Projekthandbuch

Version: 0.1

Projektleiter: Brian Feurstein

Datum: 2. März 2021

Brian Feurstein, Lukas Schneider

JUMALIEN

Unity Project

Inhalt

[1 Projektpläne 4](#_Toc71803023)

[2 Projektauftrag 4](#_Toc71803024)

[3 Projektzieleplan 5](#_Toc71803025)

[4 Beschreibung Vorprojekt- und Nachprojektphase 6](#_Toc71803026)

[5 Projektumwelt-Analyse 7](#_Toc71803027)

[6 Beziehungen zu anderen Projekten und Zusammenhang mit den Unternehmenszielen (sachlicher Kontext) 9](#_Toc71803028)

[7 Projektorganigramm 10](#_Toc71803029)

[8 Projektstrukturplan 0](#_Toc71803030)

[9 Projektfunktionendiagramm 0](#_Toc71803031)

[10 Projektmeilensteinplan 1](#_Toc71803032)

[11 Projektbalkenplan 0](#_Toc71803033)

[12 Projektpersonaleinsatzplan 0](#_Toc71803034)

[13 Projektkostenplan 1](#_Toc71803035)

[14 Projektkommunikationsstrukturen 2](#_Toc71803036)

[15 Projekt-„Spielregeln“ 3](#_Toc71803037)

[16 Projektrisikoanalyse 4](#_Toc71803038)

[17 Projektdokumentation 5](#_Toc71803039)

[18 Projektstart 6](#_Toc71803040)

[19 Protokolle – Projektstart 6](#_Toc71803041)

[20 Projektstart-Workshop 6](#_Toc71803042)

[21 Follow-up-Workshop 6](#_Toc71803043)

[22 Projektauftraggeber-Sitzung 6](#_Toc71803044)

[23 Projektkoordination 7](#_Toc71803045)

[24 Abnahme Arbeitspakete 7](#_Toc71803046)

[25 Protokolle – Projektkoordination 7](#_Toc71803047)

[26 Projektcontrolling 8](#_Toc71803048)

[27 Aktueller Projektfortschrittsbericht 8](#_Toc71803049)

[28 Weitere Projektfortschrittsberichte 9](#_Toc71803050)

[29 Protokolle – Projektcontrolling 9](#_Toc71803051)

[30 Projektcontrolling-Sitzungen 9](#_Toc71803052)

[31 Projektauftraggeber-Sitzungen 9](#_Toc71803053)

[32 Projektabschluss 10](#_Toc71803054)

[33 Projektabschlussbericht 10](#_Toc71803055)

[34 Protokolle – Projektabschluss 11](#_Toc71803056)

[35 Projektabschluss-Workshop 11](#_Toc71803057)

Änderungsverzeichnis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versions- nummer** | **Datum** | **Änderung** | **Ersteller** |
| 0.1 | 12.05.2021 | Projektpläne | Brian Feurstein |
| 0.1 | 13.05.2021 | Projektstart | 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. Projektauftrag, Spiel Entwicklung | | * **Projektstarttermin:**  1. 02.03.2021 | | | | | |
| **Inhaltliches Projektendereignis:**   1. funktionstüchtiges Spiel 2. Dokumentation 3. Präsentation | | **Projektendtermine:**   * 28.05.2021 | | | | | |
| **Projektziele:**   1. Funktionstüchtiges Spiel 2. Präsentation 3. Dokumentation | | **Nicht-Projektziele:** | | | | | |
| **Hauptaufgaben (Projektphasen):**   1. Projektmanagement 2. Design 3. Entwicklung 4. Test und Dokumentation | | **Projektressourcen und –kosten\*:** | | | | | |
|  | Ressourcen-/Kostenart | Mengen-einheit | | Kosten (in Euro) |  |
|  |  |  | |  |  |
|  | |  | |  | |
| **ProjektauftraggeberIn:**   1. Bernd Frankenhauser 2. Thomas Hattler | | **ProjektleiterIn:**   1. Brian Feurstein | | | | | |
| **Projektteam:**   1. Brian Feurstein 2. Lukas Schneider | | | | | | | |
| *Vorname Nachname*, (ProjektauftraggeberIn) *Vorname Nachname*, (ProjektleiterIn) | | | | | | | |

## 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. funktionstüchtiges Spiel        1. Dokumentation 2. Präsentation | | 1. 28.05.2021 | |
| **Nicht-Ziele** |  | |  | |

