**PROJEKTANTRAG**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projekttitel:** | SEW/ITP Projekt |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **A. Projektdaten** | | | |
| **Start:** | 02.10.2024 | **Projektkategorie:** | Kleinprojekt |
| **Ende:** | 15.01.2024 | **Projektnummer:** | 001 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| B. Projektorganisation | | | |
| **Projektmanager:** | Julian Glück | **Projektauftraggeber:** | Michael Pointner |
| **Projektteammitglieder:** | Timi Goll, HIT  Benni Schwab, HIT  Julian Glück, HIT  Jonas Hösch, HIT | **Lenkungsausschuss:**  **Ja**  **Nein** | / |
| **Sonstige Beteiligte:** | / | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **C. Projektbeschreibung** | |
| **Ausgangssituation / Projektbegründung:** | Uns ist aufgefallen das meistens in den SEW-Tests der Notendurschnitt sehr schlecht ausgefallen ist. Weshalb wir als Gruppe das Ziel haben ein SEW-Programm zu schreiben, was andern Mitschüler und Mitschülerinnen helfen soll sich in SEW zu bessern. |
| **Projektgesamtziel:** | Ein Java-Programm, das mindestens 20% der Mitschüler der 1. & 2. Klassen der IT Abteilung helfen soll, SEW-Fachbegriffe besser zu verstehen und lernen. |
| **Projektteilziele 🡪** | **Messbare Ergebnisse** |
| **Design der GUI** | * 4 verschieden fertige Design-Mockups |
| **Funktionalität** | * Fachbegriffe mit richtiger Erklärung werden angezeigt |
| **Spielmodi** | * Man kann zwischen zwei Spielmodi wechseln. |
| **Quizmodus** | * Es sind mindestens 20 verschiedene Fragen vorhanden |
|  |  |
| **Nicht-Ziele:** | Fachbegriffe aus anderen Fächern, Rechtschreibung, Vokabeltraining  Das Spiel soll nicht in andere Sprachen übersetzt werden. |
| **Wirkung / Nutzen:** | Das Spiel soll Mitschülern helfen, ihr Wissen über SEW-Fachbegriff zu verbessern. |
| **Projektphasen / Hauptaufgaben:** | 1. Vorprojektphase (Projektantrag) 2. Planungsphase (Mockups) 3. Realisierungsphase (Java-Code schreiben) 4. Abschlussphase (Code dokumentieren) 5. Nachprojektphase (Mit anderen Schülern teilen, damit sie besser in SEW werden können) |
| **Projektrisiken:** | **Qualitätsrisiken**  Durch nicht perfektes können wird, die Qualität des Endprodukts gesenkt.  **technische Risiken**  Laptop eines Teammitglieds könnte ausfallen  **Auslastungsrisiken**  Durch unerwartete Krankheit  **Terminrisiken**  Durch die strikte Deadline besteht nicht viel Zeit Fehler auszubessern  **Akzeptanzrisiken**  GUI könnte den Erwartungen des Arbeitgebers nicht entsprechen |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **D. Projektbudget & Wirtschaftlichkeit** | | | | | | |
| **Personalkosten:** | Julian Glück + 25 Stunden  Jonas Hösch + 20 Stunden  Timothy Goll + 20 Stunden  Benni Schwab + 20 Stunden | | | | | |
| **Summe Pers.kosten:** | Julian: 25 Stunden \* 60 €  Jonas: 20 Stunden \* 55 €  Timi: 20 Stunden \* 55 €  Benni: 20 Stunden \* 55 € | | | | | |
| **Ausgabewirks. Kosten:** | / |  | | | | |
| **Sonstige Ressourcen:** | / | | | | | |
| **Gesamtprojektkosten / Projektbudget:** | **4 800 €** | | | | | |
| **Projekteinnahmen / Wirtschaftlichkeit:** | / | | | | | |
| **Folgekosten nach Beendigung des Projekts:** | / | | | | | |
| **E. Projektkategorisierung** | | | **0** | **1** | **2** | **3** |
| strategische Bedeutung | | |  |  |  |  |
| Risikogehalt | | |  |  |  |  |
| Komplexitäts- / Schwierigkeitsgrad | | |  |  |  |  |
| Neuartigkeitsgrad | | |  |  |  |  |
| Termindruck | | |  |  |  |  |
| Klarheit über Projektziele / Kundenanforderungen | | |  |  |  |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektentscheidung:** | Das Projekt wird bewilligt.  Das Projekt wird abgelehnt.  Begründung:  <Datum>  <AuftraggeberIn> |