

Audit Vier – EPWS2020CobanMai

Artefakte:

- Darstellung der Implementierung der modellierten Konzepte anhand der Demonstration des funktionalen Prototypes
- Codeinspektion des funktionalen Prototypes anhand des Repositories
- Fazit und kritisch reflektiertes Prozessassessment des gesamten Projektes anhand der ursprünglichen Zielsetzung
- Modell Iterationen

Vertikaler Prototyp



Vertikaler Prototyp – Was war abgesprochen?

Der vertikale Prototyp soll die Alleinstellungsmerkmale und Abgrenzung erfahrbar machen

- Installierbare App
- Offline nutzbar
- Basierend auf VueJS
- Static gehosted auf Firebase Hosting
- Authentifizierung über Firebase Auth
- Transaktionen nach Standards von Firebase Realtime Database
- Mit Familienmitgliedern vernetzen
- Austausch von Rezepten über Peer to Peer
- Rezept Vorschläge basierend auf Verhalten des Nutzers
- Rezepte anlegen (Inklusive Herkunft der Zutaten sowie Angabe von Alternativen)

Für eine ausführliche Beschreibung und Erklärung der Implementierten oder gescheiterten Features empfehlen wir die Proof of Concept Dokumentation zu lesen.

Hier aber trotzdem eine Auflistung der Features die wir gerne noch eingebaut hätten:

- persistentes Speichern von Rezepten auch nach Schließen der App/Webseite

- Besondere Hervorhebung von Zutaten
- Alternative Zutaten austauschen und dynamisch ausgeben (sprich: wenn keine für dieses spezifische Rezept angegeben wurde, vielleicht für eines der Anderen und als Alternative zu Alternative ausgeben)
- Bilder zu Rezepten hinzufügen und speichern so wie teilen können
- Rezepte im nachhinein bearbeiten und versionieren
- Versionierung über mehrere Geräte und Peers
- Optionales Cloud Speichern von persönlichen Daten
- Optimiertes Caching
- Optimierter Code und Design
- Viele der Berechnungen und Schleifendurchläufe durch Firebase Functions austauschen (Performance und

Security Reasons)

- Umbenennen in Unser Kochbuch auf Grund von implizierter Kollaboration

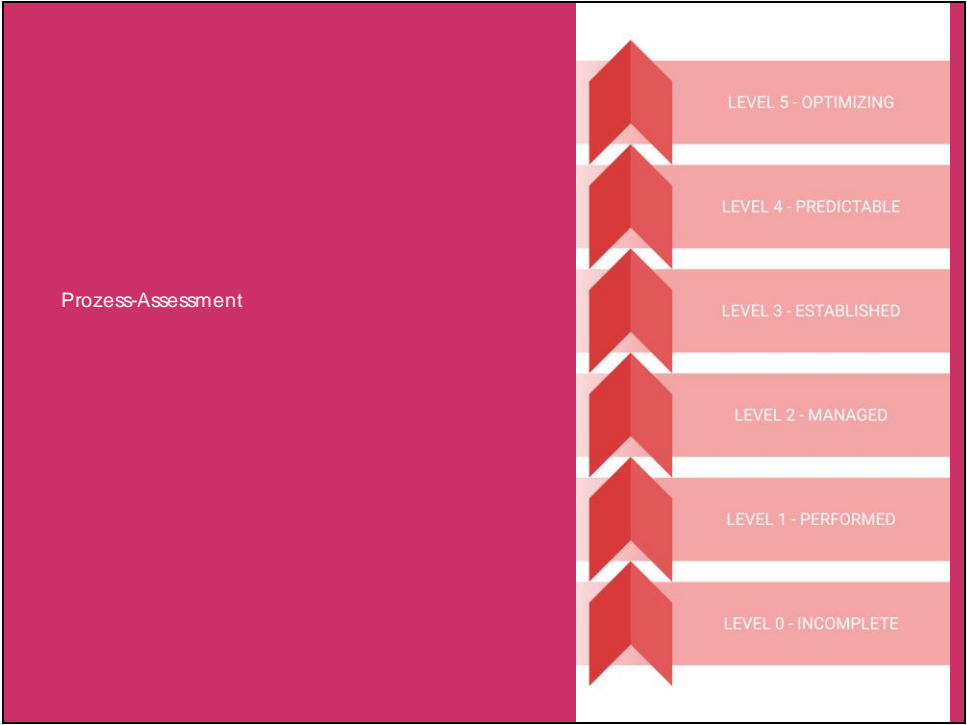
Vertikaler Prototyp – Was war abgesprochen?