## Beschreibung Vorprojekt- und Nachprojektphase

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | BESCHREIBUNG VORPROJEKT- UND NACHPROJEKTPHASE |  |
| 1. **Beschreibung von Ergebnissen der Vorprojektphase** | | | |
|  | *Das Projekt betreffende Entscheidungen/Ereignisse. Wie ist es zu dem Projekt gekommen?*   1. Wir bekamen den Auftrag von unseren Lehrpersonen. | | |
|  | *Für das Projekt relevante Dokumente (zB „Protokoll mit ...“, „Besprechung mit …“, Inhalt der Dokumente ist hier nicht gefragt, NUR die Dokumente!)*   1. Projektauftrag 2. Objektstrukturplan 3. Organisationsplan 4. Umweltanalyse 5. Projektstrukturplan 6. Meilensteinplan 7. Projektfunktionendiagramm 8. Terminplanung 9. Ressourcen -& Kostenkalkulation 10. Dokumentation | | |
| 1. **Beschreibung von Ergebnissen der Nachprojektphase** | | | |
|  | *Was wird nach dem Projekt passieren (Folgeaktivitäten, -projekte, etc.)?*   1. Dieses Projekt wird für den „Tag der Offenen Tür“ verwendet, damit die Gäste einen Eindruck in den Informatikzweig bekommen. | | |

## 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 |

## Beziehungen zu anderen Projekten und Zusammenhang mit den Unternehmenszielen (sachlicher Kontext)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN PROJEKTEN | |  |
| **Programme/ Projekte/ Kleinprojekte** | **Beziehung** (Potential/Konflikt) | | **Maßnahmen** | **Wer / Wann**  **PSP Code** |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | Zusammenhang zu den Unternehmenszielen |  |
| **Unternehmensziele** | **Beschreibung des Zusammenhangs** | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |

## 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 | |
| Projektteam-  mitglieder | Spiel entwickeln, Zeitplan führen, sich bei Fragen an den PL wenden, Aufgabe des PL erledigen, den aktuellen Stand dem PL mitteilen | | Schneider Lukas | |

## Projektstrukturplan



## 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

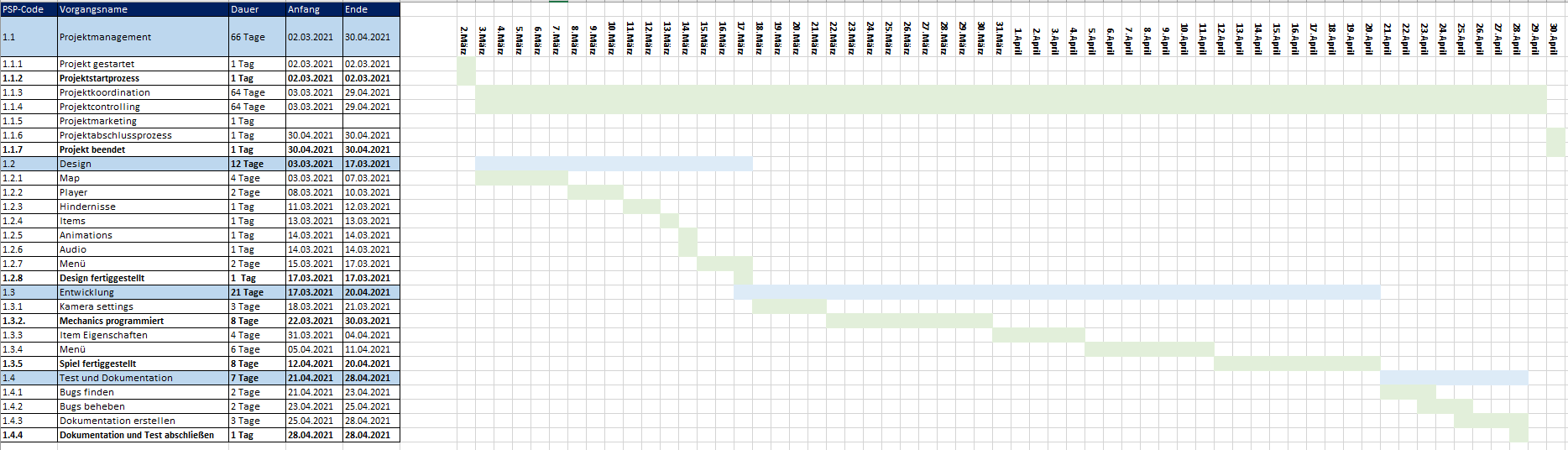
I ……..bekommt Information

## 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 | 28.05.2021 |

\*Termine chronologisch nach Planterminen reihen!

