Projekthandbuch

Version: 0.1

Projektleiter: Brian Feurstein

Datum: 2. März 2021

Brian Feurstein, Lukas Schneider

JUMALIEN

Unity Project

Inhalt

[1 Projektpläne 4](#_Toc72832427)

[2 Projektauftrag 4](#_Toc72832428)

[3 Projektorganisationsplan 5](#_Toc72832429)

[4 Projektzieleplan 6](#_Toc72832430)

[5 Projektumwelt-Analyse 7](#_Toc72832431)

[6 Projektumwelt-Beziehung 8](#_Toc72832432)

[7 Projektorganigramm 9](#_Toc72832433)

[8 Projektstrukturplan 10](#_Toc72832434)

[9 Objektstrukturplan 11](#_Toc72832435)

[10 Projektfunktionendiagramm 12](#_Toc72832436)

[11 Projektmeilensteinplan 13](#_Toc72832437)

[12 Balkendiagramm 14](#_Toc72832438)

[13 Projektkostenplan 15](#_Toc72832439)

Änderungsverzeichnis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versions- nummer** | **Datum** | **Änderung** | **Ersteller** |
| 0.1 | 12.05.2021 | Projektpläne | Brian Feurstein |
| 0.1 | 13.05.2021 | Projektpläne | Brian Feurstein |
| 0.1 | 18.05.2021 | Projektpläne | Brian Feurstein |
| 0.1 | 19.05.2021 | Projektpläne | Brian Feurstein |
| 0.1 | 21.05.2021 | Projektpläne | Brian Feurstein |
| 0.1 | 25.05.2021 | Projektpläne | Brian Feurstein |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Ansprechpartner

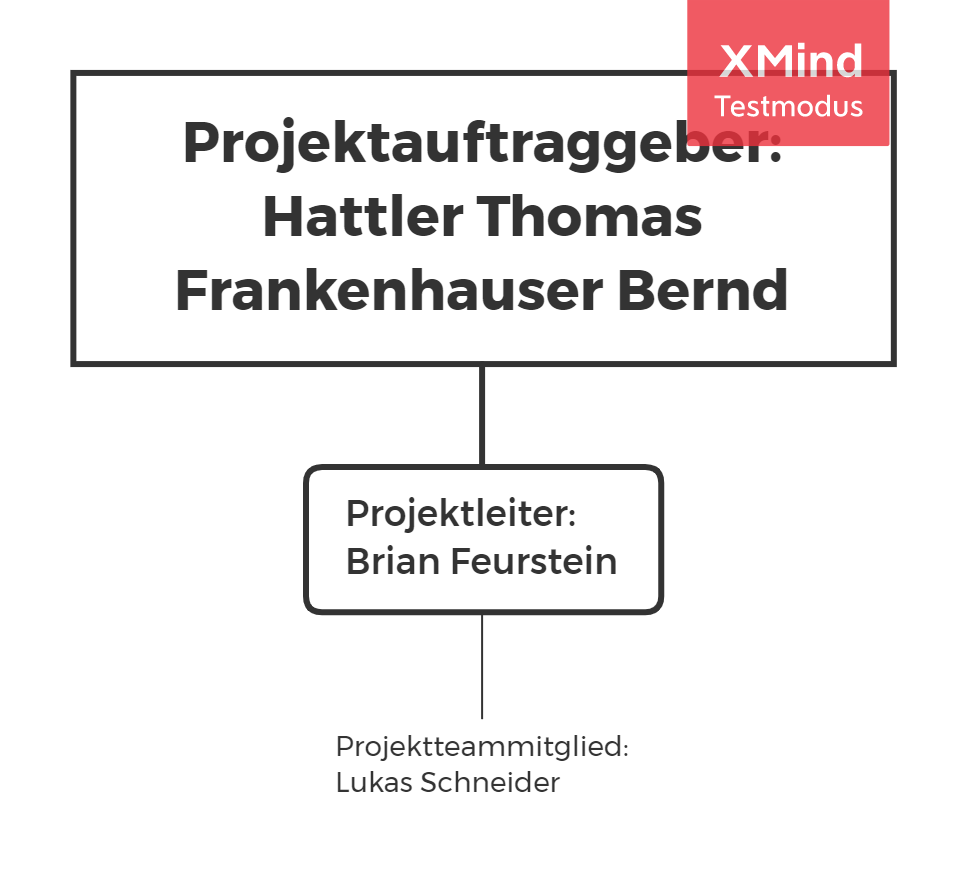
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Organisations- einheit** | **Rolle im Projekt** | **e-mail** |
| Bernd Frankenhauser | Softwareentwicklung | Auftraggeber | bernd.frankenhauser@htldornbirn.at |
| Hattler Thomas | Softwareentwicklung | Auftraggeber | thomas.hattler@htldornbirn.at |
| Feurstein Brian | Softwareentwicklung | Projektleiter | brian.feurstein@student.htldornbirn.at |
| Schneider Lukas | Softwareentwicklung | Projektteammitglied | lukas.schneider@student.htldornbirn.at |

