



Wettbewerb

Computer creative Wettbewerb...

Version 2.0

Projektleiter/in: Lamies Abbas

Datum: 18.03.2018



Inhalt

1	Projektpläne	3
1.1	Kurzbeschreibung des Projekts	3
1.2	Projektauftrag	4
1.3	Projektzieleplan	5
1.4	Beschreibung Vorprojekt- und Nachprojektphase	6
1.5	Projektumwelt-Analyse	7
1.6	Betrachtungsobjekteplan	10
1.7	Projektstrukturplan	11
1.8	Use-Case-Diagramm für den User	12



1 Projektpläne

1.1 Kurzbeschreibung des Projekts

Das Projekt bezieht sich auf die Entwicklung einer musikalischen Website, die den Besuchern ermöglicht Musik aller Arten anzuhören und ihre ganz persönliche Musiksammlung aufzubauen. Darüber hinaus enthält die Website für jede Stimmung die passende Playlist.



1.2 Projektauftrag

PROJEKTAUFTRAG													
Projektstartereignis: Entdeckung des Wettbewerbs	Projektstarttermin: 07.01.2018												
Formales Projektendereignis: <ul style="list-style-type: none"> • Testphase Inhaltliches Projektendereignis: <ul style="list-style-type: none"> • Überprüfung von der Qualität der Musik (Musik offline hören) 	Projektendtermin: 27.04.2018												
Projektziele: <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung einer App, die den Benutzer ermöglicht überall Ihre Lieblingsongs zu hören • Bereitstellen eines Online-Speichers für viele Songs 	Nicht-Projektziele: <ul style="list-style-type: none"> • Songs selbst erstellen 												
Hauptaufgaben (Projektphasen): <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung der Apps für Android und iOS. • Software entsprechend der Projektziele entwickeln. • Erstelle einer Website. • Online- Speicher zur Verfügung stellen. • Hinzufügen der Songs. 	Projektressourcen und –kosten*: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ressourcen-/Kostenart</th> <th>Kosten (in Euro)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Personal</td> <td style="text-align: right;">0</td> </tr> <tr> <td>Cloudservice</td> <td style="text-align: right;">500</td> </tr> <tr> <td>Divi-Theme</td> <td style="text-align: right;">249</td> </tr> <tr> <td>Sonstige Kosten</td> <td style="text-align: right;">50</td> </tr> <tr> <td>Gesamt</td> <td style="text-align: right;">800</td> </tr> </tbody> </table>	Ressourcen-/Kostenart	Kosten (in Euro)	Personal	0	Cloudservice	500	Divi-Theme	249	Sonstige Kosten	50	Gesamt	800
Ressourcen-/Kostenart	Kosten (in Euro)												
Personal	0												
Cloudservice	500												
Divi-Theme	249												
Sonstige Kosten	50												
Gesamt	800												
Projektauftraggeber: computer creative wettbewerb	Projektleiter: Lamies Abbas												
Projektteam: Lamies Abbas													
----- Vorname Nachname, (ProjektauftraggeberIn)	----- Lamies Abbas, (ProjektleiterIn)												

1.3 Projektzieleplan

PROJEKTZIELE-PLAN	
Zielart	Projektziele
Ziele: Hauptziele Zusatzziele	<ol style="list-style-type: none">1. Musik anbieten2. Entwicklung des Apps für Android und iOS.3. Software entsprechend der Projektziele entwickeln. Online-Cloud-Speicher zur Verfügung stellen.
Nicht-Ziele	<ol style="list-style-type: none">1. Songs selbst erstellen



1.4 Beschreibung Vorprojekt- und Nachprojektphase

BESCHREIBUNG VORPROJEKT- UND NACHPROJEKTPHASE

1) Beschreibung von Ergebnissen der Vorprojektphase

Das Projekt betreffende Entscheidungen/Ereignisse. Wie ist es zu dem Projekt gekommen?

