

Projektantrag

Status	In Arbeit / In Prüfung / Abgeschlossen
Projektname	<CGR>
Projektleiter	<Lukas Seglias>
Auftraggeber	<Martin Frieden (Gibb)>
Autoren	<Ilija Tovilo> <Lukas Seglias>
Verteiler	<-->

Änderungskontrolle, Prüfung, Genehmigung

Version	Datum	Beschreibung, Bemerkung	Name oder Rolle
0.5	29.01.2013	Initiale Version des Projektantrages	Projektleiter
1.0	05.02.2013	Fertige Version des Projektantrages	Projektleiter

Definitionen und Abkürzungen

Begriff / Abkürzung	Bedeutung

Referenzen

Referenz	Titel, Quelle
[1]	Buch „Hermes Grundwissen“
[2]	
[3]	

Inhaltsverzeichnis

1	Zweck des Dokuments	3
2	Ausgangslage	3
3	Ziele und Lösungen	3
4	Mittelbedarf	3
5	Planung und Organisation	4
6	Wirtschaftlichkeit	6
7	Konsequenzen	6
8	Antrag	7

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	– Das Organigramm des Projekts	4
--------------------	---	----------

1 Zweck des Dokuments

Auf den in diesem Dokument aufgezeigten Grundlagen soll der Projektauftrag erteilt und sollen die erforderlichen Mittel (personell, materiell, finanziell) freigegeben werden.

2 Ausgangslage

2.1 Problemstellung

Das Ziel des Projekts ist es, einen Klassiker der Spielebranche wiederzubeleben. Deshalb ist der Name des Projekts „Classic Game Remake“.

Als Inspiration dient das Spiel **Super Mario Bros.**

Das Spiel soll für das iPhone mithilfe der Programmiersprache Objective-C entwickelt werden.

2.2 Anlass und Begründung des Projekts

Dieses Projekt wird im Auftrag der Gibb umgesetzt, um den Ablauf eines Projektes (Planung, Umsetzung, usw.) kennenzulernen. Dabei wird die Projektmethodik HERMES genutzt. Der geplante Ablauf und das Resultat des Projekts werden benotet.

2.3 Projektrahmenbedingungen

Das Spiel wird in einem halben Jahr geplant und realisiert.

Das Projekt wird im Auftrag der Gibb umgesetzt. Das Endresultat fließt in die Modulnote der jeweiligen Mitarbeiter des Projekts. Als Neben-Ziel soll das Spiel auf dem App Store veröffentlicht werden und einen Umsatz erbringen.

2.4 Situationsanalyse

Ist-Situation: Die erforderliche Umgebung und das Know-how sind vorhanden.

Soll-Situation: Die Anforderungen sollen umgesetzt werden.

2.5 erbrachte Vorleistungen

Die Entwickler haben bereits Kenntnisse in der Programmierung in Objective-C aufgebaut.

3 Ziele und Lösungen

3.1 Zielvorstellungen (kurz- und langfristig)

Das langfristige Ziel ist es, ein Spiel für das iPhone zu entwickeln, welches nostalgischen Spielern ermöglicht, alte Tage der Spielebranche wiederzubeleben. Ausserdem möchten wir eine Arbeitsreferenz haben. Ein kurzfristiges Ziel des Projektes ist es, eine gute Note in diesem Modul der Gibb zu erhalten.

3.2 mögliche Lösungen

Die einzig mögliche Lösung, um ein Spiel für das iPhone zu entwickeln, ist es, Objective-C und Xcode zu verwenden. Das Spiel wird vollständig vom Entwickler-Team realisiert. Als Hilfestellung wird die Game-Engine cocos2d genutzt.

3.3 Bewertung der Sicherheits- und Datenschutzaspekte

Das Projekt wird von BitBucket mithilfe von Version-Control gesichert.

4 Mittelbedarf

4.1 Sachmittel

Für die Entwicklung wird die von Apple angebotene Entwicklungsumgebung Xcode benötigt. Diese ist nur auf Mac-Computer verfügbar. Diese stehen den Entwicklern bereits zur Verfügung.

4.2 Personal

Das Personal des Projektes sind Ilija Tovilo und Lukas Seglias. Die verschiedenen Rollen im Projekt sind gleichmässig auf das Personal aufgeteilt.

4.3 Ausbildung

Die Entwickler benötigen Kenntnisse im Programmieren mit Objective-C und der Bedienung von Xcode. Es wird ausserdem Grundwissen in Projektmanagement vorausgesetzt.

4.4 Dienstleistungen

Es werden keine kostenpflichtigen externen Dienstleistungen benötigt. Es werden evtl. Online-Foren zur technischen Hilfe angefordert.

5 Planung und Organisation

5.1 Projektorganisation

Die Projektleitung wird wie folgt aufgeteilt:

Projekt-Phase	Projektleiter
Initialisierung	Lukas Seglias
Voranalyse	Ilija Tovilo
Konzept	Ilija Tovilo
Realisierung	Lukas Seglias
Einführung	Lukas Seglias
Abschluss	Ilija Tovilo