# Projektpläne

## Projektauftrag

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | PROJEKT- AUFTRAG | | | |  | | |
| * **Projektstartereignis:**  1. Kickoff-Online Meeting im BET-PM Unterricht | | * **Projektstarttermin:**  1. 02.03.2021 | | | | | |
| **Inhaltliches Projektendereignis:**   1. source code abgabe 2. Unity Projekt abgabe   **Formales Projektendereignis:**   * Präsentation * Dokumentation | | **Projektendtermine:**   * 01.06.2021 | | | | | |
| **Projektziele:**   1. Funktionstüchtiges Spiel mit Unity entwickeln 2. Präsentation 3. Dokumentation | | **Nicht-Projektziele:**   1. Vermarktung 2. responsiv design 3. Multiplayer | | | | | |
| **Hauptaufgaben (Projektphasen):**   1. Projektmanagement 2. Design 3. Entwicklung 4. Test und Dokumentation | |  | | | | | |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  | |  | |  | |
| **ProjektauftraggeberIn:**   1. Bernd Frankenhauser 2. Thomas Hattler | | **ProjektleiterIn:**   1. Brian Feurstein | | | | | |
| **Projektteam:**   1. Brian Feurstein 2. Lukas Schneider | | | | | | | |
| *Vorname Nachname*, (ProjektauftraggeberIn) *Vorname Nachname*, (ProjektleiterIn) | | | | | | | |

## Projektorganisationsplan



## Projektzieleplan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKTZIELE- PLAN | |  |
| **Zielart** | **Projektziele** | | **Adaptierte Projektziele per Datum:** | |
| **Projektziel (Output)** | Es soll ein selbst programmiertes Spiel mit Hilfe der Software Unity programmiert werden. | |  | |
| **Ziele:**   1. **Hauptziele** 2. **Zusatzziele** | 1. bewegbarer Spieler 2. ein Level 3. Gegner 4. Ziel 5. Dokumentation      1. mehrere Level 2. weitere Funktionen (z.B. Effekte) | |  | |
| **Nicht-Ziele** | 1. Vermarktung 2. Multiplayer 3. responsiv design | |  | |

## Projektumwelt-Analyse

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | PROJEKTUMWELTEN- GRAPHIK |  |
|  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKTUMWELTEN- BEZIEHUNGEN | |
| **Umwelten** | **Risiko** | | **Maßnahmen/Strategie** |
| PL (++) | technische Defekt,  für längere Zeit abwesend,  falsch organisiert | | Backups, gemeinsam mit dem PTM organisieren, Aufgaben gemeinsam mit dem PTM aufteilen |
| PTM (++) | technischer Defekt,  für längere Zeit abwesend,  falsch organisiert | | Backups, gemeinsam mit dem PL organisieren, Aufgaben gemeinsam mit dem PL aufteilen |
| PAG (+) | Abgabefrist verändern,  mehr Aufgabe erteilen | | fixes Datum des Projektendes bestimmen, die benötigten Aufgaben zu Beginn des Projekts besprechen |

