

Review #2

Adeptus Mechanicus

Daniel Michel und Jan Zimmermann

25.05.22

Agenda

- x Ereignisse
- x Rückblick Sprint #4, Sprint #5
- x Rückblick Sprint #5
- x Planung Sprint #6
- x Planung Sprint #6, Sprint #7
- x Risiken
- x Probleme
- x Teamstimmung
- x Projektampel
- x Vertikaler Durchstich

Ereignisse

- › Kundentermin am 19.05.22
 - › Funktionalitäten des Prototypen vom Kunden abgenommen
 - › Abnahme des Prototypen
- › Backend & Mobile Workshop
 - › Umgang mit Azure Functions und MongoDB gelernt
- › Tutorenmeeting
 - › Risikomanagement besprochen

Rückblick Sprint #4, Sprint #5

Gesamtkapazität = 190 ph
Alle Zahlen in Personenstunden (ph)

Arbeitspakete	Soll	Ist	Differenz	Rest	Abgeschlossen
Kundentermine (Prototyp vorstellen)	28	34	+6		✓
Organisatorisches (Meetings, Risikomanagement, Gruppenreview)	59	72	+13		✓
Pflichtveranstaltungen (Review #1, FEN)	48	66	+18		✓
Präsentation (JF#3 Folien erstellen)	10	28	+18		✓
Prototyp (User Testing, Querschnittsprototypen erstellen, Prototyp überarbeiten)	70	6	-64	18	X
Dokumentation/Architektur (Architektur-Design beginnen, Zweitaufgabe Dokumentation)	95	95			✓
Technologien (Flutter einlesen, Datenbankentwurf, Feasability Study)	78	75	-3		✓
Produktrelevante AP	24	15	-9		
Summe	412	391	-21		

Rückblick Sprint #5

Gesamtkapazität = 190 ph
Alle Zahlen in Personenstunden (ph)

Arbeitspakete	Soll	Ist	Differenz	Rest	Abgeschlossen
Kundentermine (Kundengespräch, Workshop)	23	29	+6		✓
Organisatorisches (Daily, Meetings, Risikomanagement, Zeitmanagement, JF #3 Feedback)	38	25	-13		✓
Pflichtveranstaltungen (JF #3 Vortrag)	24	24			✓
Produktrelevante AP (Feedback User Testing einarbeiten, Item-Design erweitern, User Testing)	24	15	-9	9	X
Dokumentation (Review #2 Folie erstellen, Projekthandbuch fertigstellen, Anforderungsspezifikation anpassen, Architektur-Design fertigstellen)	60	47	-13		✓
Technologien (In Flutter Widgets einarbeiten, Teststrategien überlegen, Datenbank bauen)	53	52	-1		✓
Summe	222	189	-30		

Planung Sprint #6

Gesamtkapazität = 190 ph

Alle Zahlen in Personenstunden (ph)

Bereich	Arbeitspakete	Soll
JF/Review/TEW	Review #2 Vortrag,Bericht über andere Gruppen, Review Feedback, JF #4 Vorbereitung	40
Kunde	Vorbereitung auf Kundenmeeting, Abnahme Architekturschaubild	8
Meetings	Daily,Tutorenmeeting	11
Organisation	Riskikomanagment, Sprintplanning	13
Dokumentation	Anforderungsspezifikation bearbeiten	20
Prototyping	UI Design überarbeiten, SUS & Feedback überarbeiten	33
Frontend & Backend	Klassendiagramm und API Schnittstelle festlegen, Registrierung und Authentifizierung über die API, Itemdesign erweitern	49
Summe		163

Planung Sprint #6, Sprint #7

Gesamtkapazität = 190 ph
Alle Zahlen in Personenstunden (ph)

Bereich	Arbeitspakete	Soll
JF/Review/TEW	Review #2 Vortrag,Bericht über andere Gruppen, Review Feedback, JF #4 Vorbereitung JF #4 Vortrag, JF #4 Feedback, Review #3 Vorbereitung, TEW	88
Kunde	Vorbereitung auf Kundenmeeting, Abnahme Architekturschaubild Kundentermin	14
Meetings	Daily, Tutorenmeeting (Sprint 6 & 7)	22
Organisation	Riskikomanagment, Sprintplanning (Sprint 6 & 7)	18
Dokumentation	Anforderungsspezifikation bearbeiten Projekthandbuch überarbeiten	30
Prototyping	UI Design überarbeiten, SUS & Feedback überarbeiten Design Freeze	41
Frontend & Backend	Klassendiagramm und API Schnittstelle festlegen, Registrierung und Authentifizierung über die API, Itemdesign erweitern Database Abfragen & Abstraction, Anzeige der Daten in der App, Equip Screen mit Widgets erstellen, Itemdesign erweitern, Dart Testmethoden erstellen	137
Summe		350

