

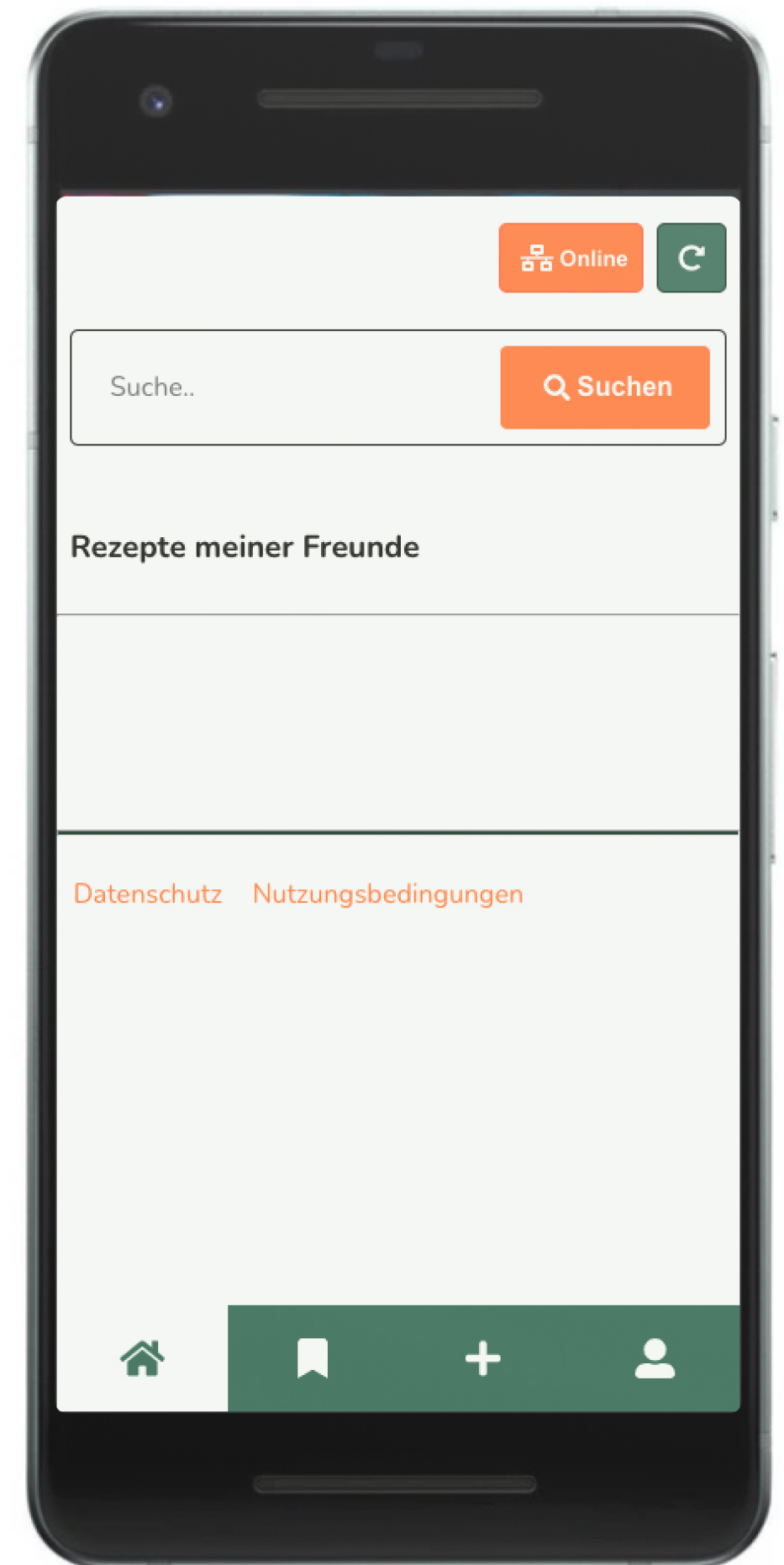
## Audit Vier – EPWS2020CobanMai

---

### 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