LETS DIVE INTO IT



Vorstellung von:

- Nutzer anlegen
- Familienmitglied hinzufügen
- Rezepte löschen
- Rezepte anlegen
- Rezepte teilen
- Rezept Vorschläge
- Rezeptanzeige



Prozess-Assessment – Kritisches Reflektieren anhand der ursprünglichen Zielsetzung

Organisation - vollständig erfüllt / etabliert

Worüber wir glücklich sind	Womit wir unzufrieden sind
Schnelle Abstimmungen zwischen Teammitgliedern	Projektplan Anforderungen lange nicht verstanden
Klare und offene Kommunikation	Zu wenig Zeit, um alle gewünschten Features zu erarbeiten
Klare Aufgabenaufteilung	Zu wenig Zeit und Ressourcen für Evaluation
Sehr gutes Zeitmanagement trotz seltener werdender Zeitüberschneidungen der Teammitglieder	Zu wenig Zeit für Code Clean-Up
Verantwortungsbewusstsein der Teammitglieder	Lange Wartezeit zwischen Audit und Feedback
Engagement der Teammitglieder auch längere „Arbeitstage“ zu haben	Unklarer Fokus welche Artefakte wie viel wiegen in der Bewertung
Erfolgreiches Social Coding mit Nutzung moderner Technologien	Zu wenig Transparenz in der genauen Vorgehensweise der Bewertung und deren Kriterien
Die Arbeit über Github samt Issues und Projekttab hat viel Spaß gemacht und wir denken, wir haben viele Facetten von Social Coding kennengelernt, sind jedoch auch neugierig wie die Zusammenarbeit in größeren Teams verlaufen wäre	Für zukünftige Projekte, halten wir es für sinnvoll, den genauen Umfang und Anforderungen am Anfang des Projekts noch mehr und besonders genau abzustimmen

Prozess-Assessment – Kritisches Reflektieren anhand der ursprünglichen Zielsetzung

Modelle und Artefakte - weitgehend erfüllt / optimierend

Worüber wir glücklich sind	Womit wir unzufrieden sind
Die Modelle und Artefakte entsprechen unseren Erwartungen, wenn man, die Teamgröße, Zeitaufwand und Vorgaben in die Bewertung mit ein bezieht	Die Anzahl der zu erstellenden Artefakte war für den Zeitraum inklusive Evaluierung und Iteration zu hoch, oder das Team zu klein.
Trotz Corona war es uns möglich über WebApplikationen zusammen an Modellen zu kollaborieren	Modelle könnten noch präziser, einheitlicher und sorgfältiger erarbeitet worden sein.
	Die Domäne war noch lange nicht vollständig erforscht, wir hätten gerne noch mehr Zeit gehabt, um mehr Anforderungen zu sammeln oder zu iterieren.
	In der Regel haben Unternehmen bereits durch lang etablierte Workflows, Vorlagen und können daher Modelle effektiv anlegen, was wir nicht hatten, daher mussten wir die Gestaltung und Umfang nach eigenem Ermessen festlegen.
	Ohne die Erfahrung, die wir erst während des Projekts gesammelt haben, war es oft schwer den genauen Fokus auf einen bestimmten Teilbereich zu legen.
	Die Artefakte hätten öfter innerhalb der Bearbeitungsphasen iteriert werden müssen, um ausgereifte Artefakte an Audits präsentieren zu können.