## Projektbalkenplan

****

## Projektpersonaleinsatzplan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | | PROJEKT- PERSONALEINSATZPLAN | | |  | |
| **PSP-Code** | **Phase/Arbeits- paket** | **Ressourcen- art** | | **Planmenge in PT** | **Adaptierte Planmenge in PT** | **Istmenge in PT** | **Abweichung in PT** |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |

## Projektkostenplan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKT-KOSTENPLAN | | | |  | |
| PSP-Code, AP-Bezeichnung | Kostenart | | Plankosten | Adaptierte Plankosten per ..... | Istkosten | | Kostenabweichung |
|  | 1. Personal | |  |  |  | |  |
| 1. Material | |  |  |  | |  |
| 1. Fremdleistungen | |  |  |  | |  |
| 1. Sonstige | |  |  |  | |  |
| Gesamt | |  |  |  | |  |
|  | 1. Personal | |  |  |  | |  |
| 1. Material | |  |  |  | |  |
| 1. Fremdleistungen | |  |  |  | |  |
| 1. Sonstige | |  |  |  | |  |
| Gesamt | |  |  |  | |  |
|  | 1. Personal | |  |  |  | |  |
| 1. Material | |  |  |  | |  |
| 1. Fremdleistungen | |  |  |  | |  |
| 1. Sonstige | |  |  |  | |  |
| Gesamt | |  |  |  | |  |
| Projektkosten |  | |  |  |  | |  |

## Projektkommunikationsstrukturen

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKT- KOMMUNIKATION | |  | |
| **Bezeichnung** | **Ziele, Inhalte** | | **Teilnehmer** | **Termine** | **Ort** |
| ProjektauftraggeberIn- Sitzung | 1. Diskussion Projektstatus, Abweichungen im Projekt 2. Entscheidungsfindung auf Basis der Projektcontrolling-Sitzung 3. Freigabe Projektfortschrittsbericht | | Projektauftraggeber- In, ProjektleiterIn (ev. SubteamleiterIn) |  |  |
| Projektcontrolling- Sitzung | 1. Projektstatus 2. Controlling Leistungsfortschritt, Termine und Ressourcen, Kosten 3. Controlling der Umweltbeziehungen 4. Soziales Projektcontrolling 5. Diskussion übergeordneter Problemstellungen 6. Entscheidungsaufbereitung für Projektauftraggeber-Sitzung 7. Planung WVW | | ProjektleiterIn, Projektteam, Projektcoach |  |  |
| Subteam-Sitzung | 1. Koordination des Subteams 2. Diskussion inhaltlicher Problemstellungen 3. Planung WVW | | Subteam |  |  |

## Projekt-„Spielregeln“

Allgemein:

Unser Spiel besteht aus zwei Leveln und einem Hauptmenü. Beide Welten haben das gleiche Prinzip. In jeder Welt gibt es drei versteckte Diamanten, die der Spieler einsammeln muss. Sobald der Spieler, der eine Alien Figur steuert, die ersten drei Diamanten eingesammelt hat, kann er ins Ziel gehen und ins Level 2 aufsteigen. Jedoch gibt es auch Schwierigkeiten, auf die man achten muss. Der Player hat je Level drei Leben. Natürlich gibt es auch auf jeder Map Gegner. Diese Gegner können sich bewegen und mit Alien-Kugeln schießen. Sobald die Alien-Figur von einer Kugel oder getroffen wird, wird ein Leben abgezogen. Zudem befinden sich an manchen Wänden Stacheln, die bei einer Kollision mit dem Player ebenfalls ein Leben abziehen. Dieselben Regeln gelten auch, wenn der Gamer von dem Weg runterfällt. Zugleich wird der Spieler wieder zurück zum Startpunkt des jeweiligen Levels teleportiert. Um diese Gegner auszuschalten, muss der Spieler auf ihre Köpfe springen. Wenn sich der Player im zweiten Level befindet und die drei Leben verliert, muss er das erste Level noch einmal von vorne beginnen. Im Hauptmenü kann die Lautstärke der Musik eingestellt werden. Es gibt auch einen „Quit – Button“, der das Spiel beendet und schließt.

