

Entwicklungsprojekt

...

Management & Kommunikationstool

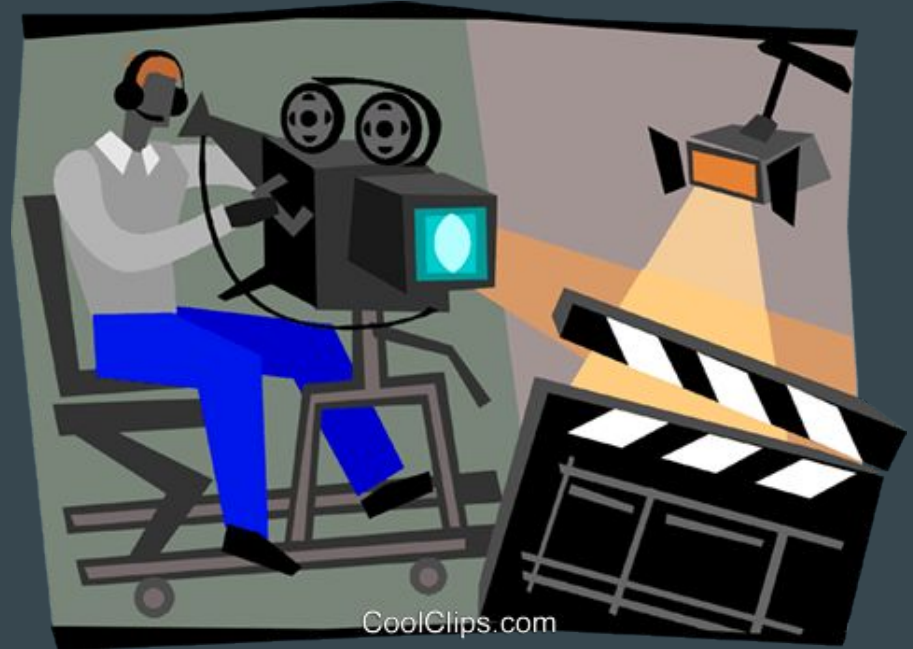
Warum Management & Kommunikationstool?

Probleme:

Warum Management & Kommunikationstool?

Probleme:

- Große Dreharbeiten.



Warum Management & Kommunikationstool?

Probleme:

- Große Dreharbeiten.
- Unzureichender oder fehlender Kommunikation



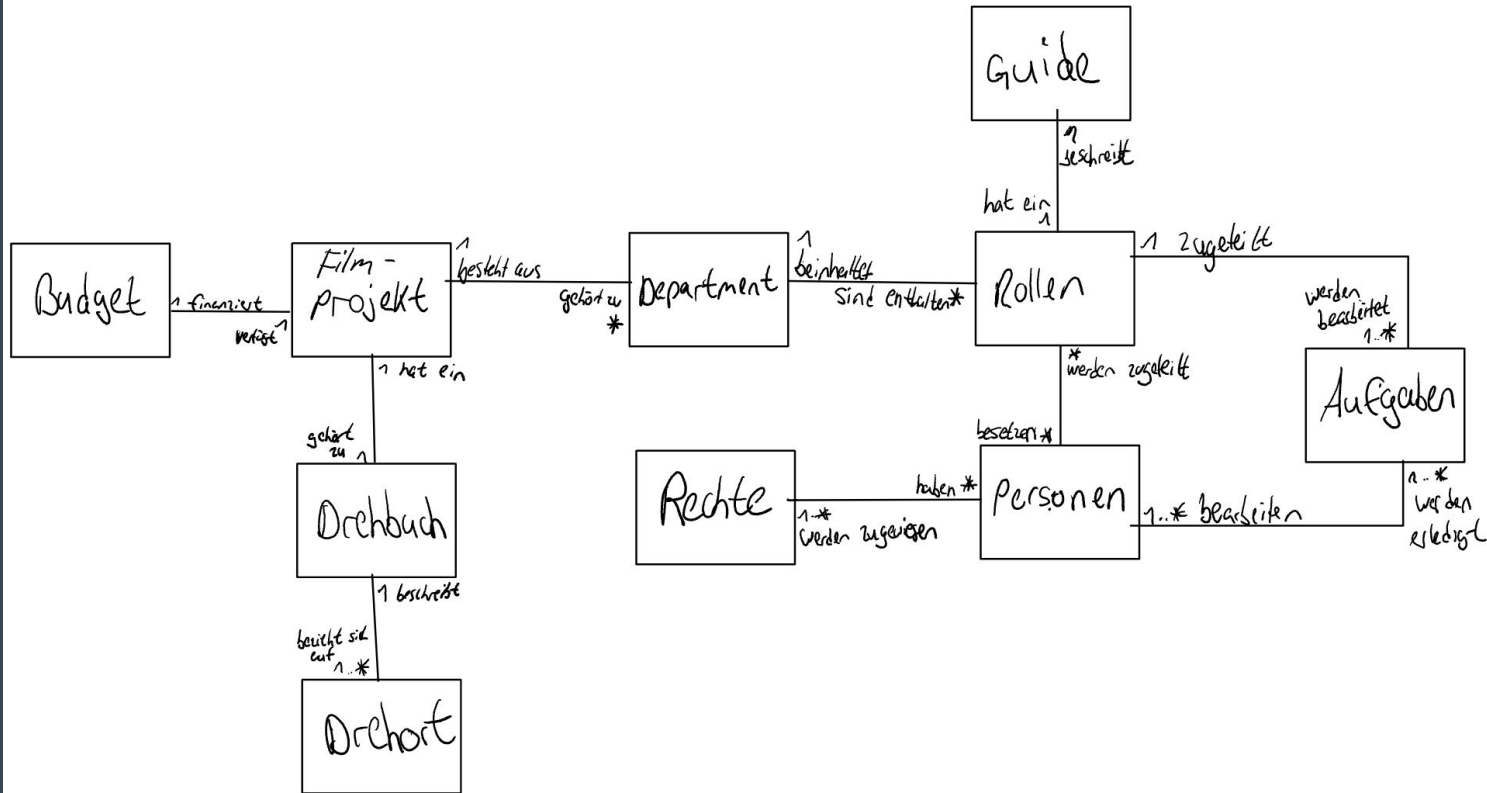
Warum Management & Kommunikationstool?

