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: ~~Ja~~**  **Nein** | / |
| **Sonstige Beteiligte:** | / | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **C. Projektbeschreibung** | |
| **Ausgangssituation / Projektbegründung:** | Gesamter Businessprozess wird händisch erledigt. |
| **Projektgesamtziel:** | Es soll eine Client-Server-Architektur erstellt werden. Diese soll es dem Client ermöglichen Daten für eine Rechnung auf den Server hochzuladen und diese dann als eine fertige Rechnung wieder erhalten. |
| **Projektteilziele**  | **Messbare Ergebnisse** |
| Planung | * Vollständiger Netzplan und plan für das Layout der Software erstellt. |
| Beschaffung der Hardware | * Die gesamte Hardware für die Server und deren Anschluss an das LAN ist angekommen. |
| Funktionalität | * Das Hochladen auf den Server, das Bearbeiten der Datei und das Herunterladen soll nicht länger als 2 Minuten dauern |
| **Nicht-Ziele:** | Personal Cloud, Bearbeitung von Dateien die keine Rechnungen sind |
| **Wirkung / Nutzen:** | Die Rechnungs-erstellung soll vollkommen automatisch ablaufen. Der/Die Kundenbetreuer/in soll nur die Daten hochladen und eine richtig formatierte Rechnung zurückbekommen |
| **Projektphasen / Hauptaufgaben:** | 1. Erstellung eines Netzplanes und Server-Raum festlegen 2. Bestellung der Hardware für den Server und das Netzwerk 3. Hardware Einbauen und Software coden 4. Teilabnahme 5. Testläufe, Fehlerbehebung, Stresstest 6. Reflexion und Instandhaltung der Hardware und Software |

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektrisiken:** | * Lieferung der Hardware verzögert sich. * Server sind zu schwach/zu viele Anfragen für den Server. * Netzwerkverbindung ist zu langsam. * Software nicht umsetzbar wie vorgestellt. |

|  |  |
| --- | --- |
| **D. Projektbudget & Wirtschaftlichkeit** | |
| **Personalkosten:** | 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€ |
| **Summe Pers.kosten:** | 10500€ |
| **Ausgabewirks. Kosten:** | / |
| **Sonstige Ressourcen:** | 2x Server: 980€, 100m LAN-Kabel: 70€ |
| **Gesamtprojektkosten / Projektbudget:** | **11250€** |
| **Projekteinnahmen / Wirtschaftlichkeit:** | / |
| **Folgekosten nach Beendigung des Projekts:** | Wartung der Server einmal alle 2 Monate (30€) |

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektentscheidung:** | Das Projekt wird bewilligt. Das Projekt wird abgelehnt. Begründung:  25.9.2022  **HACKSPIEL Raffael** |