Projekthandbuch

Version: 0.1

Projektleiter: Brian Feurstein

Datum: 2. März 2021

Brian Feurstein, Lukas Schneider

JUMALIEN

Unity Project

Inhalt

[1 Projektpläne 4](#_Toc72831816)

[2 Projektauftrag 4](#_Toc72831817)

[3 Projektorganisationsplan 5](#_Toc72831818)

[4 Projektzieleplan 6](#_Toc72831819)

[5 Projektumwelt-Analyse 7](#_Toc72831820)

[6 Projektumwelt-Beziehung 8](#_Toc72831821)

[7 Projektorganigramm 9](#_Toc72831822)

[8 Projektstrukturplan 10](#_Toc72831823)

[9 Objektstrukturplan 11](#_Toc72831824)

[10 Projektfunktionendiagramm 12](#_Toc72831825)

[11 Projektmeilensteinplan 13](#_Toc72831826)

[12 Balkendiagramm 14](#_Toc72831827)

[13 Projektkostenplan 15](#_Toc72831828)

[14 Projektabschluss 16](#_Toc72831829)

[15 Projektabschlussbericht 16](#_Toc72831830)

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

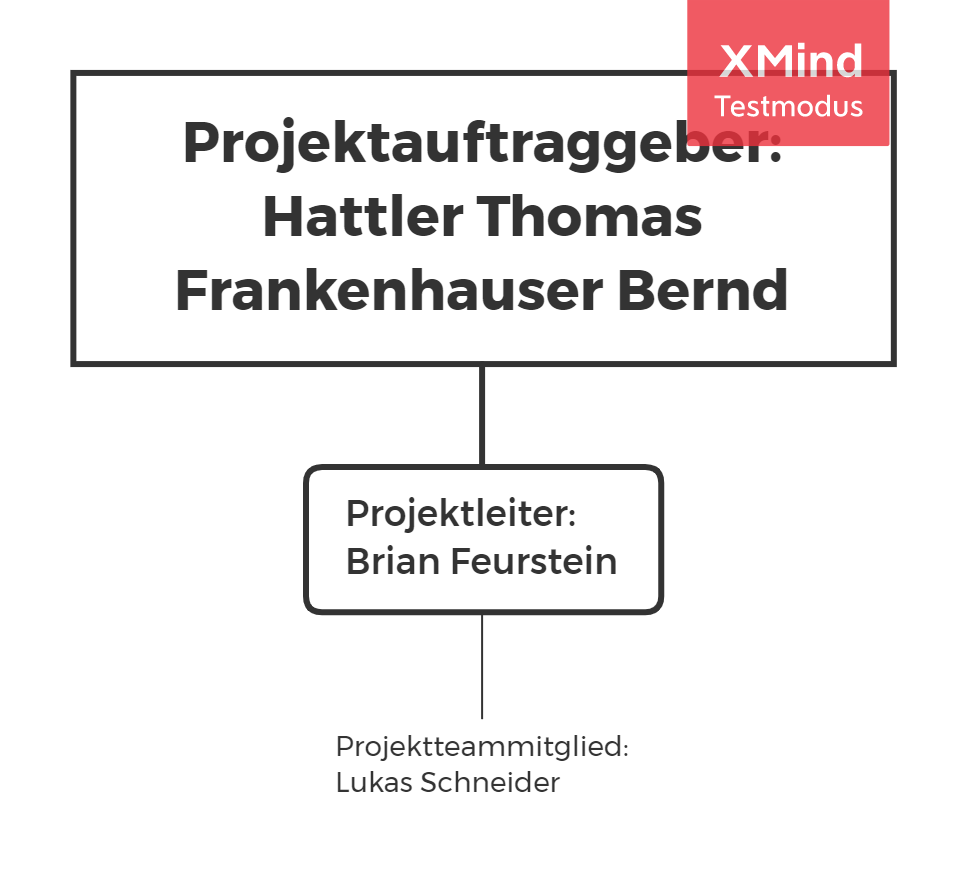
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Organisations- einheit** | **Rolle im Projekt** | **e-mail** |
| Bernd Frankenhauser | Softwareentwicklung | Auftraggeber | bernd.frankenhauser@htldornbirn.at |
| Hattler Thomas | Softwareentwicklung | Auftraggeber | thomas.hattler@htldornbirn.at |
| 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