## Projektumwelt-Beziehung

## Projektorganigramm

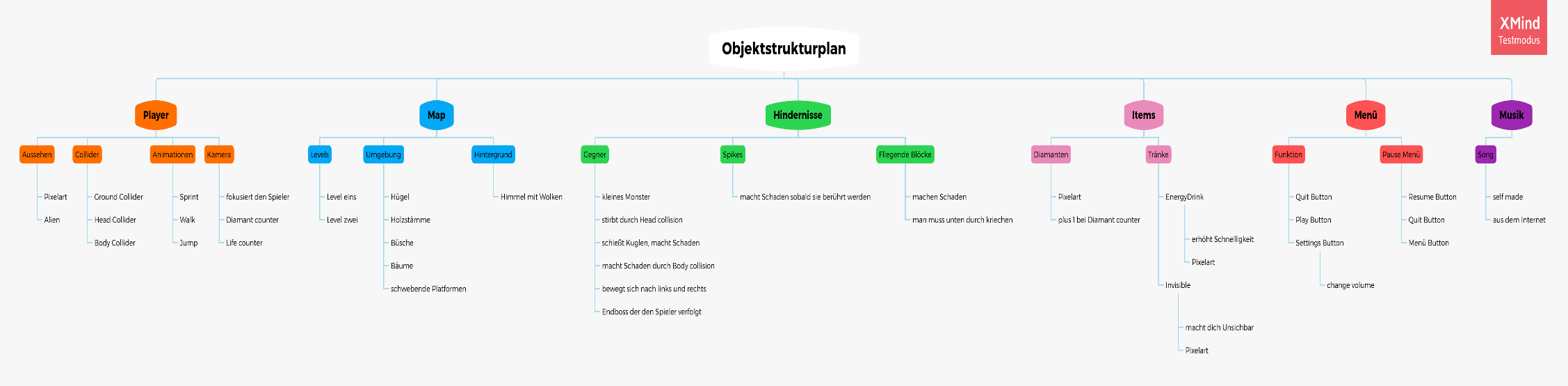
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKT- ORGANISATION | |  |
| **Projektrolle** | **Aufgabenbereiche/Skills** | | **Name** | |
| ProjektauftraggeberIn | Projekt bewerten, Projekt testen, aktueller Stand des Projektes verfolgen, Fragen beantworten | | Hattler Thomas; Frankenhauser Bernd | |
| ProjektleiterIn | Projekte leiten, zeit achten (bis zu einem bestimmten Datum sollte das Projekt fertig gestellt worden sein), PTM einteilen, Überblick behalten, Spiel mitentwickelten und einen Zeitplan führen | | Feurstein Brian | |
| Projektteammitglieder | Spiel entwickeln, Zeitplan führen, sich bei Fragen an den PL wenden, Aufgabe des PL erledigen, den aktuellen Stand dem PL mitteilen | | Schneider Lukas | |

## Projektstrukturplan





## Objektstrukturplan



****

## Projektfunktionendiagramm

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | |  | | |
| PSP-Code | Rollen und Umwelten  AP-Bezeichnung | | ProjektauftraggeberIn | ProjektleiterIn | | Projektteammitglied 1 |
| **1.1** | **Projektmanagement** | |  |  | |  |
| 1.1.1 | Projekt gestartet | | I | D | | M |
| 1.1.2 | Projektstartprozess | | I | D | | M |
| 1.1.3 | Projektkoordination | | I | D | | M |
| 1.1.4 | Projektcontrolling | | I | D | | M |
| 1.1.5 | Projektmarketing | | I | D | | M |
| 1.1.6 | Projektabschlussprozess | | I | D | | M |
| 1.1.7 | Projekt beendet | | I | D | | M |
| **1.2** | **Design** | |  |  | |  |
| 1.2.1 | Map | | I | D/E | | M/E |
| 1.2.2 | Player | | I | D/E | | M/E |
| 1.2.3 | Hindernisse | | I | D/E | | M/E |
| 1.2.4 | Items | | I | D/E | | M/E |
| 1.2.5 | Animation | | I | D/E | | M/E |
| 1.2.6 | Audio | | I | D/E | | M/E |
| 1.2.7 | Menü | | I | D/E | | M/E |
| 1.2.8 | Design fertiggestellt | | I | D/E | | M/E |
| **1.3** | **Entwicklung** | |  |  | |  |
| 1.3.1 | Kamera settings | | I | D/E | | M/E |
| 1.3.2 | Mechanics programmiert | | I | D/E | | M/E |
| 1.3.3 | Item Eigenschaften | | I | D/E | | M/E |
| 1.3.4 | Menü | | I | D/E | | M/E |
| 1.3.5 | Spiel fertiggestellt | | I | D/E | | M/E |
| **1.4** | **Test und Dokumentation** | |  |  | |  |
| 1.4.1 | Bugs finden | | I | D/E | | M/E |
| 1.4.2 | Bugs beheben | | I | D/E | | M/E |
| 1.4.3 | Dokumentation erstellen | | I | D/E | | M/E |
| 1.4.4 | Doku und Test abschließen | | I | D/E | | M/E |

