

Projekt		Team
Nr	JJ/JJ-KI-##	
Name	<Spiel>	
Dokument		
Nr	V_01	
Name	Lastenheft	

<b>Projektleiter/in</b> Mitarb. Mitarb.  ...  <i>Stephan Wieninger</i>
--

#### Versionsgeschichte

Version	Datum	Autor/in	Änderungen
0.1	15.03.2016	Stephan Wieninger	Erstellung
0.2	18.03.2017	Stephan Wieninger	Adaption Moodle-Plattform, Zeitplan

## Inhaltsverzeichnis

1 Organisatorische Aspekte.....	1
1.1 Teamgröße.....	1
1.2 Zeitleiste.....	2
1.3 Ablauf.....	2
1.3.1 Zeitrahmen.....	2
1.3.2 Dokumente.....	2
1.3.3 Dokumentation.....	3
1.4 Informationsstruktur.....	3
1.5 Jour Fixe.....	3
2 Inhaltliche und technische Aspekte.....	3
2.1 Themen.....	3
2.2 Eigenschaften des Spiels.....	3
2.2.1 Jugendfreiheit.....	3
2.2.2 Musik, Graphik.....	3
2.3 Verwendete Programme/Software.....	3
2.4 Gameplay.....	4
2.5 Executable.....	4
2.6 Veröffentlichung.....	4

## 1 Organisatorische Aspekte

### 1.1 Teamgröße

Die Teamgröße ist minimal und optimaler Weise 3 Personen, maximal 4 Personen.

## 1.2 Zeitleiste

Für jede Tätigkeit sind geeignete zeitliche Planungs- und Kontrollmaßnahmen zu treffen.

## 1.3 Ablauf

Dieser Abschnitt beschreibt die Vorgaben für den Ablauf und Dokumente des Projektes.

### 1.3.1 Zeitrahmen

Es ist der auf der Moodle-Plattform ([www3.lernplattform.schule.at/htlkrems](http://www3.lernplattform.schule.at/htlkrems) – WIEN – ITP – ITTP 3. Jahrgang) publizierte Zeitplan einzuhalten; gemäß der Übungsgruppe und dem Inhalt sind für die folgenden Bezeichnungen die folgenden Phasen zugeteilt:

Datum	Phase/Meilenstein	Tätigkeiten
Termine laut Zeitplan	MS: Projekt gestartet	danach: Teamfindung, Themenfindung, Planung
	Grob- und Feinplanung	Wie in ITTP gelernt und ITP_LA geübt
	MS: Planung abgeschlossen	
	Fachliche/Technische Planung	
	Umsetzung	
	Test, Herstellung der Abnahmebereitschaft	
	MS: Projekt abgenommen	Hier sind die Deliverables geeignet abzugeben
	Vorbereitung Präsentation	
	Projektpräsentation, Abgabe Dokumentation	
	MS: Projekt abgeschlossen	

Ein schnelleres Abarbeiten ist möglich, sobald Verzögerungen gegenüber diesem Zeitplan eintreten ist der Projektstatus mindestens „gelb“.

Ein Arbeiten außerhalb der vorgesehenen Zeit ist genehmigungspflichtig („Überstunden“).

### 1.3.2 Dokumente

In diesem Projekt sind die folgenden Dokumente zu verwenden und für das konkrete Team zu adaptieren:

- V\_01 Lastenheft
- V\_02 Projektauftrag

und die folgenden seitens des Auftragnehmers zu erstellen:

- G-Dokumente wie in ITP gelernt
- F-Dokumente wie in ITP gelernt
- weitere Dokumente nach Bedarf (mit dem Betreuer abzusprechen; prinzipiell: Dokumentationspflicht!)
- N\_02 Lessons-Learned-Dokument
- Projektbeschreibung für die Website und den Tag der offenen Tür lt. Vorgaben von AV Hauleitner

Die Dokumentation muss gründlich aber soll nicht um seiner selbst Willen durchgeführt

werden.

### **1.3.3 Dokumentation**

Projektleiter/innen müssen einen Wochenbericht („Statusbericht“) abgeben (alle Tätigkeiten während einer Woche zusammengefasst); dieser muss bis zum darauffolgenden Sonntag, 0 Uhr per Mail beim Betreuer eingelangt sein. Mitarbeiter müssen ein Projekttagebuch führen. Details dazu sind zu vereinbaren.

### **1.4 Informationsstruktur**

Sämtliche Dokumente sind bei allen Teammitglieder redundant abzulegen und in ITP jederzeit bereitzuhalten.

Informationsmaterial seitens des Projektauftraggebers ist der Moodle-Plattform zu entnehmen.

### **1.5 Jour Fixe**

Zwischen Projektleiter/inne/n und Betreuer ist ein Jour Fixe zu vereinbaren. Moderation und Protokollierung erfolgen abwechselnd durch die PL. Bei Abwesenheit des Betreuers ist nach Möglichkeit dessen Stellvertreter (Supplierung) einzubeziehen; auch wenn dies nicht möglich ist, ist ein Jour Fixe abzuhalten und zu protokollieren.

## **2 Inhaltliche und technische Aspekte**

Dieses Kapitel beschreibt die inhaltliche und technischen Vorgaben des Auftraggebers für ein Projekt des Typs „Spiel“.

### **2.1 Themen**

Ein konkretes Thema ist mit dem Auftraggeber zu vereinbaren.

### **2.2 Eigenschaften des Spiels**

#### **2.2.1 Jugendfreiheit**

Das Spiel muss jugendfrei sein und sämtliche in Österreich gültigen rechtlichen Standards einhalten.

#### **2.2.2 Musik, Graphik**

Für eingebaute Sounds und Patterns/graphische Elemente muss das Urheberrecht strikt eingehalten werden.

### **2.3 Verwendete Programme/Software**

Zur Herstellung des Spiels dürfen nur Programme verwendet werden, wenn diese nachweislich legal erworben wurden oder frei verwendbar sind.

## **2.4      *Gameplay***

Vor dem Beginn des Implementierens ist ein Gameplay zu schreiben.

## **2.5      *Executable***

Das Spiel muss unter Windows ausführbar sein.

## **2.6      *Veröffentlichung***

Ziel ist es, das Spiel zu veröffentlichen; VOR einer Veröffentlichung ist das Spiel vom Betreuer freizugeben!