

Projektinitialisierungsantrag

Status	In Arbeit / <u>In Prüfung</u> / Abgeschlossen
Projektname	PyJump
Projektleiter	Dominik Schütz
Auftraggeber	Daniel Sterchi
Autoren	Dominik Schütz, Raphael Schwob
Verteiler	Daniel Sterchi, Dominik Schütz, Raphael Schwob

Änderungskontrolle, Prüfung, Genehmigung

Version	Datum	Beschreibung, Bemerkung	Name oder Rolle
1.0	02.02.16	Erstellung dieses Dokuments	Dominik Schütz

Definitionen und Abkürzungen

Begriff / Abkürzung	Bedeutung
Platforms ,n' Ladders Spiel	Spielart, Ziel ist es über Plattformen oder Leitern einen Höhenunterschied zu passieren
OSX El Capitan	Betriebssystem von Apple
Python	Programmiersprache

Referenzen

Referenz	Titel, Quelle
[1]	
[2]	
[3]	

Inhaltsverzeichnis

1	Zweck des Dokuments.....	3
2	Ausgangslage	3
3	Ziele	3
4	Rahmenbedingungen.....	3
5	Aufwand	3
6	Kosten	3
7	Termine	4
8	Ressourcen	4
9	Kommunikation	4
10	Risiken	4
11	Projektinitialisierungsauftrag	5

1 Zweck des Dokuments

Der Projektinitialisierungsauftrag bildet die verbindliche Grundlage für die Freigabe der Phase Initialisierung. Er ist die Vereinbarung zwischen Auftraggeber und Projektleiter.

2 Ausgangslage

Auf dem MacBook unseres Kunden ist derzeit kein einziges Spiel installiert. Unser Kunde ist mit dem Angebot des App Stores nicht zufrieden. Er wünscht sich ein Ressourcenfreundliches Spiel, dass auch für seine Kinder geeignet ist. Da unser Kunde ein Fan von Platforms ,n' Ladders Spielen ist, wünscht er sich ein solches Endlosspiel auf seinem MacBook.

Als Vorbild sieht er das Smartphone-Spiel Doodle Jump. Unser Kunde hat bereits im Internet nach einer Doodle Jump Version für den Mac gesucht, aber leider nur mit unbefriedigenden Ergebnissen. Er fand eine Doodle Jump online Version. Das Spiel muss aber auch offline verfügbar sein. Die bei der Internetrecherche gefunden offline Versionen von Doodle Jump haben unseren Kunden auch nicht überzeugt, weil diese aus nicht transparenten Quellen stammen.

Nach der erfolgreichen Durchführung dieses Projekts hat der Kunde ein lang ersehntes, endlos Platforms ,n' Ladders Spiel auf seinem MacBook, dass er auch ohne Internetzugang verwenden kann. Somit kann er mühsame Wartezeiten mit dem Spiel überbrücken.

3 Ziele

- Die Ausgangslage ist ausführlich festgehalten.
- Zudem sind Kosten für Sach- und Personalaufwand realistisch geschätzt.
- Durch einen sauberen Initialisierungsantrag wird die Initialisierungsphase freigegeben.

4 Rahmenbedingungen

Rahmenbedingungen der Initialisierungsphase:

- Anwendung der HERMES gibb Projektmethode
- MacBook mit installierten Office-Anwendungen bereits vorhanden
- MacBook mit installiertem Python bereits vorhanden
- Zeitlicher Rahmen
 - Projektinitialisierungsauftrag erteilt (09.02.2016)
 - Initialisierungsphase abgeschlossen (01.03.2016)
 - Konzeptphase abgeschlossen (15.03.2015)
 - Realisierungsphase abgeschlossen (26.04.2016)
 - Einführungsphase abgeschlossen (10.05.2016)
 - Schlussbericht fertig gestellt (24.05.2016)
 - Präsentation (24.05.2016 – 31.05.2016)

5 Aufwand

Für die Initialisierungsphase wird ein Computer (MacBook) mit installiertem Office Word benötigt.

6 Kosten

Da das MacBook mit installiertem Office bereits vorhanden ist, werden keine Sachaufwände entstehen.

7 Termine

Datum	Auftrag
09.02.2016	Projektinitialisierungsauftrag erteilt
01.03.2016	Initialisierungsphase abgeschlossen
15.03.2015	Konzeptphase abgeschlossen
26.04.2016	Realisierungsphase abgeschlossen
10.05.2016	Einführungsphase abgeschlossen
24.05.2016	Schlussbericht fertig gestellt
24.05.2016 – 31.05.2016	Präsentation

8 Ressourcen

Die benötigten Ressourcen für die Initialisierungsphase sind ein MacBook mit installiertem Office Word. Beide vorhin genannten Ressourcen sind bereits vorhanden und verursachen somit keine Kosten.

Zusätzlich werden für die Erstellung der Dokumente der Initialisierungsphase acht Arbeitsstunden benötigt.

Kostenübersicht:

Kostenart	Benötigte Stunden(h)	Stundenlohn(CHF)	Total (CHF)
Dokumenterstellung	8	100	800
MacBook	-	-	0
Office 2016	-	-	0

9 Kommunikation

In der Initialisierungsphase findet die Kommunikation zwischen dem Projektleiter und dem Auftraggeber per E-Mail oder im persönlichen Gespräch statt.

Die Erreichbarkeit ist wie folgt geregelt:

Name	Funktion	E-Mail	Telefon
Daniel Sterchi	Auftraggeber	daniel.sterchi@iet-gibb.ch	-
Dominik Schütz	Projektleiter	dominikschoetz@hotmail.com	079 843 23 15
Raphael Schwob	Mitarbeiter	r.schwob@4teamwork.ch	079 525 08 85

10 Risiken

Für die Initialisierungsphase sind die Risiken sehr gering. Das einzige Risiko ist, dass der Projektinitialisierungsantrag nicht genehmigt wird und somit das Projekt nicht durchgeführt werden kann.

11 Projektinitialisierungsauftrag

Hiermit erteilt der Auftraggeber den Auftrag zur Durchführung der Initialisierungsphase des Projektes:

Der Auftraggeber

(Ort, Datum, Unterschrift)

Der Projektleiter (für die Phase Initialisierung)

(Ort, Datum, Unterschrift)