

## Projektauftrag

### Projektbezeichnung:

Be Healthy

### Projektauftraggeber:

*Wer ist der Auftraggeber (Institution, Unternehmen, Abteilung, Personen)?*

Herr Professor Aistleitner und Herr Professor Widmann in den Fächern  
Informationstechnische Projekte und Softwareentwicklung.

### Projekthintergrund:

*Sinn und Zweck des Projekts*

Ernährung ist in der heutigen Zeit ein sehr wichtiges Thema. Vor allem Menschen, welche viel arbeiten und wenig Zeit für Bewegung haben, kämpfen oftmals mit schlechten Ernährungsgewohnheiten. Auch wir HTL-Schüler sind davon betroffen. Um dem entgegenzuwirken bzw. einen Überblick über das eigene Essverhalten zu bekommen, wollen wir unsere Anwendung Be Healthy entwickeln.

*Projektauslöser / Vorprojekt*

### Projektendergebnis:

*Welches Ergebnis soll am Projektende vorliegen?*

Es soll eine vollfunktionstüchtige benutzerfreundliche Anwendung bis zum Ende des zweiten Semesters erarbeitet werden.

*Welche messbaren Eigenschaften hat das Endergebnis, damit von einem Projekterfolg gesprochen werden kann?*

- funktionierende Interaktionen zwischen Benutzer und Anwendung
- ansprechendes Oberflächendesign
- benutzerfreundlich

### Projektziel(e):

*Abgeleitet vom Projekthintergrund und vom Projektendergebnis.*

Das Projekt dient dazu seine eigenen Ernährungsgewohnheiten zu überprüfen und diese dadurch eventuell zu verbessern.

Durch die grafische Darstellung der Essensdaten, erhält man genaue Infos, wo eine Änderung der Ernährung notwendig ist.

Das Erstellen der Einkaufslisten und Rezepte soll vor allem für mehr Übersicht sorgen. Dadurch, dass alles in der Datenbank gespeichert wird, kann auf Einkaufszettel und Kochbücher weitgehend verzichtet werden. Durch eine Suchfunktion wird das Durchblättern von Kochbüchern überflüssig und auch das manuelle Erstellen von Einkaufslisten für abgespeicherte Rezepte entfällt.

## Projektbeschreibung:

Projekthauptaufgaben:

*Beschreibung der wesentlichen Teilaufgaben (Vorgehensweise, Methoden, Ergebnisse und die zu erwartende Qualität).*

Be Healthy ist eine Anwendung, die sich um Essen und Fitness dreht. Man soll jeden Tag seine Nahrungswerte (Kohlenhydrate, Proteine, ...) eintragen können. Die gesammelten Daten können anschließend ausgewertet und grafisch dargestellt werden. Man soll Rezepte erstellen und nachschlagen können. Weiters können Essenspläne für die gesamte Woche erstellt werden. Die Anwendung soll außerdem, durch die Möglichkeit Einkaufslisten zu erstellen, auch beim Einkaufen helfen.

## Projektphasen / Meilensteine:

*Beschreibung der Projektphasen und deren überprüfbare Zwischenergebnisse.*

| Phase                   | Meilenstein / Ergebnis  | Soll Termin | Freigabe |
|-------------------------|---|-------------|----------|
| Ideenfindung            | Erste Skizzen zeichnen und recherchieren  | 16.03       |          |
| Aufgabenstrukturierung  | Aufgaben in Trello verfassen  | 19.03       |          |
| Erste Implementierungen | Registrierung, Login und Teilprogramme programmieren                                  | 23.03       |          |
| Hauptimplementierung    | fertige Datenbankstruktur, fertige Verbindungen zwischen den einzelnen Teilprogrammen | 27.04       |          |
| Testen                  | erste Test durchführen  | 04.05       |          |
| Design                  | Benutzerfreundliche Oberflächengestaltung   | 25.05       |          |
| Perfektionierung        | Letzte Details und Fehler behandeln   | 08.06       |          |

## Projektstart:

*Wann (Datum) und mit welchem Ereignis wird das Projekt offiziell gestartet?*

Nach Vollendung der Planung und des Entwurfs (Datenmodell, usw.).

## Projektende:

*Wann (Datum) und mit welchem Ereignis wird das Projekt offiziell beendet?*

Das Projekt wird Ende zweites Semester mit einer Präsentation beendet.

## Projektressourcen:

### Projektkalkulation

Welche finanziellen Mittel bzw. welche Ressourcen sind erforderlich bzw. stehen zur Verfügung? (Grobkalkulation)

| Infrastruktur | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|---------------|-------------------|----------------|--------|----|
| -             | -                 | -              | -      | -  |
| -             | -                 | -              | -      | -  |
| -             | -                 | -              | -      | -  |
| -             | -                 | -              | -      | -  |

| Personal           | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|--------------------|-------------------|----------------|--------|----|
| Lukas Friesenecker | 33.33%            | 0              | 0      | -  |
| Tobias Rafetseder  | 33.33%            | 0              | 0      | -  |
| Ben Weinzierl      | 33.33%            | 0              | 0      | -  |
| -                  | -                 | -              | -      | -  |

| Material | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|----------|-------------------|----------------|--------|----|
| -        | -                 | -              | -      | -  |
| -        | -                 | -              | -      | -  |
| -        | -                 | -              | -      | -  |
| -        | -                 | -              | -      | -  |

| sonstige Aufwendungen | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|-----------------------|-------------------|----------------|--------|----|
| ITP Stunden           | -                 | 0              | 0      | -  |
| SEW Stunden           | -                 | 0              | 0      | -  |
| -                     | -                 | -              | -      | -  |
| -                     | -                 | -              | -      | -  |

1) „X“ wenn ausgabenwirksam

**Gesamt:** 0 €

### Abschätzung der Erlöse aus dem Projekt

Angabe der Annahmen für die Berechnung

(Sehr) Gute Note in Informationstechnische Projekte und Softwareentwicklung.

Welche Ressourcen werden vom Auftraggeber zur Verfügung gestellt?

Unterrichtsstunden für Projektarbeiten

**Projektrisiken:**

*Verwenden Sie eine geeignete Methode zur Beschreibung von Risikoart und -größe.*

- Design nimmt zu viel Zeit in Anspruch (deshalb Design am Ende des Projekts)
- Teilziele werden nicht erreicht
- kleine Probleme nehmen unberechenbar viel Zeit in Anspruch

**Projektorganisation:**

*Namen und Rollen, Verantwortlichkeiten, evtl. Organigramm  
Kernteam, erweitertes Projektteam*

Lukas Friesenecker – Mitarbeiter  
Tobias Rafetseder – Mitarbeiter  
Ben Weinzierl – Mitarbeiter

*Begleit-/Steuergruppen, Lenkungsausschuss*

**Abschluss des Projektauftrages:**

*Datum, Unterschriften aller Verantwortlichen*

*Lukas Friesenecker – 09.03.2020  
Tobias Rafetseder – 09.03.2020  
Ben Weinzierl – 09.03.2020*



## Stakeholderanalyse

| Maßnahmen, strategische Vorkehrungen |  |  |  |  |  |
|--------------------------------------|--|--|--|--|--|
| Sympathie, Erwartungen               |  |  |  |  |  |
| Antipathie, Befürchtungen            |  |  |  |  |  |
| Einfluss auf das Projekt, Macht      |  |  |  |  |  |
| Umfeldgruppe                         |  |  |  |  |  |