Projektplan

TravelCompats - EIS SoSe17 - Nico Ferdinand & Simon Porten

KW	Aktivität	1. Unteraktivität	2. Unteraktivität	Workload geplant (in Std.)	Workload Nico	Workload Simon
	Erste Ideenfi			10		
15	Projekt defini			4		
		Ideen sammeln				_,_
			Brainstorming	2	1	1
			Brainwriting	1	0,5	0,5
15	Exposé erstel	llen		6	2,5	2,5
		Nutzungsprobleme ermitteln		2	0,75	0,75
		Zielsetzung ableiten		1	0,5	0,5
		verteilte Anwendungslogik überlegen		2	1	1
		Wirt./Gesell. Relevanz erörtern		1	0,5	0,5
MS1	Ideenfindung	g abgeschlossen				
MS1	Ideenfindung	g und Domänenrecherche		50,75	27,65	27,65
17	1. Feedback			0,25	0,15	0,15
17	Exposé übera	ırbeiten		4	2	2
		Nutzungsproblem				
			Zweites N.Problem finden	1	0,5	0,5
		Zielsetzung				
			Zielsetzung anpassen	0,5	0,25	0,25
		V. Anwendungslogik				
			A.Logik konkretisieren	1,5	·	0,75
17	2. Feedback			0,25	0,125	0,125
17	Umfrageboge	n erstellen		3	1,5	1,5
		Passende Fragen überlegen				
			Brainstorming	1,2	0,6	0,6
		Fragebogen-Tool				
			Fragen eingeben	0,6		0,3
			Umfrage testen	0,2	0,1	0,1
17	Projektplan e	rstellen - Erstentwurf		4		
		Layout erstellen		2	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	1,5
		Aktivitäten eintragen		1	0,5	0,5
17	Umfrageboge	n überarbeiten		4,5		2,25
		Aktuelle Fragen besprechen		0,5	0,25	0,25