Funktionen

D …….Durchführungsverantwortung

M …….Mitarbeit

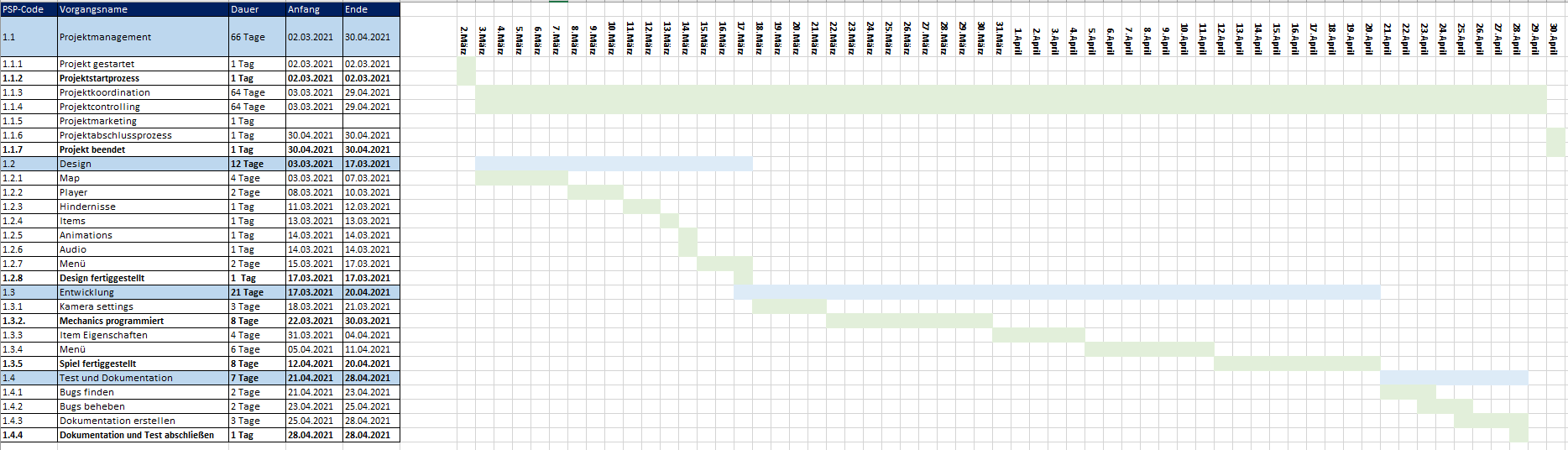
E …...Entscheidung

I ……..bekommt Information

## Projektmeilensteinplan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKT- MEILENSTEINPLAN | | |
| **PSP-Code** | **Meilenstein** | | **Plantermin** | **Ist Termin** |
| 1.1.1 | Projekt gestartet | | 02.03.2021 | 02.03.2021 |
| 1.2.8 | Design fertiggestellt | | 14.03.2021 | 17.03.2021 |
| 1.3.2 | Mechasnics programmiert | | 29.03.2021 | 30.03.2021 |
| 1.3.5 | Spiel fertiggestellt | | 20.04.2021 | 20.04.2021 |
| 1.4.4 | Dokumentation und Test abschließen | | 24.05.2021 | 24.05.2021 |
| 1.1.7 | Projekt beendet | | 30.05.2021 | 01.06.2021 |

## Balkendiagramm

****

## Projektkostenplan

screenshot einfügen vom kostenplan