Projektinitialisierungsantrag

|  |  |
| --- | --- |
| **Status** | In Arbeit / In Prüfung / 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](#_Toc409789280)

[2 Ausgangslage 3](#_Toc409789281)

[3 Ziele 3](#_Toc409789282)

[4 Rahmenbedingungen 3](#_Toc409789283)

[5 Aufwand 3](#_Toc409789284)

[6 Kosten 3](#_Toc409789285)

[7 Termine 4](#_Toc409789286)

[8 Ressourcen 4](#_Toc409789287)

[9 Kommunikation 4](#_Toc409789288)

[10 Risiken 4](#_Toc409789289)

[11 Projektinitialisierungsauftrag 4](#_Toc409789290)

# Zweck des Dokuments

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

# 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.

# Ziele

Die Ausgangslage ist präzise definiert. Zudem sind Kosten und Personalaufwand realistisch geschätzt. Durch einen sauberen Initialisierungsantrag wird die Initialisierungsphase freigegeben.

# Rahmenbedingungen

Rahmenbedingungen der Initialisierungsphase:

* Anwendung der HERMES gibb Projektmethode
* MacBook mit installierten Office-Anwedndungen 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)

# Aufwand

Für die Initialisierungsphase werden 12 Arbeitsstunden und ein Computer (MacBook) mit installiertem Office Word benötigt.

# Kosten

Für die Initialisierungsphase müssen die 12 Arbeitsstunden verrechnet werden. MacBook mit Office Word ist bereits vorhanden.

# 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 |

# Ressourcen

Die benötigten Ressourcen für die Initialisierungsphase sind ein MacBook mit installiertem Office Word. Beide vorhin genannten Ressourcen sind bereits vorhanden.

# 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 | dominikschuetz@hotmail.com | 079 843 23 15 |
| Raphael Schwob | Mitarbeiter | r.schwob@4teamwork.ch | 079 525 08 85 |

# 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.

# Projektinitialisierungsauftrag

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

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Der Auftraggeber Der Projektleiter (für die Phase Initialisierung)

(Ort, Datum, Unterschrift) (Ort, Datum, Unterschrift)