7. Systemtest durchführen 4](#_Toc183522637)

[8. Technischen Supportplan erstellen 4](#_Toc183522638)

[Machbarkeitsanalyse 5](#_Toc183522639)

[1. Technische Machbarkeit 5](#_Toc183522640)

[2. Wirtschaftliche Machbarkeit 5](#_Toc183522641)

[Risiken: 6](#_Toc183522642)

[Cyberangriffe und Datensicherheit 6](#_Toc183522643)

[Hardware-Ausfälle 6](#_Toc183522644)

[Physische Schäden 7](#_Toc183522645)

[Stromunterbruch 7](#_Toc183522646)

[Projektauftrag 8](#_Toc183522647)

# Projektziele

## 1. Internetverbindung sicherstellen

• **Ziel**: Einen Vertrag für stabiles und schnelles Internet (mind. 1 Gbit/s) abschließen und die Verbindung testen.

• **Deadline**: 1 Monat vor der Eröffnung.

## 2. Netzwerkplanung abschließen

• **Ziel**: Einen Plan für die Netzwerkstruktur mit Router, Switches und Access Points erstellen.

• **Deadline**: 3 Monate vor der Eröffnung.

## 3. Hardware beschaffen

• **Ziel**: Alle notwendigen Netzwerkkomponenten (Router, Switches, Access Points) auswählen und bestellen.

• **Deadline**: 2 Monate vor der Eröffnung.

## 4. Netzwerk einrichten

• **Ziel**: Router und Switches installieren, Kabelmanagement durchführen und die Netzwerke für Gäste und PCs konfigurieren.

• **Deadline**: 1 Monat vor der Eröffnung.

## 5. PCs vorbereiten

• **Ziel**: 15 PCs mit Betriebssystem, notwendigen Programmen und Sicherheitssoftware ausstatten.

• **Deadline**: 3 Wochen vor der Eröffnung.

## 6. Server einrichten

• **Ziel**: Einen lokalen Server für Datenmanagement und eventuell zur Steuerung der PCs konfigurieren.

• **Deadline**: 2 Wochen vor der Eröffnung.

## 7. Systemtest durchführen

• **Ziel**: Alle Systeme (PCs, Internet, Netzwerk) auf Funktionalität und Stabilität prüfen.

• **Deadline**: 1 Woche vor der Eröffnung.

## 8. Technischen Supportplan erstellen

• **Ziel**: Einen Plan für die regelmäßige Wartung und den Support bei technischen Problemen erstellen.

• **Deadline**: 1 Woche vor der Eröffnung.

# Machbarkeitsanalyse

## 1. Technische Machbarkeit

**Ist-Situation:**

• Der Shop benötigt eine stabile Internetverbindung, ein zuverlässiges Netzwerk und leistungsstarke PCs.

• Technisches Wissen zur Einrichtung von Netzwerken und PCs ist vorhanden oder kann beschafft werden.

**Voraussetzungen:**

• Zugang zu schnellem Internet (mind. 1 Gbit/s) in der Region.

• Verfügbarkeit von Hardware (Router, Switches, PCs).

• Netzwerkkenntnisse zur Einrichtung von Kabelmanagement, VLANs und Sicherheitsprotokollen.

**Risiken:**

• Lieferverzögerungen bei Hardware.

• Kompatibilitätsprobleme zwischen Geräten.

• Unzureichender technischer Support vor Ort.

**Bewertung:** Technisch machbar, solange die Hardware rechtzeitig geliefert wird und genügend Zeit für Tests bleibt.

## 2. Wirtschaftliche Machbarkeit

**Kostenaufstellung:**

• **Internet:** CHF 100-150 pro Monat.

• **Router, Switches, Access Points:** CHF 2.000-3.000.

• **PCs (15 x CHF 1.200):** CHF 18.000.

• **Verkabelung und Zubehör:** CHF 1.000.

**Gesamtkosten:** CHF 21.000-22.500 (Einmalig, plus laufende Internetkosten).

# Risiken:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Eintrittswahrscheinlichkeit** | Hoch | 3 | 6 | 9 |
| Mittel | 2 | 4 | 6 |
| Gering | 1 | 2 | 3 |
|  |  | Gering | Mittel | Hoch |
|  |  | **Schadensausmass** | | |

## Cyberangriffe und Datensicherheit

Kundendaten, Zahlungsinformationen oder gespeicherte Accounts können durch Hacking oder Malware gefährdet sein. Dies betrifft IT-Sicherheit und Datenschutz.

* Eintrittswahrscheinlichkeit: Gering
* Schadensausmass: Hoch

Score: 3

## Hardware-Ausfälle

Hohe Nutzung führt zu Verschleiß bei PCs, Konsolen, Monitoren oder Netzwerkgeräten. Ein defektes Gerät könnte den Service beeinträchtigen.

* Eintrittswahrscheinlichkeit: Mittel
* Schadensausmass: Mittel

Score: 4

## Physische Schäden

Geräte oder Möbel könnten durch unsachgemäße Benutzung beschädigt werden. Dies betrifft die allgemeine Infrastruktur des Shops.

* Eintrittswahrscheinlichkeit: Gering
* Schadensausmass: Hoch

Score: 3

## Stromunterbruch

Ohne Backup-Stromversorgung wie eine USV (unterbrechungsfreie Stromversorgung) könnten alle Geräte abrupt herunterfahren, was Datenverlust und Unterbrechungen verursacht.

* Eintrittswahrscheinlichkeit: Gering
* Schadensausmass: Hoch

Score: 3

## Projektauftrag

Der **Projektauftrag** ist ein Dokument, das die Grundlagen eines Projekts festlegt. Er definiert Ziele, Umfang, Ressourcen, Verantwortlichkeiten und wichtige Rahmenbedingungen. Mit dem Projektauftrag wird ein Projekt offiziell genehmigt und gestartet.

**Inhalt eines Projektauftrags:**

* **Ziele:** Klare Beschreibung, was erreicht werden soll.
* **Projektbeschreibung:** Überblick über Aufgaben und den geplanten Nutzen.
* **Rahmenbedingungen:** Budget, Zeitplan, und Ressourcen.
* **Verantwortlichkeiten:** Wer das Projekt leitet, und wer beteiligt ist.
* **Risikobewertung:** Potenzielle Risiken und Maßnahmen zur Vermeidung.
* **Abnahme:** Anforderungen, die erfüllt sein müssen, damit das Projekt als abgeschlossen gilt.

Er dient als zentrale Orientierung für alle Beteiligten und als Grundlage für die Projektsteuerung.