)

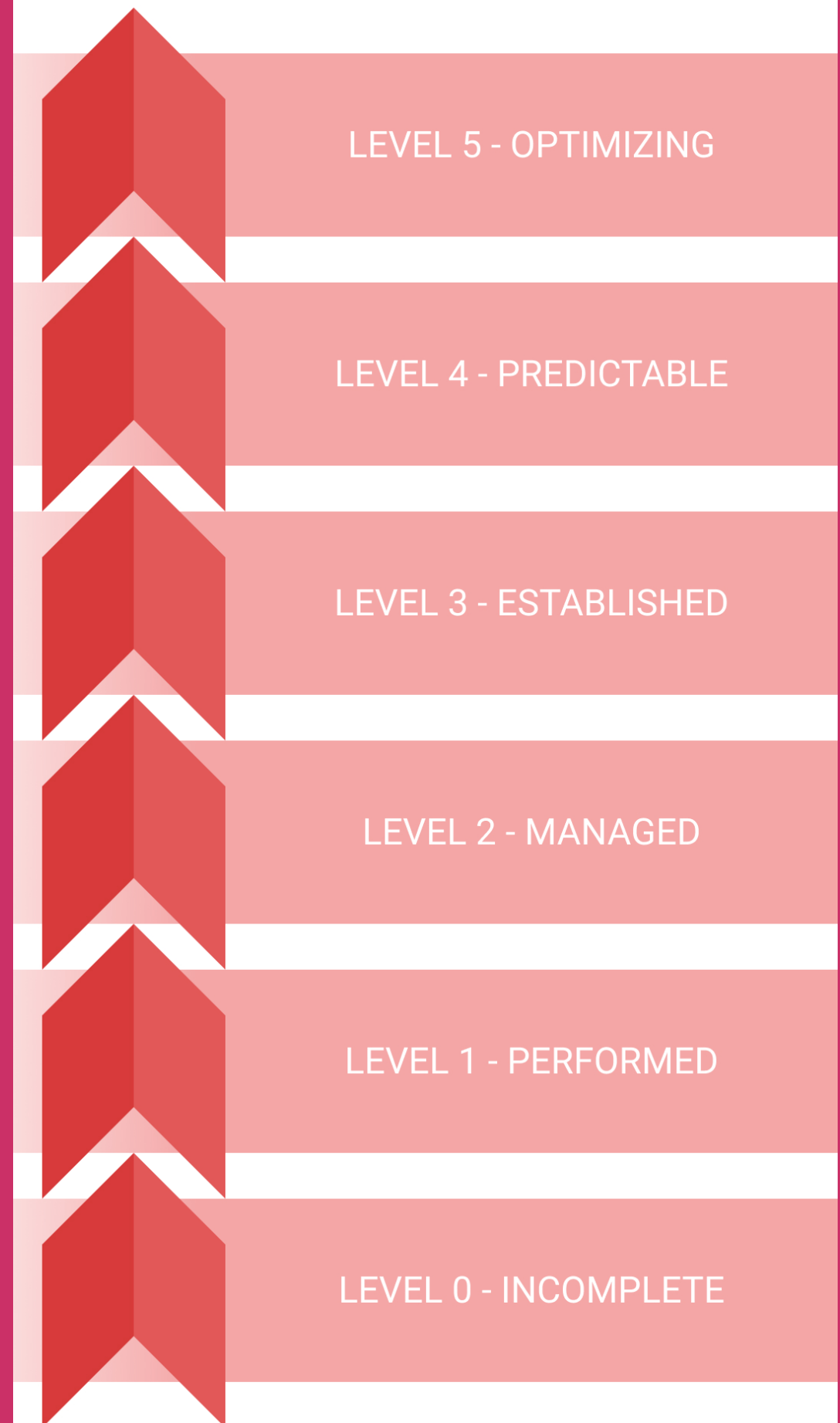
## Vertikaler Prototyp – Was war abgesprochen?

