**Projektbeschreibung**

**Ziel des Projekts:**

Es soll eine Applikation entstehen, die es ermöglicht relevante Daten aus Badmintonspielen zu sammeln. Diese Daten sollen Spielern und Trainern dabei helfen Schlüsse über Stärken und Schwächen der Spieler zu ziehen, sodass man Trainingsinhalte danach anpassen kann.

**Konzept:**

Es gibt zurzeit schon Systeme die mithilfe von Kameras daten aus Spielen erfassen und durch KI auswerten. Mit der Nutzung dieser ist aber immer großer Aufwand nötig, da man die Kameras kaufen, aufstellen, kalibriere etc. muss, was sie für den Breitensport und Freizeitsport untauglich macht. Daher möchte ich eine App entwickeln, die eine Datenerfassung ohne Kameras ermöglicht. Ein Teammitglied soll währen des laufenden Badmintonspiels die Daten zu den Umständen der Ballwechselenden in die App eintragen. Die Daten sollen dann spielerbezogen gespeichert werden, sodass man sie dann in der App anschaulich abrufen kann.

**Schwerpunkt:**

Der Schwerpunkt wird bei der Entwicklung vor allem auf der Funktion der Datenerfassung liegen.

**Programmierung:**

Ich werde zur Programmierung der Applikation folgende python-module benutzen:

* Kivy
* KivyMD

Es handelt sich bei beiden um Librarys die auf die Entwicklung von GUIs für verschiedene Betriebssysteme ausgelegt sind. Für meine App ist das nötig, weil das UI gut designt sein muss um eine schnelle Datenerfassung zu ermöglichen. KivyMD ermöglicht ansprechende Interfaces da sich die enthaltenen Inhalte nach dem Material-Design-Prinzipien erstellt wurden.

Softwarevertrag  
  
Zwischen:  
  
[Name des Anbieters]   
[Adresse des Anbieters]   
[Stadt, Bundesland, Postleitzahl]   
(im Folgenden „Anbieter“ genannt)  
  
und  
  
[Name des Kunden]   
[Adresse des Kunden]   
[Stadt, Bundesland, Postleitzahl]   
(im Folgenden „Kunde“ genannt)  
  
Präambel  
  
Dieser Vertrag regelt die Bedingungen für die Bereitstellung und Nutzung der Software [Name der Software] (im Folgenden „Software“ genannt) durch den Anbieter an den Kunden.  
  
1. Vertragsgegenstand  
  
Der Anbieter stellt dem Kunden die Software zur Verfügung, die die folgenden Funktionen bietet:   
- [Funktion 1]   
- [Funktion 2]   
- [Funktion 3]   
  
2. Lizenz  
  
Der Anbieter gewährt dem Kunden eine nicht-exklusive, nicht übertragbare Lizenz zur Nutzung der Software für die Dauer dieses Vertrags. Der Kunde darf die Software nur für die im Vertrag festgelegten Zwecke verwenden.  
  
3. Vergütung  
  
Softwarevertrag

Zwischen:  
  
Bent Rübensam   
[Berlin,10825]   
  
und  
  
Goethe-gymnasium Berlin Wilmersdorf   
Gasteiner Straße 10  
Berlin  
  
Präambel  
  
Dieser Vertrag regelt die Bedingungen für die Bereitstellung und Nutzung der Software [Name der Software] (im Folgenden „Software“ genannt) durch den Anbieter an den Kunden.  
  
1. Vertragsgegenstand  
  
Der Anbieter stellt dem Kunden die Software zur Verfügung, die die folgenden Funktionen bietet:   
- Eintragen von Badmintonbezogenen Daten  
- Speichern der Eingegebenen Daten  
- geordnete Ausgabe der Daten  
  
2. Lizenz  
  
Der Anbieter gewährt dem Kunden eine nicht-exklusive, nicht übertragbare Lizenz zur Nutzung der Software für die Dauer dieses Vertrags. Der Kunde darf die Software nur für die im Vertrag festgelegten Zwecke verwenden.  
  
3. Laufzeit und Kündigung  
  
Dieser Vertrag tritt am 16.03.2025 in Kraft und hat eine Laufzeit von 30 Tagen. Der Vertrag kann von beiden Parteien mit einer Frist von [Frist, z.B. „30 Tagen“] schriftlich gekündigt werden.  
  
5. Gewährleistung und Haftung  
  
Der Anbieter gewährleistet, dass die Software bei ordnungsgemäßer Nutzung funktionsfähig ist. Der Anbieter haftet nicht für Schäden, die durch unsachgemäße Nutzung oder höhere Gewalt entstehen.  
  
6. Vertraulichkeit  
  
Beide Parteien verpflichten sich, alle vertraulichen Informationen, die im Rahmen dieses Vertrags ausgetauscht werden, geheim zu halten und nicht an Dritte weiterzugeben.  
  
7. Schlussbestimmungen  
  
Änderungen und Ergänzungen dieses Vertrags bedürfen der Schriftform.