4BHITM *2021/22*

|  |
| --- |
| Projektbezeichnung: |
| 3D WebUntis |
| Projektauftraggeber: |
| *Herr Prof. Aberger*  *Herr Prof. Hammer* |
| Projekthintergrund / Motivation für das Projekt |
| * Bessere übersichtliche WebUntis Applikation * TypeScript mit angular lernen & zusätzliche Frameworks für z.B. backend, mitverwenden * Cinema 4D Fähigkeiten verbessern * Arbeiten mit Schnittstellen * User-freundliche Sitzpläne |
| Projektziele mit Meilensteinen: |
| Projektantrag  Pflichtenheft mit PSP, user-stories und use-case  Technische Abklärung der WebUntis schnittstelle  Erstellung eines Mock-ups auf folgende Funktionalitäten:   * 3D Klassenraum * Stundenplan * Chat – Lehrer-Schüler(optional) * Random-Prüfungspicker(optional) * Privater Kalender(optional)   Programmieren / Modellieren  Testen und Abnahme |
| Programmieranteil: |
| 50% Programmieren, (Backend / Frontend)  20% 3D Modelling,  20% Planung/etc |
| Projektorganisation: |
| *Projektleiter: David Altenhofer,* [*David.altenhofer@gmail.com*](mailto:David.altenhofer@gmail.com)*, 0677 61174680*  *Team:* Sami Abbas Ali, David Precup, David Altenhofer |

|  |  |
| --- | --- |
| Sinn / Zweck / USP  Wozu soll das Endergebnis dienen? | Kunde / Beteiligte  Für wen tun wir das? |
| Das Endergebnis soll eine verbesserte Version des WebUntis sein mit zusätzlichen Funktionen wie z.b einem 3D Stundenplan um das Nutzen sowohl für Lehrer als auch für Schüler zu erleichtern. | Diese Applikation soll sowohl für Lehrer als auch für Schüler geeignet sein. |
| Endergebnis  Welches Ergebnis soll bis … erreicht werden? | Kriterien |
| Das Endergebnis soll eine Webanwendung im Responsive Design sein, indem ein Schul-Stundenplan mit einen 3D Modellierten Sitzplan vorhanden ist | Unsere Applikation soll ohne Einschulung verwendbar sein. |

*Datum und Unterschrift der Projektauftraggeber:*