---

LETS DIVE INTO IT



## Prozess-Assessment



## 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 Vorge stellt und direktes Feedback nach Agiler 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.



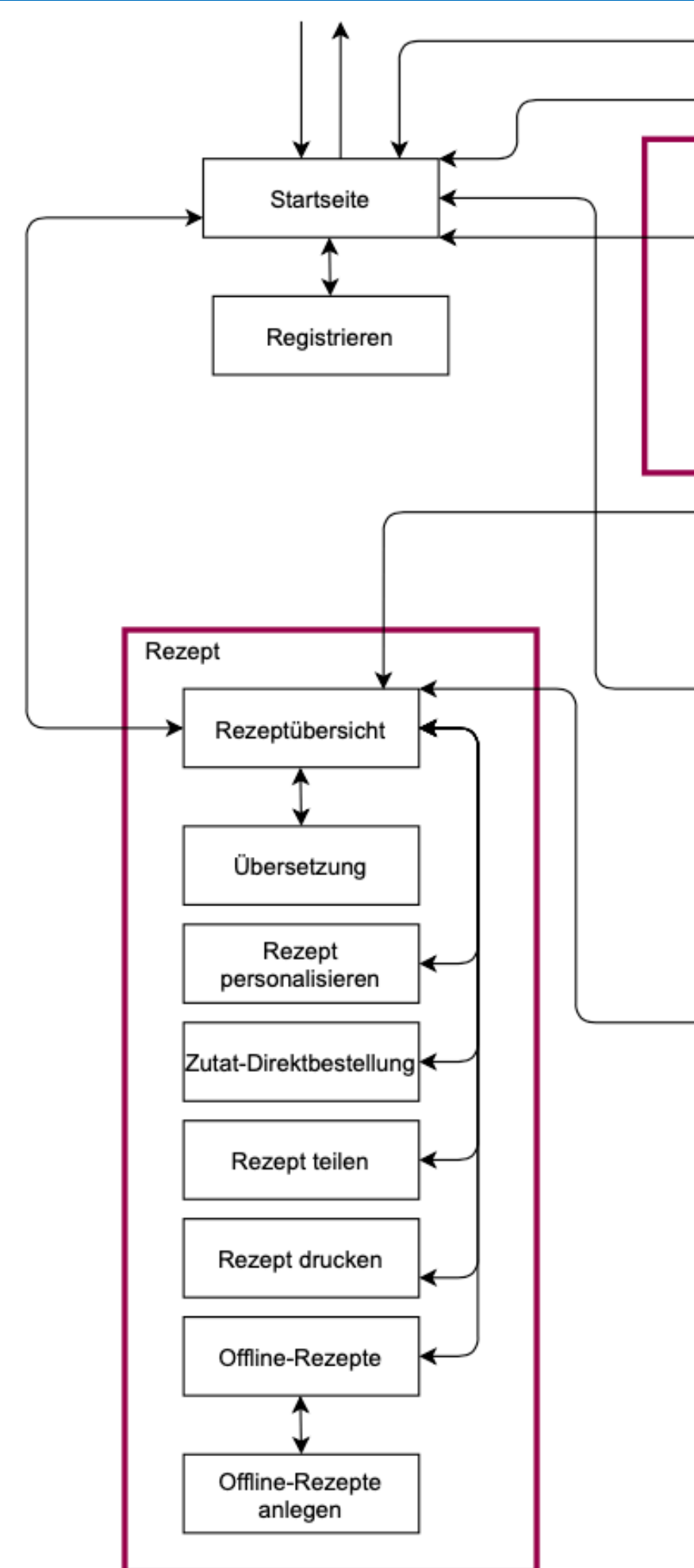
## Prozess-Assessment – Kritisches Reflektieren anhand der ursprünglichen Zielsetzung