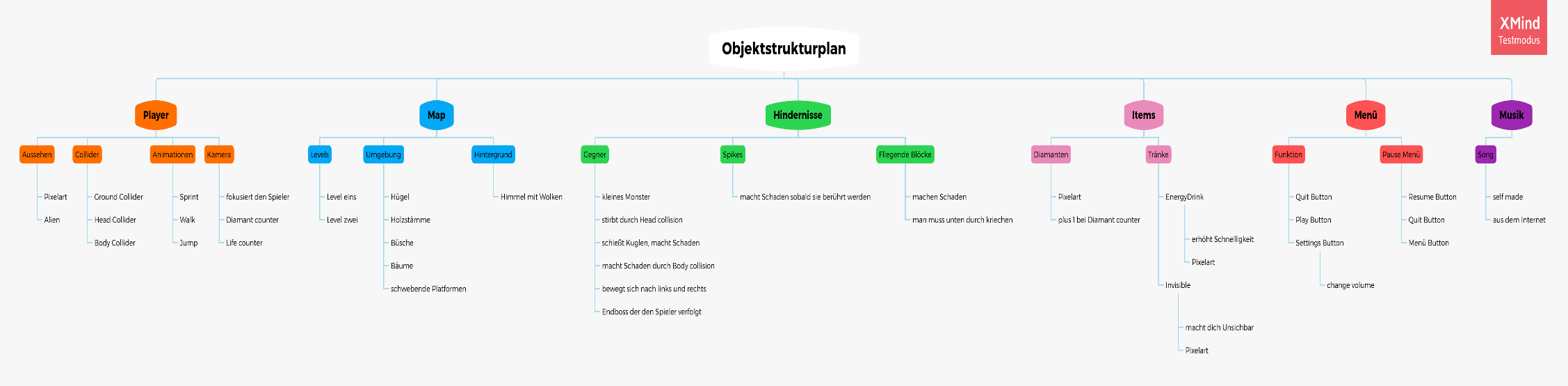
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKT- ORGANISATION | |  |
| **Projektrolle** | **Aufgabenbereiche/Skills** | | **Name** | |
| ProjektauftraggeberIn | Projekt bewerten, Projekt testen, aktueller Stand des Projektes verfolgen, Fragen beantworten | | 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

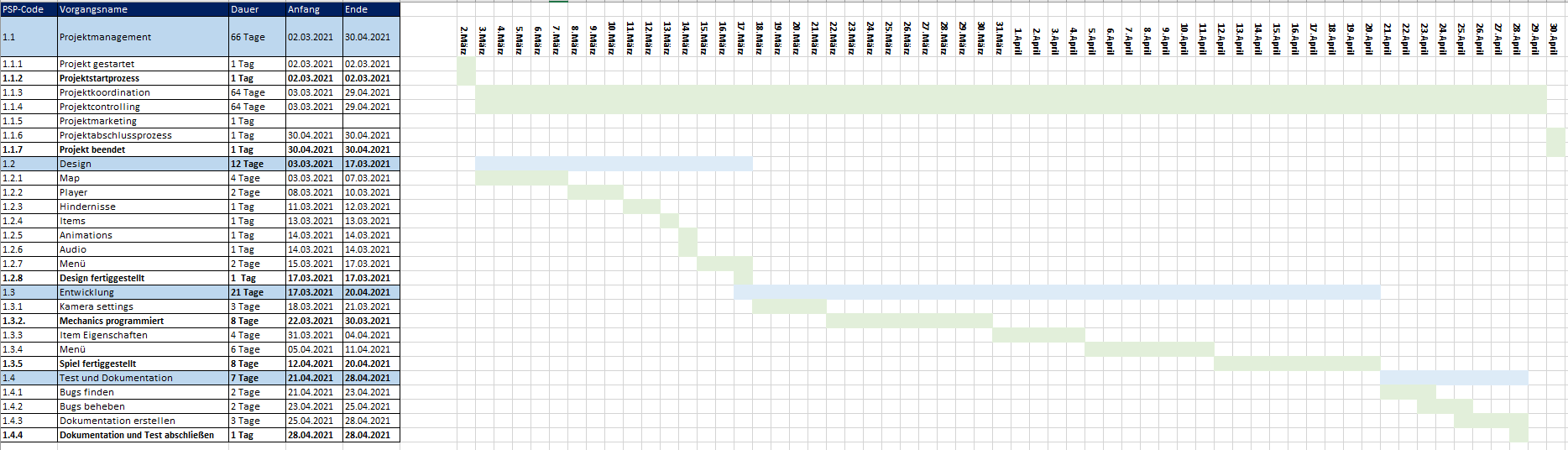
E …...Entscheidung

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

# Projektabschluss

## Projektabschlussbericht

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| standard projekthandbuch  001 | | PROJEKT- ABSCHLUSSBERICHT | | |  | | |
| 1. **Gesamteindruck**   Dies war ein aufwändiges Projekt, aber wir haben ein funktionstüchtiges Spiel mit Hilfe von Untiy entwickelt. | | | 1. **Reflexion: Zielerreichung**   Wir haben unser Ziel eindeutig überboten. Zum Projektstart setzten wir uns das Ziel nur 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 zeitlichen Probleme (alle Termine wurden eingehalten). Wir verschwendeten keine Zeit. | | | | | | | |
| 1. **Leistungsbeurteilung (ProjektauftraggeberIn, ProjektleiterIn, ProjektmitarbeiterIn)**   Wir haben unser Bestes geben, was sich nun ausgezahlt hat. Denn wir haben mehr Funktionen als erwartet in unser Spiel miteingebaut. Daher sind wir mit unserer Leistung sehr zufrieden. | | | 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 programmiert. 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 | | 01.06.2021 |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
|  |  | | |  | |  |  |
| 1. **Projektabnahme**   Das Projekt wird nach der Präsentation beendet.    *Vorname Nachname*, (ProjektauftraggeberIn) *Vorname Nachname*, (ProjektleiterIn) | | | | | | | |