**PROJEKTANTRAG**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projekttitel:** | Döner Spotted |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **A. Projektdaten** | | | |
| **Start:** | 19.01.2017 | **Projektkategorie:** | Projekt |
| **Ende:** | 14.06.2017 | **Projektnummer:** | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| B. Projektorganisation | | | |
| **ProjektmanagerIn:** | Tieber Matthias | **ProjektauftraggeberIn:** | Walter Rafeiner Magor |
| **Projektteammitglieder:** | Informationstechnologie  Freudenthaler Armin  Appel Simon  Langela Jan Regincos | **Lenkungsausschuss:**  **Ja**  **Nein** |  |
| **Sonstige Beteiligte:** | Testpersonen werden für die letzten Tests herangezogen. | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **C. Projektbeschreibung** | |
| **Ausgangssituation / Projektbegründung:** | Im Moment gibt es noch keine App die es den Usern in Österreich ermöglicht Dönerstände in der Umgebung zu finden. Ebenfalls ist es noch nicht möglich diese zu bewerten oder weiter zu empfehlen. Aufgrund dessen möchten wir dies mit der App Döner Spotted realisieren. |
| **Projektgesamtziel:** | Das Ziel unserer App ist, schnell und gezielt alle Döner Anbieter in der Umgebung zu finden. Außerdem soll sie den User ermöglichen Dönerstände zu bewerten und Freunde zum Döner Essen einzuladen. |
| **Projektteilziele 🡪** | **Messbare Ergebnisse** |
| Schneller Dönerstände finden | * 90% der Teilnehmer eines Usability Tests finden schneller eine Dönerbude als Mithilfe anderer Suchmaschinen |
| Benutzerfreundlichkeit | * Die Benutzerfreundlichkeit der Software wird von mindestens 90% der Teilnehmer eines Usability-Tests mit „Sehr gut“ bewertet. |
| Hohe Komptabilität | * Die App wird mit über 95% aller Android Versionen kompatibel sein |
| **Nicht-Ziele:** | Döner per App bestellen. |
| **Wirkung / Nutzen:** | Vereinfachung der Findung von Dönerläden. |
| **Projektphasen / Hauptaufgaben:** | 1. Vorbereitung 2. Planung 3. Durchführung   Grobentwicklung  Feinentwicklung  Testing   1. Abschluss |
| **Projektrisiken:** | * Interface wird nicht perfekt Umgesetzt * Zu wenig Erfahrung um die App fertig zu stellen. * Zu viele Leute fragen auf einmal den Server an. * Zu wenig Zeit, um das Projekt erfolgreich abschließen zu können. * App kommt bei Benutzern nicht gut an. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **D. Projektbudget & Wirtschaftlichkeit** | | |
| **Personalkosten:** | Appel Simon, Stunden: 60, Lohn: 20€/Stunde  Freudenthaler Armin, Stunden: 60, Lohn: 20€/Stunde  Langela Jan Regincos, Stunden: 60, Lohn: 20€/Stunde  Tieber Matthias, Stunden: 60, Lohn: 30€/Stunde | |
| **Summe Pers.kosten:** | 5600€ | |
| **Ausgabewirks. Kosten:** | 25$ für die Erstellung eines Google-Playstore Entwicklerkontos. |  |
| **Sonstige Ressourcen:** | Enticklungstools: Laptops, Smartphone  Rechner als Datenbank (Alle Komponenten vorhanden) | |
| **Gesamtprojektkosten:** | **6000€** | |
| **Projekteinnahmen / Wirtschaftlichkeit:** | Wir erwarten uns ein Einkommen von 1000€ im Monat durch die Implementierung von Werbung der Dönerstände auf der App, und auf unserer Website. | |
| **Folgekosten nach Beendigung des Projekts:** | Wartung des Servers, monatlich 100€. | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **E. Projektkategorisierung** | **0** | **1** | **2** | **3** |
| strategische Bedeutung |  |  |  |  |
| Risikogehalt |  |  |  |  |
| Komplexitäts- / Schwierigkeitsgrad |  |  |  |  |
| Neuartigkeitsgrad |  |  |  |  |
| Termindruck |  |  |  |  |
| Klarheit über Projektziele / Kundenanforderungen |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **F. Sonstiges** | |
| **Sonstige relevante Informationen:** | / |

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektentscheidung:** | Das Projekt wird bewilligt.  Das Projekt wird abgelehnt.  Begründung:  <Datum>  <AuftraggeberIn> |