---

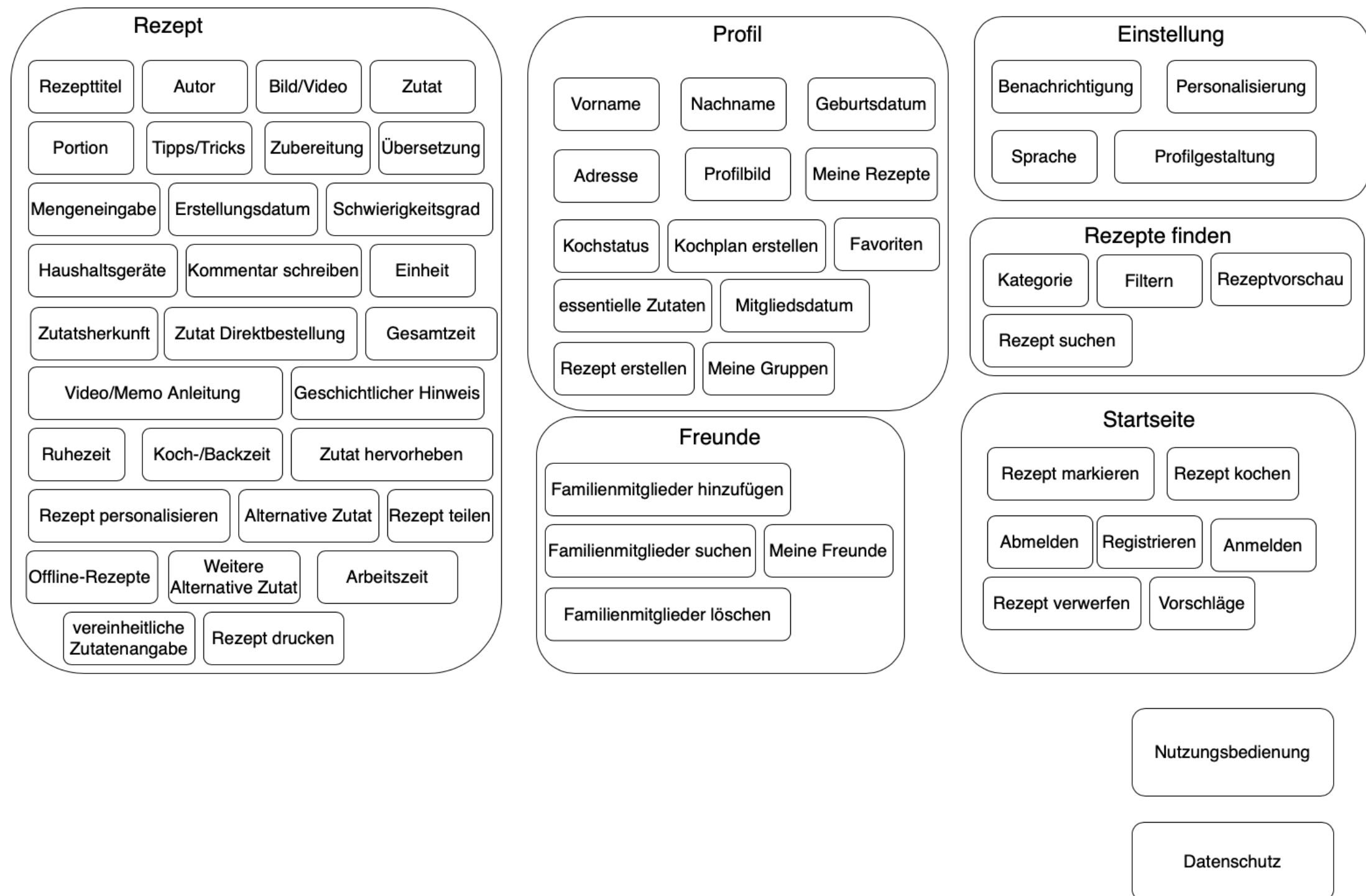
### Prototyp / Produkt - teilweise erfüllt / unvollständig

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 Evaluert 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 Implentierung 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