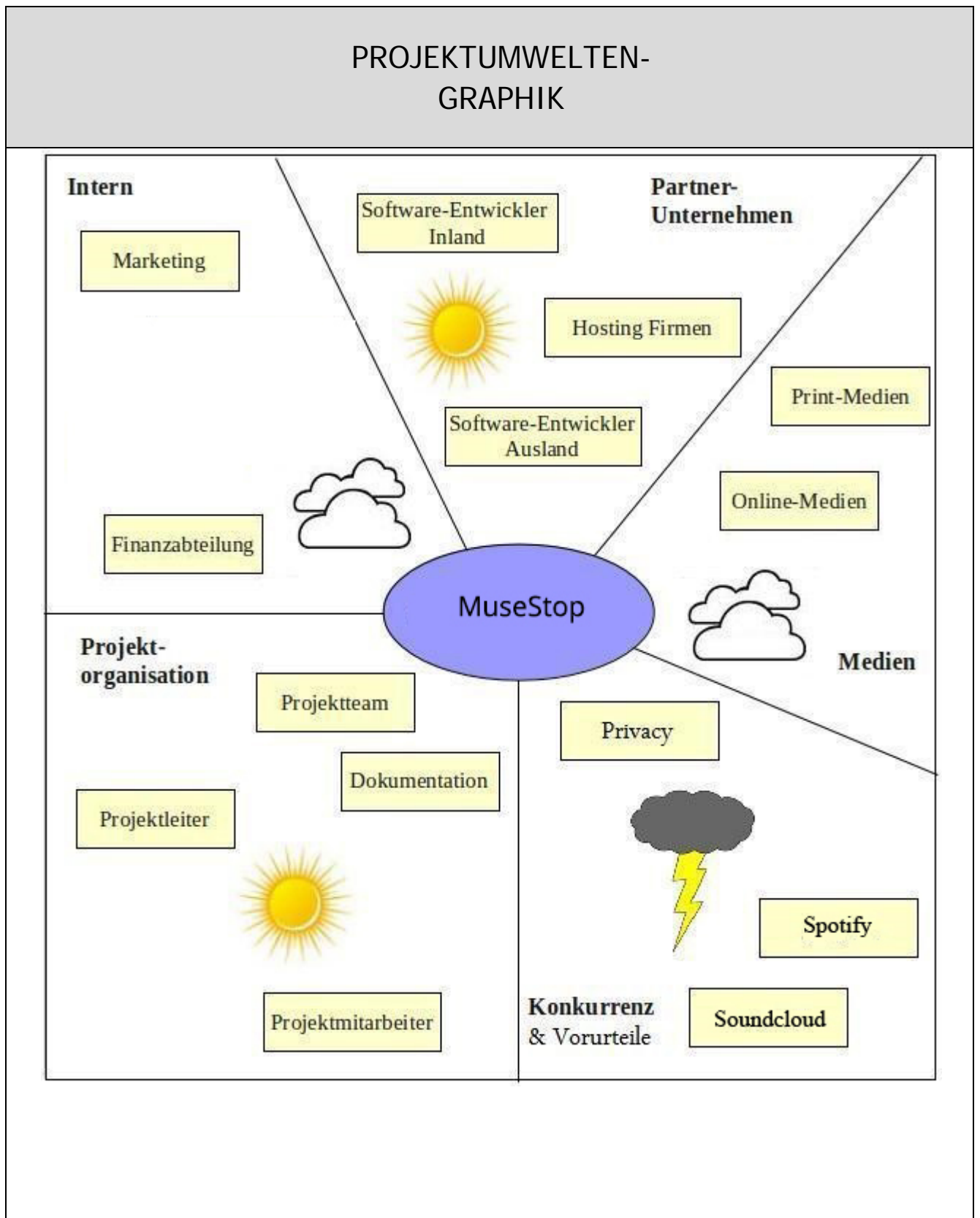
- Im alltäglichen Leben, fragen wir immer häufiger nach den neuesten Songs unsere/r LieblingsängerIn/er
Es ist problematisch Songs im Internet zu finden, sowie

2) Beschreibung von Ergebnissen der Nachprojektphase

Was wird nach dem Projekt passieren (Folgeaktivitäten, -projekte, etc.)?