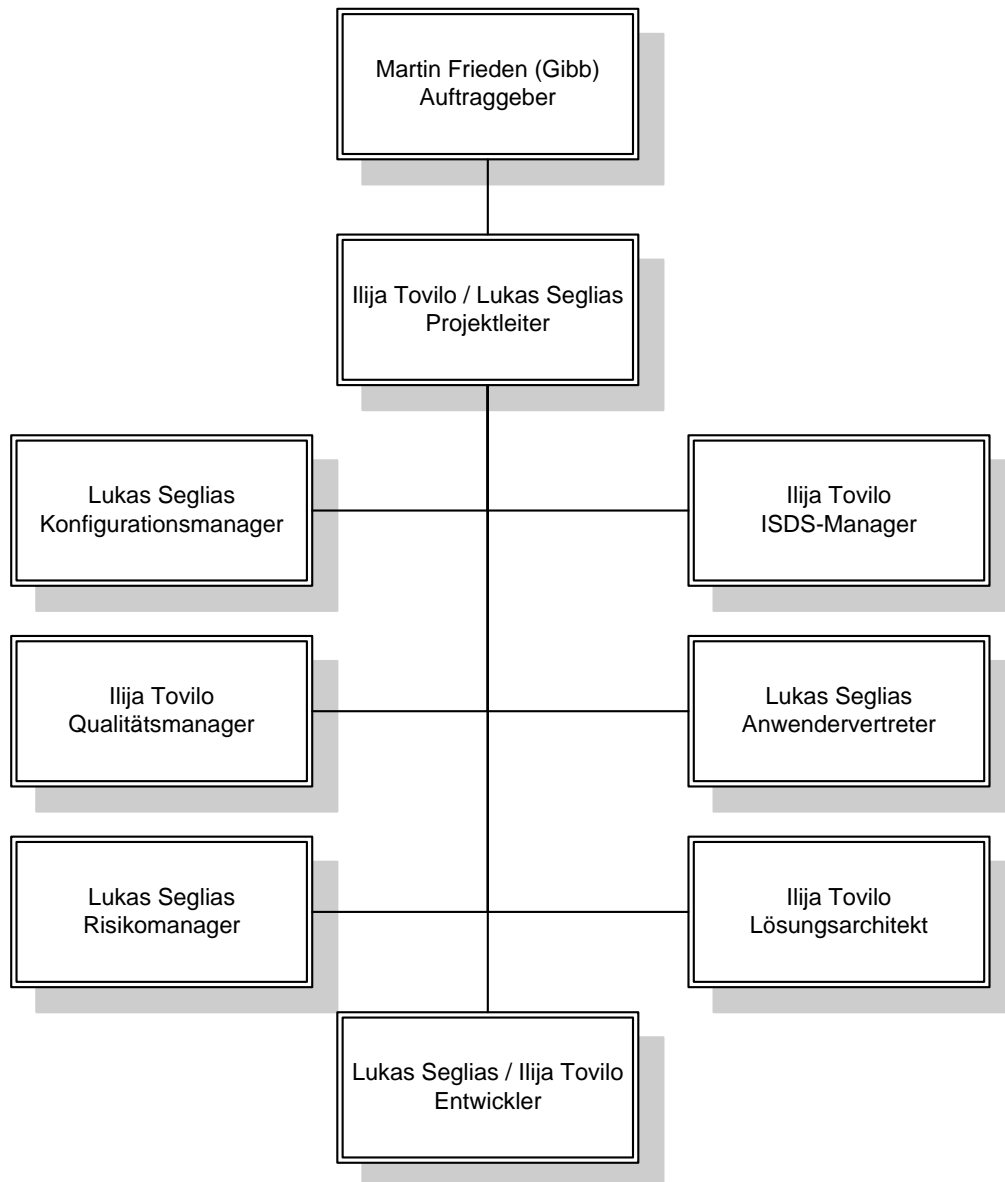


Abbildung 1 – Das Organigramm des Projekts

5.2 Anwenderorganisation

Die Kunden dieses Projektes sind Enduser eines iPhones, welche ein Flair für klassische Spiele haben.

5.3 Termine

Aktivität	PL Soll	PL Ist	KW 05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	KW 25
Initialisierung	16																						
Voranalyse	24																						
Konzept	24																						
Realisierung	40																						
Einführung	16																						
Abschluss	16																						
Reserve	8																						

5.4 Prioritäten

Die erste Priorität ist es, das Produkt in der vorgegebenen Zeit fertigzustellen. Die zweite Priorität ist es, die Funktionen auszubauen.

6 Wirtschaftlichkeit

Die benötigte Umgebung ist bereits vorhanden, dadurch entstehen keine Kosten für die Anschaffung von Material. Das Ziel ist es, das Spiel über den AppStore an Kunden zu verkaufen.

7 Konsequenzen

a) Auswirkungen (organisatorisch, personell, baulich, Vorschriften/Weisungen)

Während der Entwicklungsphase müssen die Entwickler ihre privaten Mac-Computer in die Schule mitbringen, da dort die Entwicklungsumgebung eingerichtet ist.

b) bei Nichtrealisierung

Kein Gewinn
Schlechter Ruf
Unzufriedener Auftraggeber

c) bei verspäteter Realisierung (gegenüber Wunschtermin)

Unzufriedener Auftraggeber
Verspäteter Gewinn

d) auf Schnittstellen zu anderen Systemen

Falls Server-Probleme bei BitBucket auftreten, sind unsere Ressourcen nicht verfügbar.

e) Qualitätsverbesserungen

Der Spielspass rund um den Globus wird verbessert.
Unsere Finanzielle Lage soll verbessert werden

f) Risikobeurteilung

Die Entwicklung ist von der Verfügbarkeit und Sicherheit von BitBucket abhängig.

g) Ausweichmöglichkeiten

Das Entwickeln von Software für das iPhone ist nur mit Objective-C möglich
Es stehen zwei unabhängige Mac-Computer zur Verfügung
Es steht ein iPhone zum Test zur Verfügung

8 Antrag

Wir beantragen die Genehmigung des vorliegenden Projektantrages und die Freigabe für die Phase Voranalyse durch den Auftraggeber.

Ort: _____

Datum: _____

Unterschrift: _____