

# PROJEKTANTRAG

Projekttitel:	Flitzer
---------------	---------

A. Projektdaten			
Start:	20.12.2022	Projektkategorie:	Projekt
Ende:	5.2.2023	Projektnummer:	1

B. Projektorganisation			
ProjektmanagerIn:	Zlabinger Christof	ProjektauftraggeberIn:	HACKSPIEL Raffael
Projektteammitglieder:	Urosevic Marko; Entwickler Yildirim Aran; Netzwerktechniker Zlabinger Christof; Entwickler	Lenkungsausschuss: <input type="checkbox"/> Ja <input checked="" type="checkbox"/> Nein	/
Sonstige Beteiligte:	/		

C. Projektbeschreibung	
Ausgangssituation / Projektbegründung:	Alle Rechnungen für die Autovermietung werden händisch von den Kundenbetreuern erstellt.
Projektgesamtziel:	Dieses Projekt soll es der Firma Flitzer ermöglichen Rechnungen 30% schneller zu erstellen und elektronisch zu verwalten. Wodurch die Kundenbetreuer 30% mehr Kunden betreuen können, was wiederum den Umsatz um 30% steigert.
Projektteilziele →	Messbare Ergebnisse
Benutzerfreundlichkeit	<ul style="list-style-type: none"><li>Das bearbeiten einer Rechnung soll nicht länger als 5 Minuten dauern.</li></ul>
Home-office Möglichkeit	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Kundenbetreuer sollen auch von zuhause aus arbeiten können wodurch 20% weniger Räume verwendet werden müssen.</li></ul>
Ausfallsicherheit	<ul style="list-style-type: none"><li>Im Falle eines Stromausfalles sollen die Server noch 5 Minuten erreichbar sein und dann herunterfahren.</li></ul>
Nicht-Ziele:	Personal Cloud, Bearbeitung von Dateien die keine Rechnungen sind
Wirkung / Nutzen:	Die Rechnungserstellung wird um 30% schneller ablaufen wodurch die Kundenbetreuer 30% mehr Kunden betreuen können
Projektphasen / Hauptaufgaben:	<ol style="list-style-type: none"><li>1 Erstellung eines Netzplanes und Server-Raum festlegen</li><li>2 Bestellung der Hardware für den Server und das Netzwerk</li><li>3 Hardware Einbauen und Software coden</li><li>4 Teilabnahme</li><li>5 Testläufe, Fehlerbehebung, Stresstest</li><li>6 Reflexion und Instandhaltung der Hardware und Software</li></ol>

<b>Projektrisiken:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalausfall</li> <li>• Zu knappe Termine</li> <li>• Zu wenig Geld</li> </ul>
------------------------	---

<b>D. Projektbudget &amp; Wirtschaftlichkeit</b>	
<b>Personalkosten:</b>	Zlabinger Christof (Entwickler & PM 20€/h) * 35h * 5 Wochen = 175h = 3500€ Yildirim Aran (Netzwerktechniker 20€/h) * 35h * 5 Wochen = 175h = 3500€ Urosevic Marko (Entwickler 20€/h) * 35h * 5 Wochen = 175h = 3500€
<b>Summe Pers.kosten:</b>	10500€
<b>Ausgabewirks. Kosten:</b>	/
<b>Sonstige Ressourcen:</b>	2x Server: 980€, 100m LAN-Kabel: 70€
<b>Gesamtprojektkosten / Projektbudget:</b>	<b>11250€</b>
<b>Projekteinnahmen / Wirtschaftlichkeit:</b>	/
<b>Folgekosten nach Beendigung des Projekts:</b>	Wartung der Server einmal alle 2 Monate (30€)

<b>E. Projektkategorisierung</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
strategische Bedeutung			x	
Risikogehalt		x		
Komplexitäts- / Schwierigkeitsgrad			x	
Neuartigkeitsgrad		x		
Termindruck		x		
Klarheit über Projektziele / Kundenanforderungen				x

<b>F. Sonstiges</b>	
<b>Sonstige relevante Informationen:</b>	/

<b>Projektentscheidung:</b>	<input type="checkbox"/> Das Projekt wird bewilligt. <input type="checkbox"/> Das Projekt wird abgelehnt. Begründung:  25.9.2022 <b>HACKSPIEL Raffael</b>
-----------------------------	---