Projektdokumentation



„Das Webportal zum erstellen von JavaScript basierten minispielen“

Projektarbeit von: Mike Dobrinski, Dennis Kohlmann, Sebastian Schröder und Lukas Trenkner

Schule: SZUT Bremen

Ausbildungsberuf: Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung

Zeitraum: Februar 2015 – Mai 2015

Inhaltsverzeichnis

[1. Firmengründung 3](#_Toc414358362)

[1.1. Namensfindugn 3](#_Toc414358363)

[1.2. Bestimmung der Firmenart 3](#_Toc414358364)

[2. Projektdefinition 4](#_Toc414358365)

[2.1. Ideensammlung / Brainstorming 4](#_Toc414358366)

[2.2. Entscheidungsfindung 4](#_Toc414358367)

[3. Projektplanung 4](#_Toc414358368)

[3.1. Detaillierung 4](#_Toc414358369)

[3.2. Strukturierung 4](#_Toc414358370)

[3.3. Verantwortlichkeiten 4](#_Toc414358371)

[3.4. Verwantwortlichkeiten 4](#_Toc414358372)

[3.5. Terminplanung 4](#_Toc414358373)

[4. Marketingkonzepte 4](#_Toc414358374)

[4.1. Marktanalyse & Verfassung des aktuellen Marktes 4](#_Toc414358375)

[4.2. Marketingziele 4](#_Toc414358376)

[4.3. Marketingstrategien 4](#_Toc414358377)

[4.4. Marketinginstrumente 4](#_Toc414358378)

[5. Projektdurchführung 4](#_Toc414358379)

[5.1. Erstellen der Datenbankstruktur und der Datenbank 4](#_Toc414358380)

[5.2. Programmierung des Webservice 4](#_Toc414358381)

[5.3. Programmierung der Benutzeroberfläche 4](#_Toc414358382)

[5.4. Programmierung der Produktfunktion 4](#_Toc414358383)

[6. Qualitätssicherung 4](#_Toc414358384)

[6.1. Erstellung der Testszenarien 4](#_Toc414358385)

[6.2. Testdurchführung 4](#_Toc414358386)

[6.3. Bugfixing 4](#_Toc414358387)

[6.4. Codereview 4](#_Toc414358388)

[6.5. Refactoring 4](#_Toc414358389)

[7. Projektabschluss 4](#_Toc414358390)

[7.1. Präsentation 5](#_Toc414358391)

[7.2. Feedback 5](#_Toc414358392)

### Firmengründung

### Namensfindung

Nachdem wir uns zusammengesetzt haben und mehrere Namen im Brainstorming verfahren aufgeschrieben haben sind wir zu Namen gekommen wie „Canvas24“ und „JSGames“ gekommen. Wir wollten jedoch einen Namen finden der den Anwender ein wenig mehr mit einschließt und ihn anspricht. Außerdem wollten wir klar machen, dass es bei unserem Portal um Spiele. Des Weiteren sollte eine möglichst große und junge Zielgruppe angesprochen werden, wobei ein einprägsamer Englischer Name hilfreich ist. Ein weiterer Vorteil eines englischen Namens ist, dass er einen eventuellen globalen Start vereinfacht. So haben wir uns letztendlich für den Namen „We Love Games“ entschieden.

### Bestimmung der Firmenart

Wir haben uns über alle Firmenarten informiert und für festgestellt, dass wir eine GmbH für angemessen finden, weil wir gerade gut finden, dass eine beschränkte Haftung vorhanden ist.

### Projektdefinition

### Ideensammlung / Brainstorming

### Entscheidungsfindung

### Projektplanung

### Detaillierung

### Strukturierung

### Verantwortlichkeiten

### Verantwortlichkeiten

### Terminplanung

### Marketingkonzepte

### Marktanalyse & Verfassung des aktuellen Marktes

### Marketingziele

### Marketingstrategien

### Marketinginstrumente

### Projektdurchführung

### Erstellen der Datenbankstruktur und der Datenbank

### Programmierung des Webservice

### Programmierung der Benutzeroberfläche

### Programmierung der Produktfunktion

### Qualitätssicherung

### Erstellung der Testszenarien

### Testdurchführung

### Bugfixing

### Codereview

### Refactoring

### Projektabschluss

### Präsentation

### Feedback