- Es wird die Application entwickelt.
- Das Online-Cloud-Service bereitgestellt.
- Die Musiklizenz zum Uploaden kaufen.

1.5 Projektumwelt-Analyse



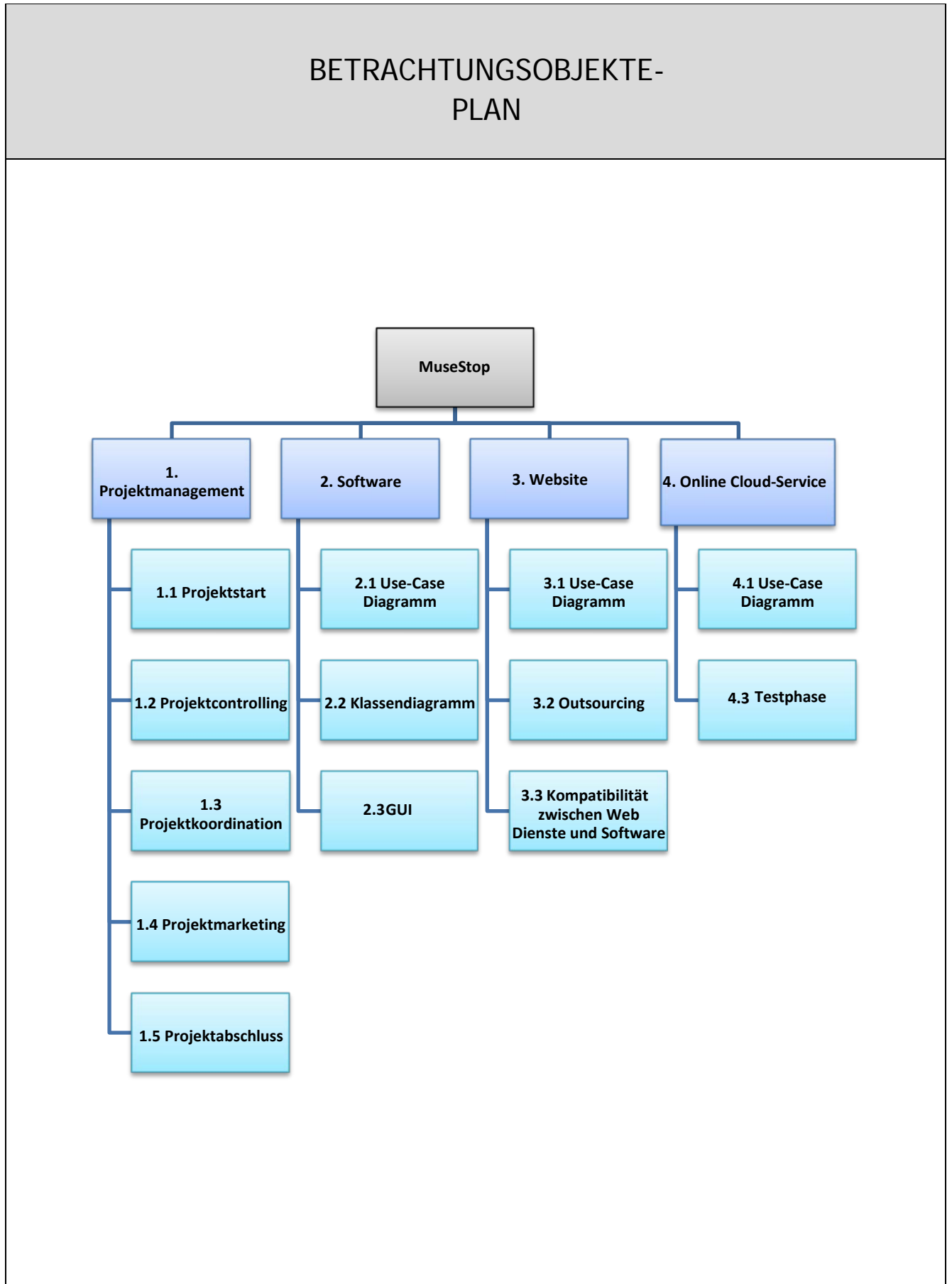
PROJEKTUMWELTEN- BEZIEHUNGEN

Umwelten	Beziehung (Potential/Konflikt)	Maßnahmen	PSP - Code
Marketing	Neutral	Online Werbung, Banner auf Foren, Flyers verteilen vor bestimmten Gebäuden.	1.4
Finanzabteilung	Neutral	Erstellt Kostenpläne und sucht nach Sponsoren.	1.2
Software Entwickler (Inland)	Positiv; da diese vor Ort kommunizierbar sind. Die bilden den Kern der IT Abteilung.	Vertraglich langfristig verbunden. Die Anzahl wird minimal und konstant gehalten.	2
Software Entwickler (Ausland)	Positiv; können eine nonstop 24 Stunden pro Tag-Entwicklung anbieten, wenn sie in verschiedenen Zeitzonen sind. Sie sind in ihrem Bereich spezialisiert.	Vertraglich verbunden für eine bestimmte Dauer. Die Anzahl kann je nach Anforderungen des Projekts schwanken.	2
Hosting Firmen	Sorgen für ein stabiles System.	Hostingunternehmen sollen nach den Kriterien Zuverlässigkeit und PreisLeistungsverhältnis bewertet werden.	3, 4
Print-Medien	-	Flyers und Werbungen auf Billboards.	1.4
Online-Medien	Positiv; sind sehr effizient.	Banner auf Foren und Werbung über andere soziale Netzwerke	1.4
Projektteam	Neutral	Projektteam nimmt beratend auf an Entscheidungen des Projektleiters Einfluss. Mitglieder des Projektteams übernehmen bestimmte Aufgaben im Projekt.	1
Projektleiter	Neutral	Der Projektleiter hat den Überblick über das Projekt zu behalten und trifft Entscheidungen, die abhängig von der Leistung und Ressourcen sind.	1
Projektdokumentation	Neutral	Die Dokumentation enthält nicht nur Entscheidungen und Reaktionen des Projektteams, sondern auch die Informationen zum Endprodukt, wie z.B. Quellcode oder Modelle.	1
Projektmitarbeiter	Neutral	Die Mitarbeiter haben ihre ihnen zugeteilte Aufgaben zu erfüllen.	1