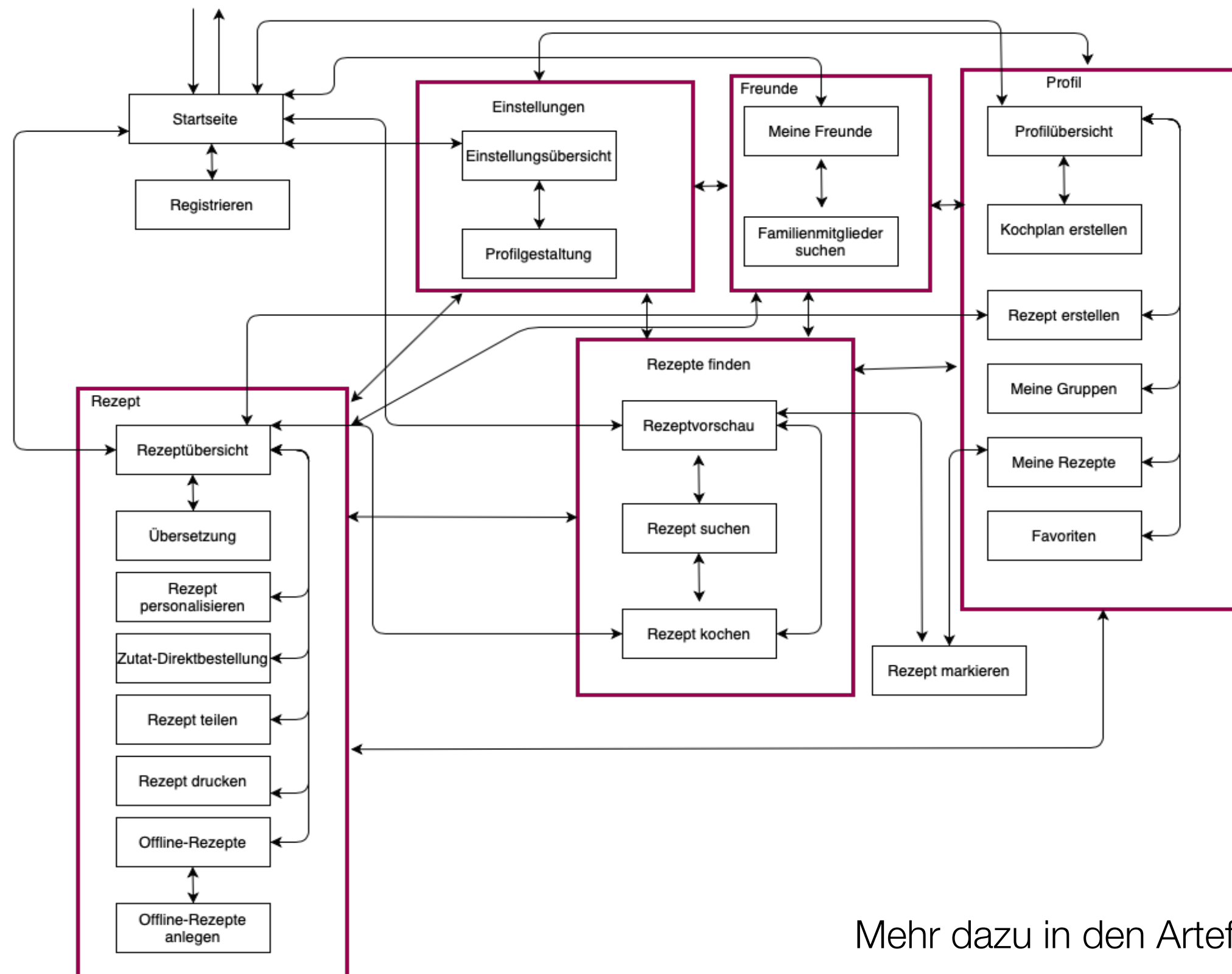


# Iterierte Modellierungen – Content Model



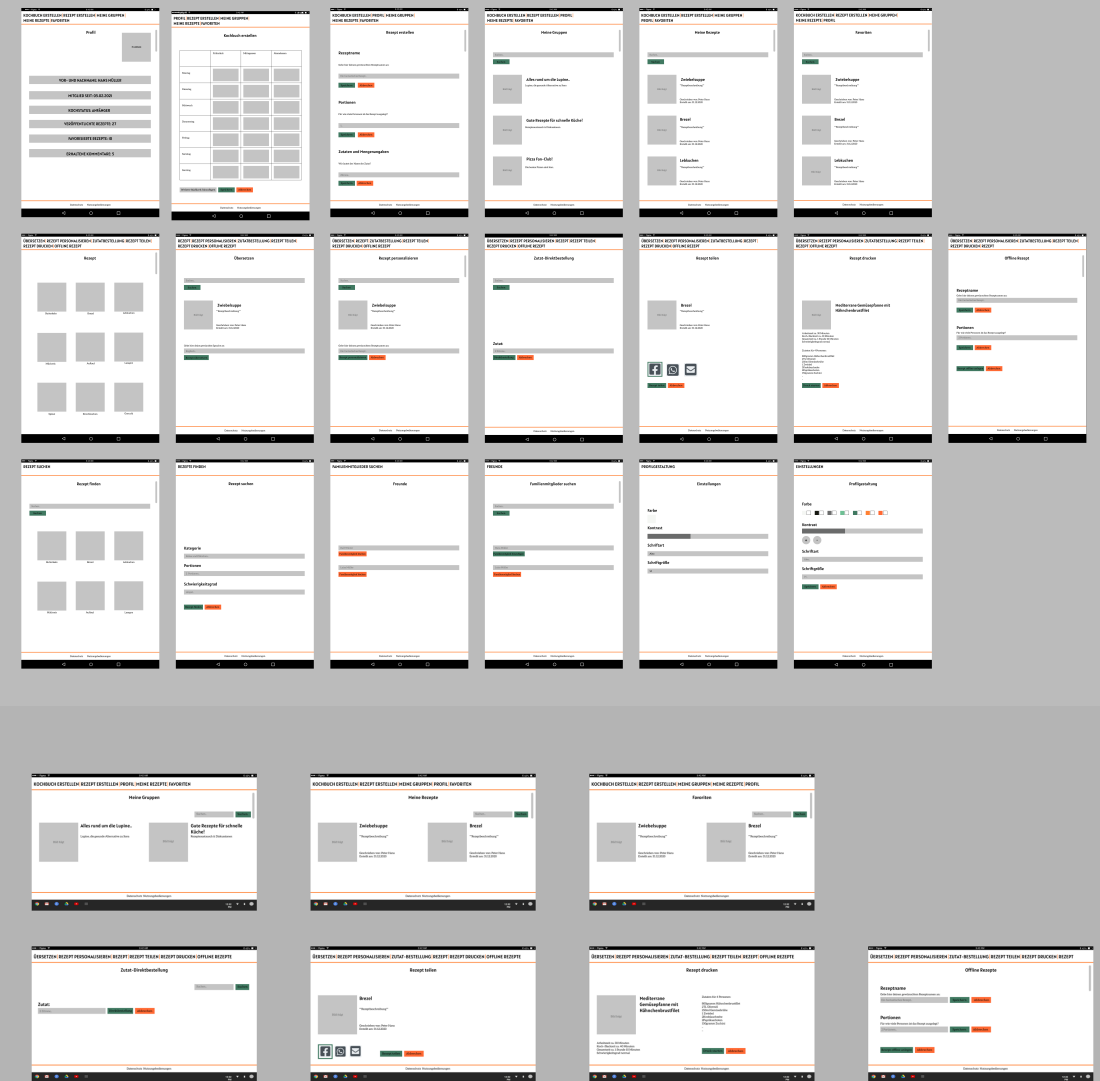
Mehr dazu in den Artefakten...

# Iterierte Modellierungen – Navigation Model



Mehr dazu in den Artefakten...

# Iterierte Modellierungen – Wireframes / Mockups / Low Fidelity Prototypes



Mehr dazu in den Artefakten...

## 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

---

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

Mehr dazu in den Artefakten...

Vielen Dank

---

Derya Coban und Joel Mai