

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschlussprüfung:** | Sachbearbeiterin: Ramona Spanel |
| Sommer 2024 | Telefon: 05231 7601-13 |
| Winter | E-Mail: spanel@detmold.ihk.de |

|  |  |
| --- | --- |
| **Antrag für die betriebliche Projektarbeit** | |
| Ausbildungs- bzw. Praktikumsbetrieb (mit Anschrift):  DBB | Antragsteller/in (mit Anschrift und E-Mail):  Maikel Welzel und. Jonas-Luca Bailis      E-Mail: luca.bailis@outlook.de |
| Berufsbezeichnung/Fachrichtung: | |
| Projektbezeichnung:  NanoNode-Nexus | |
| Durchführungszeitraum:  2. Oberstufen Block | Projektverantwortliche/r im Ausbildungsbetrieb:  -  Telefon: -  E-Mail: - |
| Der Ausbildungs- bzw. Praktikumsbetrieb erklärt sein Einverständnis zur Durchführung des Projektes.  Nach Zulassung des Projektes sind geplante Änderungen zwecks Genehmigung der IHK vorab zu melden.  **Detmold, 29.01.24**  Ort, Datum Stempel / Unterschrift | Der/Die Prüfungsbewerber/in bescheinigt, die Projektarbeit selbständig anzufertigen:  Detmold, 29.01.24  Ort, Datum, Unterschrift |

|  |
| --- |
| **P r o j e k t g e n e h m i g u n g wird von der IHK ausgefüllt!** |
| **Projektantrag wird genehmigt:**  Die Dokumentation ist in 3-facher Ausfertigung am nächsten Arbeitstag nach Fertigstellung  (Ende des persönlichen Durchführungszeitraumes) bei der IHK einzureichen.  Die in der Stellungnahme genannten Nachbesserungen sind zu berücksichtigen (s. Anlage)! |
| **Projektantrag muss geändert bzw. nachgebessert werden (s. Anlage):**  Der geänderte bzw. nachgebesserte Projektantrag ist bis zum \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  bei der IHK einzureichen (Änderungen bzw. Nachbesserungen sind nur zu markierten Punkten  erforderlich). |
| **Projektantrag wird nicht genehmigt (s. Anlage):**  Der neue Projektantrag ist bis zum \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ bei der IHK einzureichen. |

Detmold, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

INDUSTRIE- UND HANDELSKAMMER

LIPPE ZU DETMOLD



|  |
| --- |
| **Kurze Projektbeschreibung:** |
| Es wird ein 2D - Spiel entwickelt, im Genre Tower-Defender. Verwendet wird Java mit JavaFX und Github als Repository. Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Fabrik zu zertsören, diese produziert Einheiten, welche versucht die Fabrik des Spielers zu zerstören. Es ist möglich, statische Gebäude zu platzieren die helfen die Einheiten der Gegner zu zerstören. Das Spielfeld ist wie ein Labyrinth aufgebaut, und der Spieler muss den Weg zum Gegnerkern finden und vernichten.  Bei nicht ausreichendem Platz bitte zusätzliches Blatt beifügen |
| **Projektumfeld:** |
| Schule |
| **Projektphasen mit Zeitplanung in Stunden:** |
| Projektplanung 5 std, Projekstrukturierung 15 std., Projektumsetzung 80 std., Testen 20 std., Projektdokumentation 10 std., Projektpräsentation 20std. . |
| **Geplante Dokumentation zur Projektarbeit:** |
| UML, Github, Lastenheft, Pflichtenheft, User-Storys.  Unterstrichene Positionen sind Dokumentationen, die nicht von mir erstellt werden, die aber der Klarheit und zum Gesamtverständnis des Projektes dienen. |
| **Geplante Hilfsmittel zur Präsentation (zutreffendes bitte markieren):** |
| Flipchart  Tageslichtprojektor  Pinwand    Andere Präsentationsmittel: Beamer |
| (**Beamer und Laptop sind vom Prüfungsteilnehmer funktionsfähig mitzubringen**!!!) |