Prozess-Assessment – Kritisches Reflektieren anhand der ursprünglichen Zielsetzung

Projektplanung - weitgehend erfüllt / optimierend

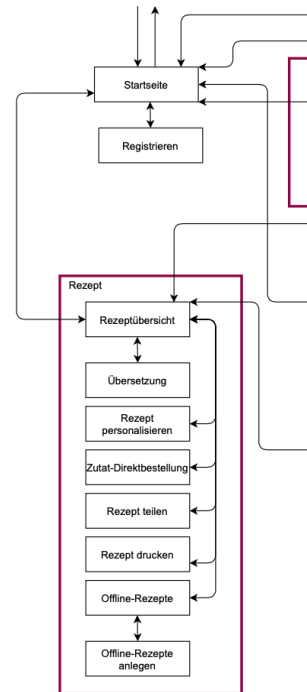
Worüber wir glücklich sind	Womit wir unzufrieden sind
Abstimmungen verliefen effektiv und reibungslos	Tool für Projektplan nur über Trial-and-Error gefunden
Durch die Arbeitsaufteilung waren Reviews und Teaminterne Kommunikation besonders wichtig, hat aber auch besonders viel Spaß gemacht.	Wir hätten gerne die Artefakte, PoCs und Prototypen an Kunden getestet und diese Vorgehensweise erhalten
Gegen Ende des Projekts, hatten die Teammitglieder einen guten Eindruck von den Fähigkeiten des anderen und so war die Aufgabeneinteilung deutlich leichter.	Da sich die Teammitglieder nicht vor Beginn kannten, konnte keiner richtig die Fähigkeiten des Anderen einschätzen, was die Zeitplanung für Teilaufgaben erschwert hat.

Prozess-Assessment – Kritisches Reflektieren anhand der ursprünglichen Zielsetzung

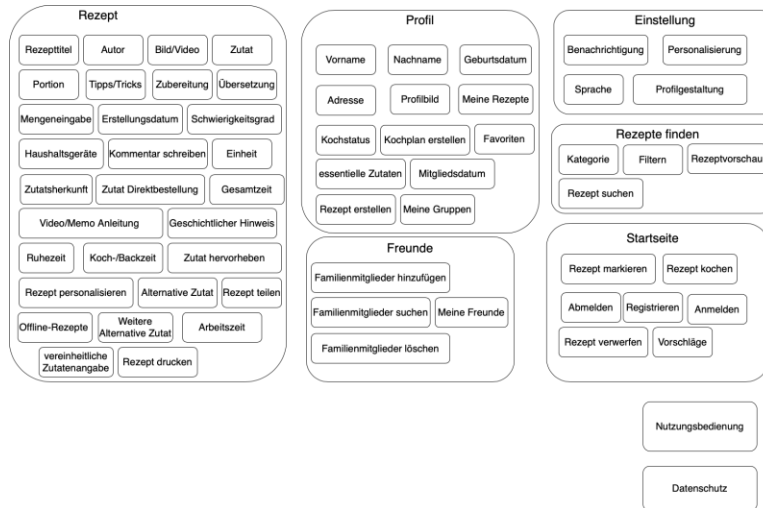
Prototyp / Produkt - teilweise erfüllt / unvollständig

Worüber wir glücklich sind	Womit wir unzufrieden sind
Die implementierten Features werfen keine Fehler (Wir hatten auch einen Projektstand bei dem ständig Fehler geworfen wurden, deshalb ist das relevant zu erwähnen, das Debugging hat viel Zeit in Anspruch genommen)	Wir hätten gerne mehr Evaluiert und eine noch aufwendigere Anforderungsermittlung durchgeführt
Die Gestaltung der PWA wurde nach bestem Gewissen und Erfahrung der Teammitglieder erarbeitet	Die Alleinstellungsmerkmale konnten nicht vollständig Implementiert werden
Viel neue Erfahrung durch Nutzung bislang unbeachteter Technologien	Der Prototyp hat kein ausgereiftes User Interface
Die Implementierung war herausfordernd aber machbar	Die Implementierung war teilweise nicht so sauber wie wir das gerne gehabt hätten.
Das Produkt hat die gewünschte Aufmerksamkeit und Nachfrage im Bekanntenkreis erzielt	Die Dokumentation des Codes lässt zu wünschen übrig, jedoch war die Art und Weise wie wir programmiert haben auch nicht wirklich dafür geeignet.
Wir mussten uns kritisch mit unseren eigenen Bedürfnissen und den Anforderungen der Nutzer auseinander setzen	Wir hätten gerne bei der Programmierung mit Methoden wie XP oder Test-Driven-Development gearbeitet.
Vorteile aber auch Fallgruben der MCI erneut kennengelernt	Wir hätten gerne einen Scrum Master gehabt, mit dem wir öfter in Kontakt stehen und Feedback zu Komponenten einholen können. Mentoren hätten sicher diese Rolle einnehmen können, jedoch war die Projektplanung nicht auf dieses Vorhaben ausgelegt.