Probleme:

- Große Dreharbeiten.
- Unzureichender oder fehlender Kommunikation
- Fehlende Fachkenntnisse



Domänenmodell



Zielhierarchie

1. Alle User können mit dem benutzen unseres Produkts, ihre Projekte professionell planen und steuern.
 - 1.1. Durch die Definition von Personas könne die Anforderungen aller Unser berücksichtigt werden.
 - 1.1.1. Zielgruppenanalyse
2. Alle User können nach dem benutzen unseres Produkts die Anwendung evaluieren.
 - 2.1. Alle User können einen Betatest der Anwendung durchführen.
 - 2.1.1. Durch Detaillierte Funktionsbeschreibungen können Betatests der Anwendung entworfen werden.
3. Unser Unternehmen soll durch Optimierung eine stetige Expansion erreichen.
 - 3.1. SWOT-Analyse
 - 3.1.1. Ist/ Soll-Zustand Analyse

Stakeholder

Wer arbeitet intern im Projekt mit?

- Regisseur
- Drehbuchautor
- Kameramann
- Szenenbildner
- Außenrequisiteur
- Kostümbildner
- VFX Supervisor
- Schauspieler



Stakeholder

Wer arbeitet extern im Projekt mit?

- Produzent
- Sponsoren
- Kapitalgesellschaften



Arbeitspakete

User-User Interaktion:

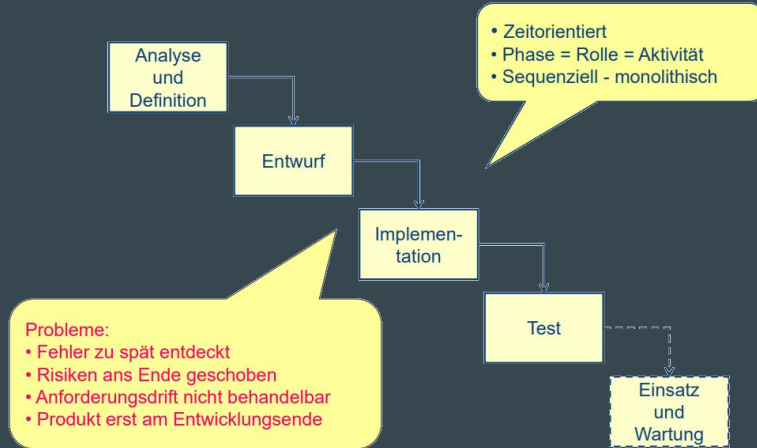
- Benutzer-Portfolio
- Rollenvergabe
- Aufgaben vergabe
- Kommunikation:
 - Chat
 - Email
 - Telefon
 - Bekanntmachung
 - ...
- Besetzung
- Drehplanung

