

Projekt		Team
Nr	23/24-WUP-00	
Name	Warming-Up-Projekt	
Dokument		
Nr	V_01	
Name	Lastenheft	

Herwig Macho
Ilse Nigischer
Stephan Wieninger

Versionsgeschichte

Version	Datum	Autor/in	Änderungen
0.1	02.09.2023	Stephan Wieninger	Erstellung
0.2	03.09.2023	Stephan Wieninger	Ergänzungen (2.2, 2.3.1, 2.3.3, 2.3.5)
1.0	04.09.2023	Stephan Wieninger	Freigabe

Inhaltsverzeichnis

1 Ziel.....	2
1.1 Bewertung.....	2
2 Organisatorische Aspekte.....	2
2.1 Team.....	2
2.2 Räume.....	2
2.3 Ablauf.....	2
2.3.1 Zeitaspekte, An- und Abwesenheiten.....	2
2.3.2 Projektphasen.....	3
2.3.3 Dokumente.....	3
2.3.4 Dokumentation.....	4
2.3.5 Präsentation.....	4
2.4 Informationsstruktur.....	4
2.5 Jour Fixe.....	4
3 Inhaltliche und technische Aspekte.....	4
3.1 Themen.....	4
3.2 Gamification.....	5
3.2.1 Jugendfreiheit.....	5
3.2.2 Musik, Graphik.....	5
3.3 Verwendete Programme/Software.....	5
3.4 Gameplay.....	5
3.5 Executable.....	5
3.6 Veröffentlichung.....	5

1 Ziel

Ziele des WarmingUp-Projektes:

- Wieder-Einfinden der Schüler*innen nach den Ferien, sowohl in den Schulalltag als auch in die Gegenstände
- Vernetzung der Schüler*innen durch jahrgangsübergreifende Teams
- Wiederholen und Vertiefen von Methoden des Projektmanagements
- Wiederholen und Vertiefen von technischen Fertigkeiten
- Wiederholen und Vertiefen bzw Erlernen von Inhalten aus den Gegenständen GGP und NW2 durch die Teams
- Einbringung und Darstellung der IT-Kompetenzen speziell auch für den 1. und 2. Jahrgang.
- Herstellung von Lern-Spielen für Erwerb/Vertiefung/Wiederholung von Themen aus den Gegenständen GGP und NW

Viel Spaß wünschen Euch

Ilse Nigischer, Herwig Macho und Stephan Wieninger

1.1 Bewertung

Die Qualität des Endproduktes und das Engagement der Beteiligten bei der Erstellung zählen als Mitarbeit in den einzelnen Gegenständen.

Um die Qualität des Produktes zu maximieren sind möglichst viele verschiedene Gegenstände aus dem IT-Curriculum einzubeziehen (SEW, INSY, SYTx,...)

2 Organisatorische Aspekte

Bitte gut sinnerfassend durchlesen!

2.1 Team

Die Teams wurden eingeteilt (siehe Einteilungs-Dokument); eine Person aus dem 5. Jahrgang übernimmt die Projektleitung. Stellvertretung kann auch eine Person des 4. Jahrgangs sein.

2.2 Räume

Es stehen prinzipiell alle Räume der HTL ZT zur Verfügung, die nicht belegt sind; Vorrang haben 1CHIT und 2CHIT. Wenn der 3. Stock verlassen wird, ist dies mit den aufsichtführenden Lehrpersonen abzusprechen. Die 1CHIT hat Do und Fr Kennenlernen, die 2CHIT ist Mi und Do nicht im Haus.

2.3 Ablauf

Dieser Abschnitt beschreibt die Vorgaben für den Ablauf und Dokumente des Projektes.

2.3.1 Zeitaspekte, An- und Abwesenheiten

Das Projekt ist in der ersten Schulwoche abzuarbeiten. Es stehen alle Stunden ab

Dienstag, 3. Stunde laut WebUntis zur Verfügung, ausgenommen:

- Mi, 7:45 Uhr (Standeskontrolle im Klassenraum)
- Mi Nachmittag (BESP, ETH)
- Buddy-Zeit mit 1CHIT lt Einteilung
- vgzRDP für die 5CHIT
- Fototermin Freitag
- sonstige Notwendigkeiten (dynamisch)

Die laut WebUntis eingetragenen Lehrpersonen haben Aufsicht (vgl NativeSpeaker-Woche), ihnen sind eventuelle Abwesenheiten, Verspätungen,... zu melden.

Für jede Tätigkeit sind geeignete zeitliche Planungs- und Kontrollmaßnahmen zu treffen.

Ein Arbeiten außerhalb der vorgesehenen Zeit ist genehmigungspflichtig („Überstunden“).

2.3.2 Projektphasen

Gemäß der Übungsgruppe und dem Inhalt sind für die folgenden Bezeichnungen die folgenden Phasen zugeteilt:

Zeitpunkt	Phase/Meilenstein	Tätigkeiten
Di	MS: Projekt gestartet	danach: Themenfindung, Planung
	Grob- und Feinplanung	Wie in ITPP gelernt und ITP_LA geübt
Mi	MS: Planung abgeschlossen	
	Fachliche/Technische Planung	
	Umsetzung	
Fr	Test, Herstellung der Abnahmebereitschaft	
Fr	MS: Projekt abgenommen	Hier sind die Deliverables geeignet abzugeben
Fr	Vorbereitung Präsentation	
Fr 4. Std	Präsentation, Abgabe Dokumentation	
Fr	MS: Projekt abgeschlossen	

Ein schnelleres Abarbeiten ist möglich, sobald Verzögerungen gegenüber diesem Zeitplan eintreten ist der Projektstatus mindestens „gelb“.