Iterierte Modellierungen



Iterierte Modellierungen – Content Model



Mehr dazu in den Artefakten...

Der erste Schritt eines erfolgreichen Content Modells besteht darin, zu wissen, wo wir inhaltlich stehen. Die Erstellung eines Content Modells erfordert ein gutes Verständnis des Inhalts, des Prozesses zur Erstellung / Veröffentlichung / Wartung von Inhalten sowie der Kenntnisse des Content Management Systems (CMS). Nachdem wir unsere Inhalte und deren

Reihenfolge gut verstanden haben, haben wir die Attribute erstellt, die sich automatisch oder mit minimalem menschlichem Eingriff leicht an verschiedene Geräte und Anforderungen anpassen lassen. Der Inhalt wurde formfrei und formlos erstellt.

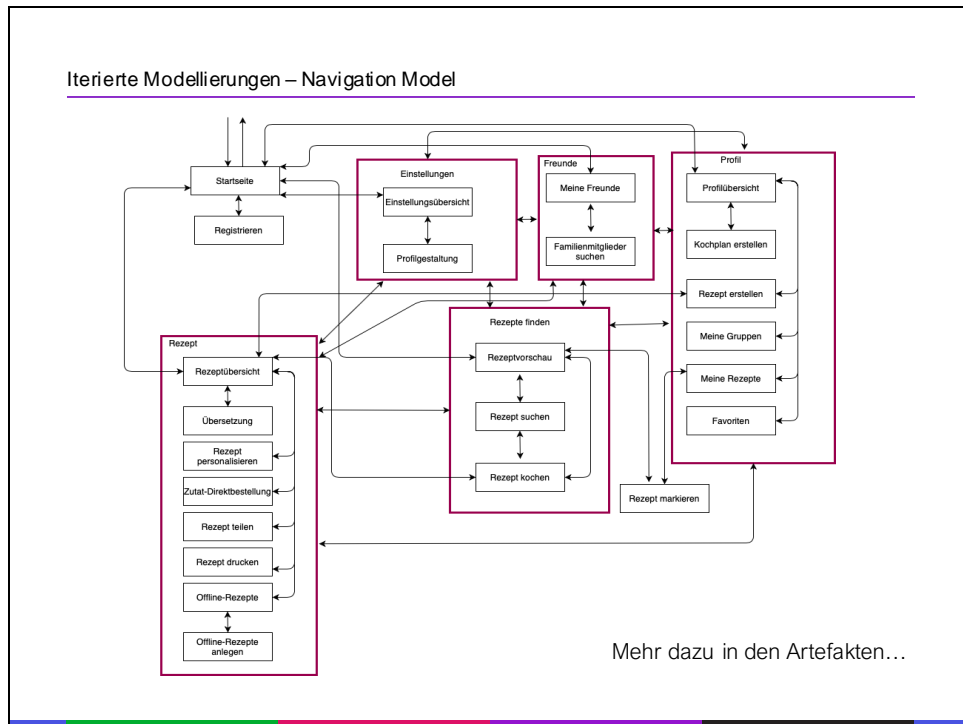
Im nächsten Schritt haben wir unsere Inhalte priorisiert. Dieser Schritt umfasst das Detaillieren, Organisieren und Priorisieren. Wir haben den Inhalt in klare und leicht verständliche Kategorien gruppiert. Zu diesen Kategorien gehören „Rezept“, „Profil“, „Freunde“, „Einstellung“, „Rezepte finden“ und die „Startseite“.

Ein gutes Content Model spart Zeit, indem es die Überarbeitung von Inhalten und die Neuerstellung von Inhalten vermeidet. Es ermöglicht die Einzelbeschaffung von

Inhalten. Mit dem Content Model konnten wir unsere Inhalte organisieren und strukturieren.

Vorteile des Content Models:

- Aktiviert die Wiederverwendung von Inhalten
- Ermöglicht effizientes Content Management
- Schnelle Verfolgung der Bereitstellung und des Abrufs von Inhalten
- ermöglicht die Erstellung und Verwaltung von Inhalten
- Macht Inhalte reaktionsschnell, anpassungsfähig und flexibel



Ein „Navigationsmodell“ beschreibt die Pfade zu jedem Benutzerziel auf einer Website. Das Erstellen eines Navigationsmodells bietet auch die Möglichkeit, vorhandene Inhalte zu überprüfen und den Kontext zu verstehen, in dem wir die Struktur erstellen.

Eine gut geplante Navigation stellt

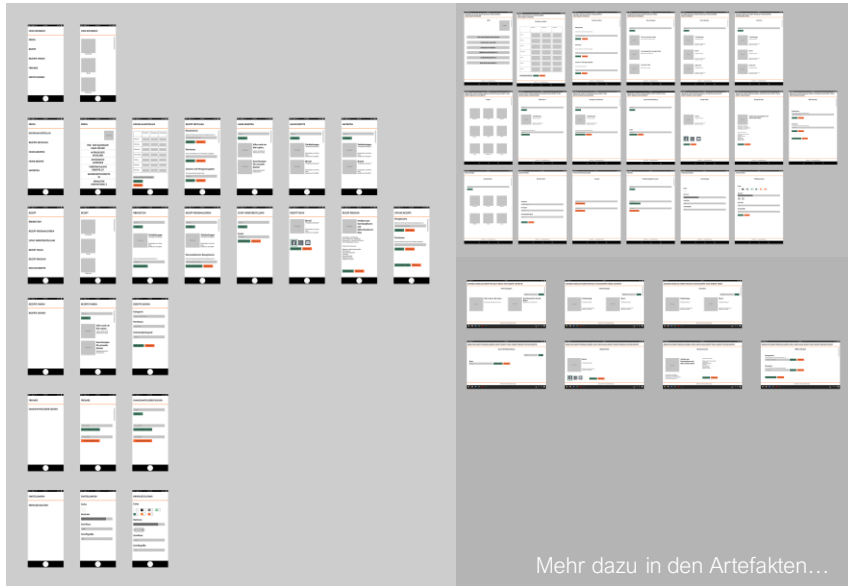
sicher, dass wichtige Informationen leicht navigierbar sind, damit Benutzer sie finden können. Ein Navigationsmodell kann andere Ressourcen wie Leerzeichen, Seiten, Inhalte, andere Navigationsmodelle, Aufgabenabläufe usw. Enthalten.

In unserem Navigationsmodell fanegn wir mit der Startseite an. Auf der Startseite kann man sich als Benutzer registrieren und durch einen Klick auf verschiedene Seiten gelangen, wie zum Beispiel "Einstellungen", "Freunde", "Profil", "Rezept" und "Rezepte finden". Wenn man auf Einstellungen klickt, gelangt man auf die Einstellungsübersicht. Hier sieht man die Übersicht von den Einstellungen und mit einem Klick auf "Profilgestaltung"

gelangt man auf eine neue Seite, in der man die persönlichen Einstellungen einrichten oder bearbeiten kann, wie zum Beispiel eine andere Farbe auswählen oder die Schriftart ändern. Der Benutzer kann auch auf "Freunde" klicken und man gelangt auf die Seite, wo die Freunde vom Benutzer zu sehen sind, quasi die Übersicht von der Freundesliste. Mit einem weiteren Klick auf "Familienmitglieder suchen" gelangt man auf eine Seite, auf der man nach Freunden suchen, hinzufügen und löschen kann. Mit einem Klick auf "Profil" kommt man auf die Profilübersicht. Hier auf der Übersichtsseite kann man auf "Kochplan erstellen" klicken und man gelangt erneut auf eine neue Seite, auf der man einen Kochplan erstellen kann. Zurück zur

