

Gauger Games Studios GmbH Vogelsang 33d 01067 Dresden Tel.-Nr.: 0351-32277691 E-Mail: info@gaugergames.de

FairBrant Gaming GmbH Hochschulstraße 66 01069 Dresden

Dresden, 26.01.2022

## Kalkulation: Entwicklung des Spiels "Brick Breaker" in Java

Sehr geehrte Frau Brant,

bezüglich Ihres Interesses an unserer Zusammenarbeit erhalten Sie nun wie ausgemacht unsere detaillierte Kalkulation.

Wir legen hierbei folgende Lohnbedingungen zugrunde:

95,25€ / h	Projektleitung
65,08€ / h	Systemadministration/Entwicklung
63,08€ / h	Entwicklung
58,35€ / h	Design
20,12€ / h	Auszubildende (3. Lehrjahr)
60,38€ / h	Durchschnitt

Wir würden Sie bitten bis zum **18. Februar 2022** eine Zu- bzw. Absage uns zukommen zu lassen. Bei Rückfragen stehen wir Ihnen sehr gern zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen,

Felizitas Ebermann Projektleiterin

Pos	Beschreibung	<b>Ebermann</b> Projektleitung	<b>Hürrig</b> Entwicklung	Gauger Sys Admin.	<b>Beyer</b> Design	<b>Vinnemeier</b> Azubi	Gesamt (h)	Gesamt (€)
1	Machbarkeitsstudie: Analyse Lastenheft, Aufwandsplanung, Kostenplanung mit Erstellung von Angebot	6	-	-	-	-	6	571,50
2	Anforderungsdefinition: Produktfunktionen, Produkteigenschaft, Einschätzung Gegebenheiten von Einsatzort, Erstellung/Absprache Pflichtenheft	33	5	5	5	5	53	4176,40
3	Analyse und Entwurf: Entwurf der Datenstrukturen, Entwurf Programmkonzept	3	3	7	7	•	20	1331,00
4	Implementierung: Entwicklung der Komponenten/der Funktionen, Entwicklung Aufbau Programmstruktur	35	87	83	-	45	250	15136,75
5	Testen: Überprüfung der Funktionalität des Programms und Bugfixing	10	25	22	11	15	83	4910,91
6	Dokumentation: Dokumentation nach Pflichtenheft	8	8	-	13	47	76	2986,83
7	Design: Gestaltung des Programms	8	6	6	71	5	96	5774,41
8	Abnahme: Programmabgabe beim Kunden	8	-	8	-	-	16	1266,64
Gesa	Gesamt:		134	131	107	117	600	<u>36154,44</u>

Zudem fallen eine Betriebskostenpauschale und ein Gewinnzuschlag von insgesamt 18.885,00€ an Daraus ergibt sich nach einbeziehen eines Erstkundenrabatts von 40,44€ ein Finalwert von <u>54.999,00€</u>.