Risiken

Risiko	Indikator	Präventive Maßnahme	Reaktive Maßnahme	W	S
Kunde ändert oft seine Anforderungen, weil es kein Pflichtenheft gibt.	Es gibt kein Pflichtenheft. Der Kunde ändert die Anforderungen.	Feature Priorisierung vom Kunden gegenzeichnen lassen.	Nicht essentielle Arbeitspakete streichen oder Neuverhandlung mit dem Kunden.	3	3
Kunde ist unzufrieden mit dem Design.	Der Kunde wünscht sich alternative Designvorschläge oder Kunde äußert seine Unzufriedenheit.	Meinungen von Außenstehenden einholen. Engere Kontakt zum Kunden für Design. Mit Designerin an weiteren Designideen arbeiten.	Design überarbeiten.	2	3

W = Wahrscheinlichkeit
 S = Schwere des Schadens
 1 = Niedrig, 4 = Hoch

Risiken

Risiko	Indikator	Präventive Maßnahme	Reaktive Maßnahme	W	S
Wiederholte Dokumentationsänderung nimmt sehr viel Zeit in Anspruch.	Unvorhergesehen, spontane Anforderungen der Stakeholder.	Engerer Kontakt mit den Stakeholdern zwecks frühzeitiger Erfassung von Anforderungen. Akzeptanzkriterien für den teaminternen Reviewprozesses festlegen.	Verschiebung von Arbeitspaketen	3	2

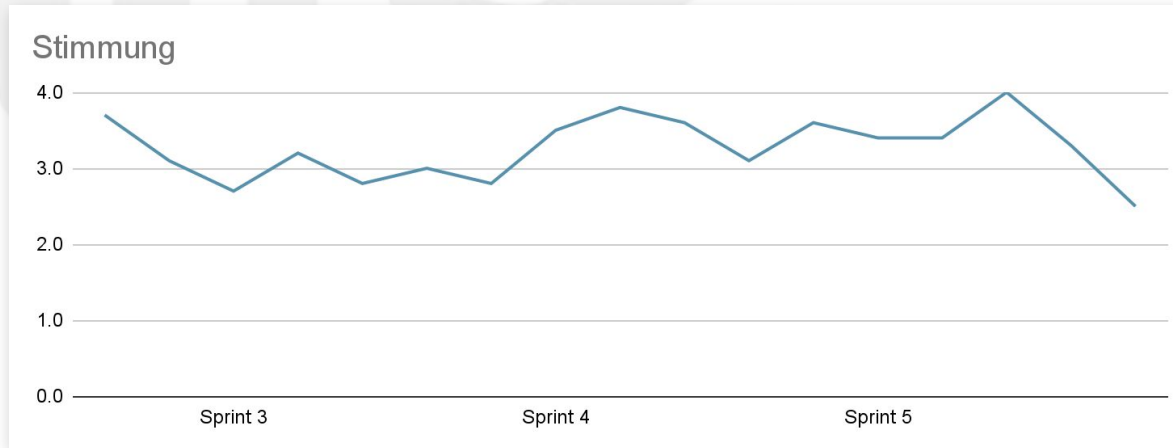
W = Wahrscheinlichkeit
S = Schwere des Schadens
1 = Niedrig, 4 = Hoch

Probleme

- › Kunde unzufrieden mit Design
 - › Design überarbeiten
 - › Mit Designerin an weiteren Design Ideen arbeiten
 - › Dem Kunden 3 alternative Designvorschläge anbieten

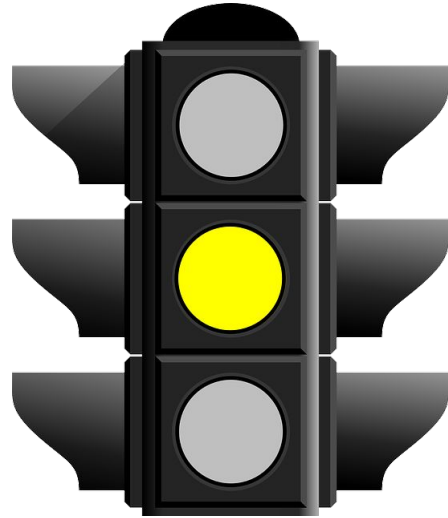
Teamstimmung

- › Skala von 1 “schlecht” bis 5 “sehr gut”
- › Abfrage 1 Mal am Tag
- › Durchschnitt: 3,3
 - › Maßnahme zur Stimmungssteigerung:
Als Gruppe etwas zusammen unternehmen



Projektampel

- › Ampel gelb, da
 - › Kunde ist mit dem Design noch nicht zufrieden
 - › Änderungen müssen am Design vorgenommen werden
- › Ampel grün, wenn
 - › Design vom Kunden abgenommen wird



Vertikaler Durchstich

- › Gamifiziert SCRUM durch digitales Belohnungssystem
- › User Stories
 - › Tickets anschauen
 - › Digitalen Avatar mit Ausrüstung anpassen

**Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit**