
Software-Projekte/SoSe 2022: Protokoll über eine Team-Besprechung

Team (falls mehrere Teams)	A
Datum	21.04.2022
Beginn	8:00
Ende	9:45
Dauer	1:45
Ort	EMI 210 (Software Projekt Labor)
Protokollführer	Tobias Weiß

1. Anwesenheitsliste

Lfd. Nr.	Name
1	Adrian Rall
2	Adrian Soest
3	Andreas Fillenberg
4	Antonio Vidos
5	Julia Neußinger
6	Liam Schäfer
7	Marcus Haberl
8	Thomas Götzl
9	Tobias Dobmeier
10	Tobias Lettner
11	Tobias Weiß

2. Tagesordnung

Top 1: Bestimmung Protokollführer
Top 2: Retrospektive
Top 3: Review
Top 4: Neue Aufgaben planen
Top 5: Fragen, Wünsche, Anträge

3. Verlauf

Sprecher	Text	Erledigung
Top 1 Tobias Weiß	Meldet sich als Protokollführer	Angenommen von Gruppe

Top 2 Antonio Vidos	Schlägt vor, das Parkinsonsche Gesetz in Meetings anzuwenden (Feste Deadline)	Wurde von der Gruppe positiv aufgenommen, zukünftig Meeting nur mit festem Beginn und Ende
Top 2 Tobias Lettner	Schlägt vor, Aufgabenbezogene Themen in der Retrospektive nicht mehr anzusprechen	Wurde von der Gruppe positiv aufgenommen, zukünftig Retrospektive nur noch zum Ablauf / Organisatorischem
Top 2 Thomas Götzl	Schlägt vor, Scumbl.io nur noch für Online-Meetings zu verwenden, stattdessen offene Diskussion	Wird von der Gruppe abgelehnt, klarere Struktur durch Scumbl.io
Top 3: Liam Schäfer Tobias Lettner	Stand der Recherche zu MVVM	Abwandlung bei uns anwendbar, Trennung von Model und Viewmodel in unserem Fall schwierig
Top 3: Julia Neußinger	Stand Systementwurf	Abhängig vom Konzeptionellen Datenmodel (Besprechung mit Betreuer notwendig)
Top 3: Andreas Fillenberg	Lastenheft ist fertiggestellt und gegengelesen	Anmerkungen aus Review werden bearbeitet
Top 3: Tobias Lettner	Use-Case Beschreibungen fertiggestellt und gegengelesen	Überarbeitete Use-Cases werden dem Team vorgestellt
Top 3: Thomas Götzl	Festlegung des Testframeworks	Entscheidung für MSTest
Top 3: Antonio Vidos	Recherche zu Algorithmen: Ergebnisse werden vorgestellt	
Top 3: Julia Neußinger Tobias Weiß	Stellen ersten Entwurf für Benutzeroberfläche vor	
Top 3: Adrian Rall	Stellt weiteren Entwurf für Benutzeroberfläche vor	

Top 4: Gesamtes Team	Lastenheft fertigstellen	Zugewiesen an Andreas Fillenberg, Antonio Vidos, Thomas Götzl, Tobias Dobmeier und Tobias Lettner
Top 4: Gesamtes Team	Konzeptionelles Datenmodell fertigstellen	Zugewiesen an Andreas Fillenberg, Julia Neußinger, Marcus Haberl und Tobias Weiß
Top 4: Gesamtes Team	Zeitprotokolle für Abgabe vorbereiten	Gesamtes Team
Top 4: Gesamtes Team	Übersicht über die Zerlegung des Systems	Zugewiesen an Julia Neußinger, Liam Schäfer, Tobias Lettner und Tobias Weiß
Top 4: Gesamtes Team	Schnittstellendefinition	Zugewiesen an Liam Schäfer, Marcus Haberl, Tobias Lettner und Tobias Weiß
Top 4: Gesamtes Team	Beschreibung der Architekturprinzipien und Entwurfsalternativen	Zugewiesen an Adrian Soest und Andreas Fillenberg
Top 4: Gesamtes Team	Lastenheft final gegenlesen	Zugewiesen an Adrian Rall
Top 5: Gesamtes Team	Keine weiteren Fragen, Wünsche, oder Anmerkungen	

Anhänge:

The screenshot displays a digital Scrum board for a project. The board is organized into four main columns: **Start**, **Stop**, **Continue**, and **Actions**. Each column contains a list of task cards, each assigned to a team member (indicated by a colored circle with a letter) and a count (indicated by a green circle with a number). The **Start** column has 5 cards, **Stop** has 2, **Continue** has 4, and **Actions** has 2. The interface also features a top navigation bar with a 'Scrum' logo, a 'PHASE 3 DISCUSS' indicator, and a 'MARK AS DONE' button. The bottom of the board has buttons to 'ADD START NOTE', 'ADD STOP NOTE', 'ADD CONTINUE NOTE', and 'ADD ACTIONS NOTE'.

Column	Task	Assignee	Count
Start	Reflexionsbericht starten	A. ANTONIO VIDOS	5
	Lastenheft in kleiner Gruppe fertig stellen	A. ANDREAS	5
	Zeitprotokolle abgleichen	A. ANTONIO VIDOS	3
	Zeitprotokoll schreiben	T. TOBIAS LETTNER	3
	Parkinsonsches Gesetz in Meetings anwenden	A. ANTONIO VIDOS	1
Stop	Aufgabenbezogene Themen im Retro erwähnen	T. TOBIAS LETTNER	5
	Scrum bei Meetings vor Ort	T. THOMAS	1
Continue	Ergebnisse mit Professor besprechen	T. TOBIAS DOMMEIER	11
	Arbeit in Kleingruppen	J. JULIA NEIDINGER	8
	Scrum	T. TOBIAS LETTNER	7
	hybride Teammeetings	J. JULIA NEIDINGER	4
Actions	Scrum! auch bei Präsenzmeeting beibehalten (Tool Retrospective)	T. TOBIAS LETTNER	9
	Parkinsonsches Gesetz in Meetings anwenden → Zeitschätzung vor Meetings und diese Zeit einhalten	T. TOBIAS LETTNER	9

Retrospective results powered by scrumlr.io

Start 5 cards

ANTONIO VIDOS
Reflexionsbericht starten

5 votes

ANDREAS
Lastenheft in kleiner Gruppe fertig stellen

5 votes

ANTONIO VIDOS
Zeitprotokolle abgleichen

3 votes

TOBIAS LETTNER
Zeitprotokoll schreiben

3 votes

ANTONIO VIDOS
Parkinsonsches Gesetz in Meetings anwenden

1 votes

Stop 2 cards

TOBIAS LETTNER

scrumlr.io

<https://scrumlr.io/#/print/-N09Vt5UFw-W9mE-uG16>

Aufgabenbezogene Themen im Retro erwähnen

5 votes

THOMAS

Scrumlr bei Meetings vor Ort

1 votes

Continue 4 cards

TOBIAS DOBMEIER

Ergebnisse mit Professor besprechen

11 votes

JULIA NEUSSINGER

Arbeit in Kleingruppen

8 votes

TOBIAS LETTNER

Scrum

7 votes

JULIA NEUSSINGER

hybride Teammeetings

4 votes

Actions 2 cards

2 von 3

21.04.2022, 07:30

TOBIAS LETTNER

Scruml auch bei Präsenzmeeting beibehalten (Tool Retrospective)

0 votes

TOBIAS LETTNER

Parkinsonsches Gesetz in Meetings anwenden -> Zeitschätzung vor Meetings und diese Zeit einhalten

0 votes