User-System Interaktion:

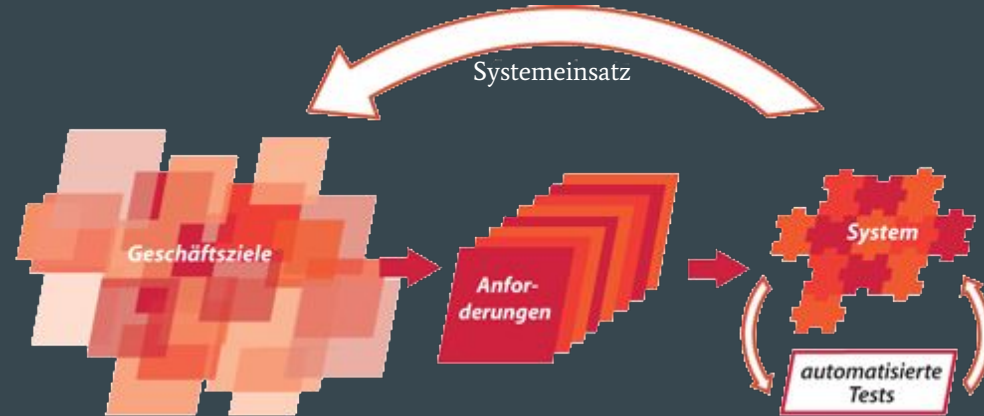
- Anmeldung/Registrieren
- Kalender
- Dokumente Hochladen/Herunterladen:
 - Drehbuch
 - Storyboard
 - Drehorte
- Finanzen
- Requisiten
- Hilfe/Info

Methoden im Vorgehen

Wasserfall-Modell:



Agiles Vorgehen:



Erste Risiken

Vorstellung der ersten Risiken

- Stakeholder haben ungenaue Erwartungen
- Das Projekt wird von Nutzern als Störfaktor in der eigenen Produktivität empfunden.
- Fehlende Beteiligung von Stakeholdern
- Nutzer lehnen den Prototypen ab
- Unzureichend definierter Projektumfang



Proof-of-Concepts (PoC)

Anforderungen:

1. Die Anwendung muss die Möglichkeit bieten, eine Rolle zu vergeben.
2. Die Anwendung wird fähig sein, einen Benutzer zu registrieren.
3. Die Anwendung sollte die Möglichkeit bieten, den Benutzer anzumelden.
4. Die Anwendung muss die Möglichkeit bieten, Aufträge zu verteilen.
5. Die anwendung wird fähig sein, Aufträge zu verwalten.
6. Die anwendung sollte die Möglichkeit bieten, zu jeder Zeit die hilfestellungen zu nutzen.
7. Die anwendung muss die Möglichkeit bieten, eine Kommunikation zu einem oder mehreren Benutzer aufzubauen.
8. Die Anwendung wird fähig sein, die Rollen anzuzeigen.
9. Die Anwendung sollte die Möglichkeit bieten, die Benutzer anzuzeigen.
10. Die Anwendung muss die Möglichkeit bieten, Prioritäten zu vergeben.
11. Die Anwendung wird fähig sein, neue Rollen hinzuzufügen.
12. Die Anwendung sollte die Möglichkeit bieten seine (eigenen) Vorgänge zu Dokumentieren.

Proof-of-Concepts (PoC)

Die Anwendung muss die Möglichkeit bieten, Aufträge zu verteilen.

Users Purpose	System Response
Anfordern von Benutzer	Auflisten aller Benutzer
Auswahl von bestimmten Benutzer	Anzeigen des Benutzerprofils
Anfordern der Kontaktdaten	Anzeigen von eingetragenen Kontaktmöglichkeiten

Proof-of-Concepts (PoC)

Die Anwendung muss die Möglichkeit bieten, eine Rolle zu vergeben.

Users Purpose	System Response
Anfordern von Rollen	Auflisten der Rollen
Auswählen bestimmter Rollen	Rollen Beschreibung anzeigen
Rolle bestätigen	Rolle im Formular speichern