2.3.3 Dokumente

Die Rahmenbedingungen sind in folgenden Dokumenten vorgegeben:

- V_01 Lastenheft
- V_11 Teameinteilung

Die folgenden Dokumente sind seitens des Auftragnehmers zu erstellen:

- G-Dokumente wie in ITP gelernt
- F-Dokumente wie in ITP gelernt

- weitere Dokumente nach Bedarf (prinzipiell: Dokumentationspflicht!)
- N_02 Lessons-Learned-Dokument pro Person
- Projektbeschreibung für den Tag der offenen Tür („BRANdy-Dokument“ N_03) sowie eine 150-210-Sekunden Kurzfilm-Präsentation (Produkt)

Die Dokumentation muss gründlich aber soll nicht um ihrer selbst Willen durchgeführt werden.

2.3.4 Dokumentation

Alle müssen ein Projekttagbuch führen. Details dazu sind teamweise zu vereinbaren; die komplette Dokumentation ist auf Teams abzulegen.

2.3.5 Präsentation

Die Präsentation findet am Freitag in der 4. und 5. Stunde statt; auf Fototermine ist Bedacht zu nehmen.

Bei der Präsentation ist in ca 7 Minuten auf die inhaltlichen und technischen Hintergründe einzugehen (warum ist was wie gemacht worden?); insbesondere die einbezogenen Gegenstände (SEW, INSY, SYTx,...) sind darzustellen. Alle Team-Mitglieder präsentieren. Im Zuge der Präsentation ist ein Produkt-Video zu zeigen, das zwischen 2,5 und 3,5 Minuten lang ist (Dauer der gesamten Präsentation: ca 10 Minuten).

Publikum sind die diensthabenden Lehrpersonen und die Schüler*innen der 2CHIT.

Die Reihenfolge der Teams ist im JourFixe zu vereinbaren, der Ort gemeinsam mit den diensthabenden Lehrpersonen geeignet festzulegen.

In der 6. Stunde sind alle erfolgreichen Produkte in einem Stationenbetrieb den Schüler*innen der 1CHIT vorzustellen.

2.4 Informationsstruktur

Sämtliche Dokumente sind in einem MS-Teams-Team, das mit der Projektnummer zu bezeichnen ist, abzulegen; den folgenden Lehrkräften ist zumindest Leseberechtigung zu geben:

BIRN, LEYV, MACO, NIGI, WIEN

Informationsmaterial seitens des Projektauftraggebers ist der Eduvidual-Plattform zu entnehmen.

2.5 Jour Fixe

An den folgenden Tagen findet ein JourFixe zwischen allen Projektleiter*innen unter Leitung der Abteilungssprecher statt. Nach Möglichkeit ist eine betreuende Lehrperson dazu einzubeziehen. Moderation und Protokollierung erfolgen durch die Abteilungssprecher.

3 Inhaltliche und technische Aspekte

Dieses Kapitel beschreibt die inhaltliche und technischen Vorgaben des Auftraggebers für das Warming-Up-Projekt.

3.1 Themen

Jedes Team wählt ein ein Thema aus den Pools der mündlichen Reife- und Diplomprüfung

der Gegenstände „NW2“ bzw. „GGP“; bei gleicher Themenwahl ist derart abzugrenzen, dass für jedes Team eine Eigenleistung deutlich erkennbar ist:

GGPG <ol style="list-style-type: none"> 1. Wirtschaft/Wirtschaftspolitik 2. Österreich/Raumordnung 3. Kontinente/EU 	Physik <ol style="list-style-type: none"> 1. Physik und Technik inklusive moderne Physik 2. Physik im Alltag 3. Kinematik und Dynamik
GGPH <ol style="list-style-type: none"> 4. Politische Konflikte und ihre Bedeutung für die Gegenwart 5. Politische Systeme 6. Historische europäische und globale Entwicklung 	Chemie <ol style="list-style-type: none"> 4. Chemie in unserer Lebenswelt 5. Rohstoffe und Produkte 6. Organische Chemie und Biotechnologie

3.2 Gamification

Das gewählte Thema ist so aufzubereiten, dass die Inhalte spielerisch gelernt werden können.

3.2.1 Jugendfreiheit

Das Spiel muss jugendfrei sein und sämtliche in Österreich gültigen rechtlichen Standards einhalten.

3.2.2 Musik, Graphik

Für eingebaute Sounds und Patterns/graphische Elemente muss das Urheberrecht strikt eingehalten werden.

3.3 Verwendete Programme/Software

Zur Herstellung des Spiels dürfen nur Programme verwendet werden, wenn diese nachweislich legal erworben wurden oder frei verwendbar sind.

3.4 Gameplay

Vor dem Beginn des Implementierens ist ein Gameplay zu schreiben.

3.5 Executable

Das Produkt muss unter Windows ausführbar sein.

3.6 Veröffentlichung

Ziel ist die schulinterne Weiterverwendung inklusive bei OpenDays.