Steuerung:

Wie in den meisten Spielen verwenden wir die Tasten: W, A, S, D, Leertaste und die Escape-Taste.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tasten** | W-Taste | A-Taste | S-Taste | D-Taste | Escape | Leertaste |
| **Funktionen** | Bewegt den Spieler nach oben (Leiter) | Bewegt den Spieler nach links | Bewegt den Spieler nach unten (Leiter) | Bewegt den Spieler nach rechts | Öffnet ein kleines Menü, in dem man zurück zum Hauptmenü kommt oder das Spiel beenden kann. | Lässt den Spieler springen. |

## Projektrisikoanalyse

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **PROJEKT-RISIKOANALYSE** | | | | | |  |  |
| PSP- Code | Arbeispaket- bezeichnung | Risiko- beschreibung,  Ursache | Priorität | Risiko- kosten | Eintritts- wahrschein-lichkeit | Risiko- wert | Ver- zögerung | Präventive und korrektive Maßnahmen | Risiko- minimierungs- kosten |
| *(Code)* | *(Text)* | *(Text)* | *(Auswahl)* | *(Euro)* | *(Prozent)* | *(Euro)* | *(Wochen)* | *(Text)* | *(Euro)* |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Summe Projekt | |  |  |  |  |  |  |  |  |

## Projektdokumentation

|  |  |
| --- | --- |
| **Bereich** | **Beschreibung** |
| Ablage |  |
| Zugriffs-berechtigung |  |
| Namenskonvention |  |
| Spielregeln |  |

# Projektstart

## Protokolle – Projektstart

### Projektstart-Workshop

### Follow-up-Workshop

### Projektauftraggeber-Sitzung

# Projektkoordination

## Abnahme Arbeitspakete

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | ABNAHME ARBEITSPAKETE | | |  | |
| **PSP-Code** | **Arbeitspaket** | | **AP-Verantw.** | **Datum** | **Abnahme durch** | **Unterschrift** |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |

## Protokolle – Projektkoordination

# Projektcontrolling

## Aktueller Projektfortschrittsbericht

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | PROJEKT-FORTSCHRITTSBERICHT  per ........ | | |  |
| Projektkrise  Projekt in Schwierigkeiten  Projekt planmäßig | | 1. **Gesamtstatus** | | |
| **2) Status Ziele** | | | **Maßnahmen:** | |
| **3) Status Leistungsfortschritt** | | | **Maßnahmen:** | |
| **4) Status Termine** | | | **Maßnahmen:** | |
| **5) Status Ressourcen/Kosten** | | | **Maßnahmen:** | |
| **6) Status Kontext** | | | **Maßnahmen:** | |
| **7) Status Organisation/Kultur** | | | **Maßnahmen:** | |

## Weitere Projektfortschrittsberichte

## Protokolle – Projektcontrolling

### Projektcontrolling-Sitzungen

### Projektauftraggeber-Sitzungen

# Projektabschluss

## Projektabschlussbericht

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKT- ABSCHLUSSBERICHT | | |  | | |
| 1. **Gesamteindruck**   Dies war ein aufwändiges Projekt, aber wir haben ein funktionstüchtiges Spiel entwickelt. | | | 1. **Reflexion: Zielerreichung**   Wir haben unser Ziel eindeutig überboten. Zum Projektstart setzten wir uns das Ziel ein Level zu entwickeln. Nun haben wir zwei Welten mit extra Funktionen. | | | | |
| 1. **Reflexion: Leistungen/Termine**   Wir sind mit unserer Leistung sehr zufrieden. Es gab keine organisatorischen Probleme. | | | | | | | |
| 1. **Leistungsbeurteilung (ProjektauftraggeberIn, ProjektleiterIn, ProjektmitarbeiterIn)**   Wir alle haben unser bestes geben, was sich nun ausgezahlt hat. Daher sind wir sehr zufrieden mit unserer Leistung | | | 1. **Lessons learned (Zusammenfassende Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge)**   Mein Partner und ich haben in diesen 2 Monaten viel dazu gelernt. Wir mussten uns selbst organisieren in dem wir uns immer wieder den aktuellen Stand mitteilten. Das hat sehr gut funktioniert. Es gab immer wieder kleine Schwierigkeiten mit der Entwicklung. Jedoch haben wir immer einen passenden Code zusammen entwickelt. Für spätere Projekte haben wir uns vorgenommen, die Kommunikation zu verbessern in dem wir öfters miteinander Probleme analysieren. | | | | |
| 1. **Planung Nachprojektphase, Restaufgaben** | | | | | | | |
|  | To-Do | | | Zuständigkeit | | Termin |  |
|  | Präsentation | | | PL und PMT | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
| 1. **Projektabnahme**   Das Projekt wird nach der Präsentation beendet.    *Vorname Nachname*, (ProjektauftraggeberIn) *Vorname Nachname*, (ProjektleiterIn) | | | | | | | |

## Protokolle – Projektabschluss

### Projektabschluss-Workshop