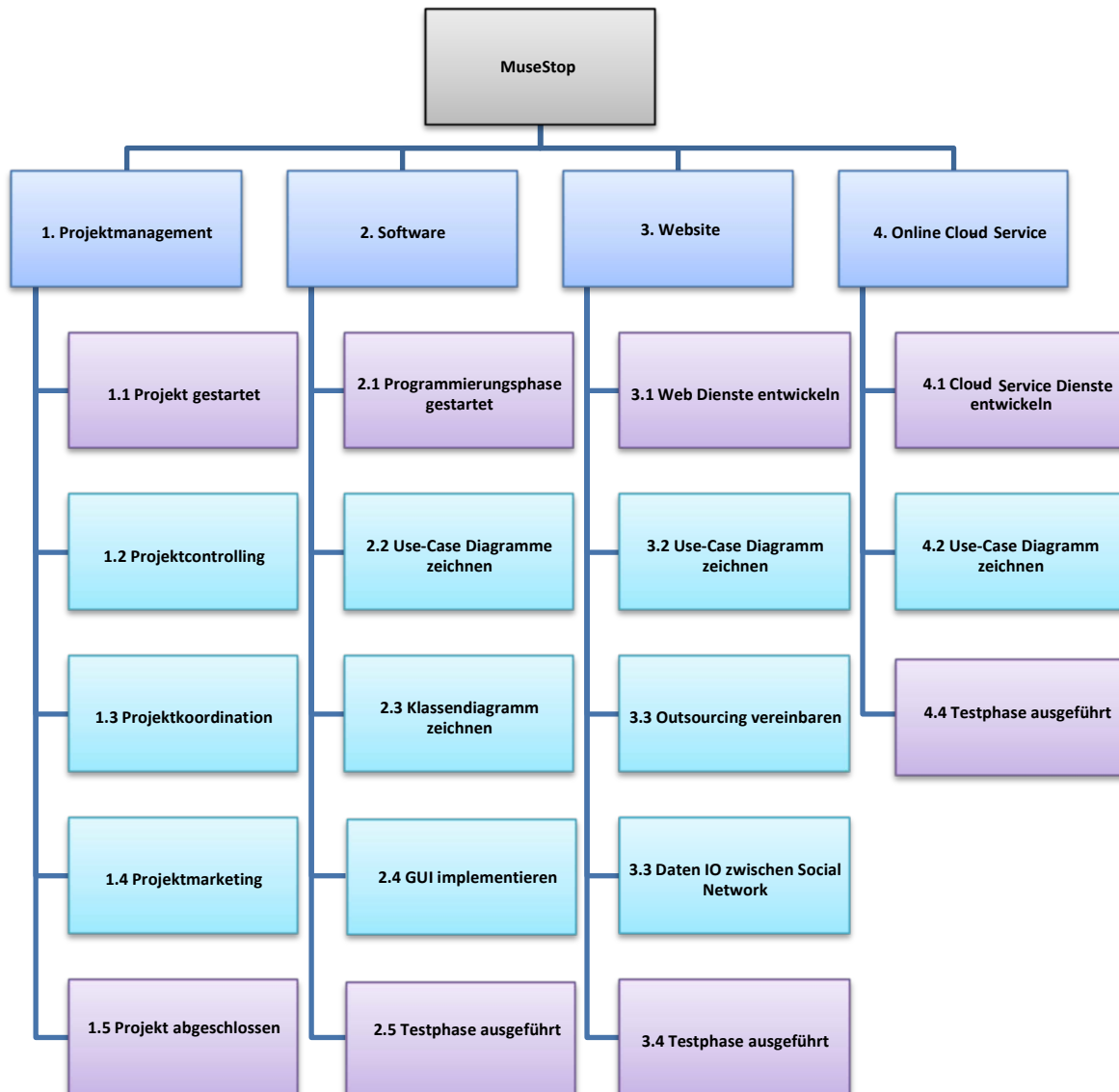
PROJEKT- ORGANISATION

Projektrolle	Aufgabenbereiche/Skills	Name
ProjektleiterIn	(hat) Kenntnisse sowohl im Bereich IT als auch BWL. Hat folgende Aufgaben; <ul style="list-style-type: none"> - Steuerung und Überwachung - Entscheidung bei Verzögerung - Ansprechpartner für das gesamte Projekt 	Lamies Abbas
Controlling-Manager	(hat) Kenntnisse in Software Development und Programmierung. Hat folgende Aufgaben; <ul style="list-style-type: none"> - Leistungsmessung - Tests durchführen 	-
Marketing-Manager	(hat) Kenntnisse in Sozialwissenschaften. Hat folgende Aufgaben; <ul style="list-style-type: none"> - Werbung - Anti-Propaganda von Konkurrenten 	-
IT-Manager	(hat) Kenntnisse in Software Development und Programmierung haben. Hat folgende Aufgaben; <ul style="list-style-type: none"> - Leitung der Softwareentwicklung - Entscheidungen in Technischen 	-

1.6 Betrachtungsobjekteplan



1.7 Projektstrukturplan



1.8 Use-Case-Diagramm für den User