Profilübersicht: der Benutzer kann hier auf "Rezepte erstellen", "Meine Gruppen", "Meine Rezepte" und "Favoriten" klicken, um auf die jeweilige Seite zu gelangen und diese einzusehen und bearbeiten zu können. Wenn der Benutzer auf "Rezepte erstellen" klickt, gelangt er auf die "Rezeptübersicht". Wenn man ein Rezept markieren möchte und auf den Button "Rezept markieren" klickt, wird das Rezept unter "Meine Rezepte" gespeichert und es erscheint die Seite "Rezeptvorschau". Durch den Klick auf "Rezepte finden" bekommt eine Übersicht von allen Rezepten, quasi ein Rezeptvorschau. Hier kann man mit dem Klick auf "Rezept suchen" nach Rezepten suchen und mit dem Klick auf "Rezept kochen" bekommt man wieder die "Rezeptübersicht". Zuletzt

gibt es noch die "Rezepte"-Seite. Hier gelangt man auch zuerst auf die "Rezeptübersicht". Dort kann man mit einem Klick auf "Übersetzen" die Rezepte in gewünschter Sprache übersetzen. Zurück auf die "Rezeptübersicht": man kann mit dem Klick auf "Rezept personalisieren" gewünschte Rezepte personalisieren, mit dem Klick auf "Zutat-Direktbestellung" Zutaten bestellen, Rezepte teilen und drucken geschieht durch den Klick auf "Rezepte teilen" und "Rezepte drucken" und der Benutzer kann auch Offline Rezepte anlegen. Hierzu genügt ein Klick auf "Offline-Rezepte" und dann "Offline Rezepte anlegen".



Hier haben wir Wireframes/ Mockups/ Low Fidelity Prototypes erstellt. Zu Smartphone, Desktop und Tablet gibt es die Ansichten.

Auf dem Desktop ist immer das meiste zu sehen, auf dem Tablet wird es bisschen enger und es geht eher in die Höhe als in die Breite und auf dem Smartphone ist alles kleiner und man sieht immer weniger auf dem Display

und muss runterscrollen. Auf dem Smartphone haben wir zuerst immer die Menüleiste anzeigen lassen, um eine Übersicht über die ganzen Punkte haben zu können. Sobald man dann zum Beispiel auf "Profil" drückt, gelangt man auf die Seite von "Profil". Hier sieht man in der Übersicht, einzelne Daten über den Benutzer, wie zum Beispiel das Profilbild, der Name, Kochstatus, seit wann man Mitglied ist, usw.. Mit dem Klick auf. In der Menüleiste kann man zum Beispiel auf "Einstellungen klicken". Somit erscheint dann auch die Einstellungsübersicht, die man für das eigene Profil eingestellt hat. Oben links gibt es dann noch "Profilgestaltung". Wenn man dann darauf klickt, kann man das Profil ganz einfach personalisieren. Der Benutzer

kann hier Farben auswählen, Schriftgröße und Schriftart, etc..

Bei Desktop und Tablet ist das mit der Menüleiste ein wenig anders. Denn hier ist die Menüleiste schon direkt auf der Startseite, weil der Bildschirm groß genug ist, um die einzelnen Punkten hier auch auflisten zu können. Auf der Seite "Profil" kann man auch ganz einfach oben in der Leiste auf "Kochplan erstellen" klicken und man ist dann auch direkt auf der Seite von "Kochplan erstellen" angelangt..

Iterierte Modellierungen – Proof of Concept (Dokumentation)

- PWA aus Vue.js Komponenten
- Rezeptvorschläge
- Alternative Zutatenvorschläge
- Erweiterte Funktionalität und Abgrenzung zu anderen Systemen

Mehr dazu in den Artefakten...

Iterierte Modellierungen – Projektplan

Geschätzte Gesamtzeit des Projekts:	664	64	Stunden die über dem Soll-Wert liegen
Tatsächliche Gesamtzeit des Projekts:	685	21	Stunden die über der Schätzung liegen
Arbeitszeit von Derya:	314		
Arbeitszeit von Joel:	371		

Mehr dazu in den Artefakten...

Vielen Dank

Derya Coban und Joel Mai

