**PROJEKTANTRAG**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projekttitel:** | Jump & Run Maker |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **A. Projektdaten** | | | |
| **Start:** | 14.09.2016 | **Projektkategorie:** | Projekt |
| **Ende:** | 22.12.2016 | **Projektnummer:** | 4CHIT\_G4\_S1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| B. Projektorganisation | | | |
| **ProjektmanagerIn:** | Bishara Johannes, IT | **ProjektauftraggeberIn:** | freier Markt |
| **Projektteammitglieder:** | Jäger Florian, IT  Rotter Nicolaus, IT  Vojnovic Mladen, IT | **Lenkungsausschuss:**  **Ja**  **Nein** |  |
| **Sonstige Beteiligte:** | - | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **C. Projektbeschreibung** | |
| **Ausgangssituation / Projektbegründung:** | Durch Brainstorming mit der gesamten Projektgruppe wurden verschiedene mögliche Projekte diskutiert und der Jump & Run Maker als das bestmögliche Projekt empfunden, da es Nachfrage gibt und im zeitlichen Rahmen machbar ist (bis zum 22.12.2016).  Unter Jump & Run Maker versteht man einen Editor, der es ermöglicht eine 2D Spielwelt mit vorgegebenen Elementen zu erstellen. Diese Welt hat einen Start- und einen Endpunkt. Der Spieler muss nach der Erstellung der Welt mit einem Charakter vom Start- zum Endpunkt gelangen. Hat er dies geschafft, ist die Spielwelt gelöst und der Spieler kann diese Welt entweder speichern um sie zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal zu lösen, oder einfach löschen. |
| **Projektgesamtziel:** | Das Projektteam möchte einen funktionierenden Jump & Run Maker innerhalb des vorgegebenen Termins (22.12.2016) fertigstellen, welcher Benutzern ohne Programmierkenntnisse ermöglicht ein eigenes und funktionierendes Jump & Run zu erstellen und zu spielen. |
| **Projektteilziele 🡪** | **Messbare Ergebnisse** |
| Design 05.10.2016 | * Fertigstellung der Designelemente abgeschlossen |
| Grundgerüst 27.10.2016 | * Grundgerüst des Programms fertiggestellt |
| Soundtrack 02.11.2016 | * Fertigstellung des eigenen Soundtracks abgeschlossen |
| Charakter 17.11.2016 | * Interaktion des Charakters und den Spielelementen eingebaut |
| Spielewelt 30.11.2016 | * Spielwelt kann bearbeitet werden (Benutzer kann seine eigene Welt mit den vorhandenen Elementen bauen) |
| Prototyp 06.12.2016 | * Fertigstellung eines funktionsfähigen Prototypen abgeschlossen |
| Korrektur 21.12.2016 | * Korrektur des Prototypen abgeschlossen |
| **Nicht-Ziele:** | * Andere Spielmodi außer Jump & Run sollen berücksichtigt werden. * Online Funktion (Speicherung der Spielewelten online, Chatfunktion) soll vorhanden sein. * Mehrspieler Funktion (mehrere Charaktere mit mehreren Controllern steuern und gemeinsam die Spielewelt lösen) soll unterstützt werden. |
| **Wirkung / Nutzen:** | Endbenutzer ohne besondere technische Kenntnisse kann sein eigenes Jump & Run erstellen und spielen. 🡪 Unterhaltungssoftware |
| **Projektphasen / Hauptaufgaben:** | 1. Erstellung des Design 2. Erstellung des Soundtracks 3. Programmierung des ersten Prototyps 4. Testing des Prototypen 5. Korrektur des Prototypen |
| **Projektrisiken:** | * Keinen professionellen Designer im Team * Keine/geringe praktischen Erfahrungen mit Unity im Team * Konkurrenz ist vorhanden, „Super Mario Maker“ von Nintendo (nur für die WiiU-Konsole) * Zeitknappheit |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **D. Projektbudget & Wirtschaftlichkeit** | | |
| **Personalkosten:** | Bishara, insgesamt ca. 150 Stunden  Jäger, insgesamt ca. 150 Stunden  Vojnovic, insgesamt ca. 150 Stunden  Rotter, insgesamt ca. 150 Stunden alle mit 15€/Std. | |
| **Summe Pers.kosten:** | 9000€ | |
| **Ausgabewirks. Kosten:** | Einmalige Steam-Greenlight Gebühr | 90€ |
| **Sonstige Ressourcen:** | Keine weiteren Ressourcen nötig | |
| **Gesamtprojektkosten / Projektbudget:** | **9090€** | |
| **Projekteinnahmen / Wirtschaftlichkeit:** | 6.99€ pro verkaufte Kopie Es werden mit 1500 bis 10000 verkauften Kopien innerhalb des ersten Verkaufsjahrs gerechnet. 🡪 zwischen 1.395 - 60.810€ Gewinn. | |
| **Folgekosten nach Beendigung des Projekts:** | Anzahl der Stunden die für die Wartung erbracht wurden mit 10€/Std. | |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **F. Sonstiges** | |
| **Sonstige relevante Informationen:** | **Steam:** Steam ist eine [Internet-Vertriebsplattform](https://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Distribution) für [Computerspiele](https://de.wikipedia.org/wiki/Computerspiel) und Software, die von der [Valve Corporation](https://de.wikipedia.org/wiki/Valve_Corporation) entwickelt und betrieben wird. Sie verzeichnet laut Herstellerangaben über 125 Millionen aktive [Benutzerkonten](https://de.wikipedia.org/wiki/Benutzerkonto) (Stand 2014).  **Steam-Greenlight:** Steam Greenlight ist ein Dienst, der kleinere Entwickler gegen eine einmalige Startgebühr die Möglichkeit gibt, ihre Spiele der Community zu präsentieren und darüber abstimmen zu lassen. Bei einer ausreichenden Zahl an Pro-Stimmen wird das Spiel in den Steam-Verkaufskatalog aufgenommen. |

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