		Korrektur				
Umfrage testen			Formulierungen optimieren	1	0,5	0,5
Umfrage testen 0.5 0.25 0.25 Umfrage testen 0.5 0.25 0.25 Umfrage testellen V.1 3 1 1 Design erstellen 0.25 0.25 0.25 Deschiat testellen 0.25 0.25 0.125 Deschiat testellen 0.25 0.125 0.125 Deschiat testellen 0.5 0.25 0.25 Einelitung formulieren 0.5 0.25 0.25 Produkte finden		Erweiterung				
Marktrechercher finden 0,5 0,25 0,25 Marktrechercher 1 0,25 0,25 0,25 Produkte finden 0,5 0,25 0,25 0,25 0,25 Produkte finden 0,5 0,25 0,25 0,25 0,25 Produkte finden 0,5 0,25 0,25 0,25 Produkte finden 0,5 0,25 0,25 0,25 Produkte finden 0,5 0,25 0,25 Produkte analysieren 0,5 0,25 0,25 Produkte analysieren 0,5 0,75 0,75 Produkte analysieren 0,5 0,75 0,75 Produkte analysieren 1,5 0			Neue Fragen hinzufügen	1	0,5	0,5
17 Nonzept erstellen V. 1 1 0.25 0		Umfrage testen		0,5	0,25	0,25
Design erstellen 1 0,25 0,25 Deckblatt erstellen 0,05 0,25 0,125 Inhaltsverzeichnis erstellen 0,5 0,25 0,25 Inhaltsverzeichnis erstellen 0,5 0,25 0,25 Einleitung formulieren 0,5 0,25 0,25 0,25 Marktrecherche		Umfrageteilnehmer finden		0,5	0,25	0,25
Deckblatt erstellen 0.25 0.125	17	Konzept erstellen V. 1		3	1	1
Inhaltsverzeichnie erstellen 0,5 0,25		Design erstellen		1	0,25	0,25
Einleitung formulieren 0,5 0,25 0,25 0,25 Marktrecherche 15,5 8,5 8,5 8,5 Produkte finden Recherche 2 1 1 Produkte analysieren		Deckblatt erstellen		0,25	0,125	0,125
17		Inhaltsverzeichnis erstellen		0,5	0,25	0,25
Produkte finden Recherche 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1		Einleitung formulieren		0,5	0,25	0,25
Recherche 2	17	Marktrecherche		15,5	8,5	8,5
Produkte analysieren		Produkte finden				
Couchsurfing			Recherche	2	1	1
Airbnb		Produkte analysieren				
Google Trips			Couchsurfing	1,5	0,75	0,75
FourSquare			Airbnb	1,5	0,75	0,75
Hello Fellow			Google Trips	1,5	0,75	0,75
Field Trip			FourSquare	1,5	0,75	0,75
Apps vergleichen			Hello Fellow	1,5	0,75	0,75
Vorteile			Field Trip	1,5	0,75	0,75
Nachteile		Apps vergleichen				
Alleinstellungsmerkmale					1	1
17 Stakeholder albertifizieren 6 4 4 Stakeholder identifizieren Brainstorming 1					1	1
Stakeholder identifizieren Brainstorming 1 1 1 Land Grand G			Alleinstellungsmerkmale	1,5	1	1
Brainstorming	17	Stakeholderanalyse		6	4	4
Analyse 3 2 2 Fließtext formulieren 2 1 1 18 3. Feedback 0,25 0,125 0,125 18 Alleinstellungsmerkmale 3 2 2 Alleinstellungsmerkmale erarbeiten 3 2 2 Herleitung Marktrecherche 2 1,5 1,5 Brainstorming 1 0,5 0,5 18 Domänenrecherche 7 4 4 Ist-Zustand: Reiseziel finden 8 1 4 4		Stakeholder identifizieren				
Fließtext formulieren 2				1	1	1
18 3. Feedback 0,25 0,125 0,125 18 Alleinstellungsmerkmale 3 2 2 Alleinstellungsmerkmale erarbeiten 4 4 5 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5 0,5 <td></td> <td></td> <td></td> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td>				3	2	2
18 Alleinstellungsmerkmale 3 2 2 Alleinstellungsmerkmale erarbeiten 4 Herleitung Marktrecherche 2 1,5 1,5 Brainstorming 1 0,5 0,5 18 Domänenrecherche 7 4 4 Ist-Zustand: Reiseziel finden 1			Fließtext formulieren	2	1	1
Alleinstellungsmerkmale erarbeiten Herleitung Marktrecherche Brainstorming 1 0,5 0,5 Domänenrecherche Ist-Zustand: Reiseziel finden	18	3. Feedback		0,25	0,125	0,125
Herleitung Marktrecherche 2 1,5 1,5 Brainstorming 1 0,5 0,5 Domänenrecherche	18	Alleinstellungsmerkmale		3	2	2
18 Domänenrecherche 7 4 4 Ist-Zustand: Reiseziel finden 6 5 4 4		Alleinstellungsmerkmale erarbeiten				
18 Domänenrecherche 7 4 4 Ist-Zustand: Reiseziel finden 5 4 4			Herleitung Marktrecherche	2	1,5	1,5
Ist-Zustand: Reiseziel finden			Brainstorming	1	0,5	0,5
	18	Domänenrecherche		7	4	4
Brainstorming 0,5 0,5		Ist-Zustand: Reiseziel finden				
			Brainstorming	0,5	0,5	0,5

			Recherche	3	1,5	1,5
		Ist-Zustand: Reise-Anpassung und Navigation				
			Brainstorming	0,5	0,5	0,5
			Recherche	3	1,5	1,5
MS1	Ideenfindung	und Domänenrecherche abgeschlossen				
MS1	Methodischer	Rahmen und Architektur		66	31,25	31,25
18	Zielhierarchie			4	0	0
		Strategische Ziele formulieren		1	0,5	0,5
		Taktische Ziele formulieren		0,5	0,25	0,25
		Operative Ziele formulieren		0,5	0,25	0,25
18	Methodischer F	Rahmen		6	3	3
		Usage-Centered Design				
			auf das Projekt bezogen analysieren	1,5	0,75	0,75
		User-Centered Design				
			auf das Projekt bezogen analysieren	1,5	0,75	0,75
		Fazit		2	1	1
18	Vorgehensmod	lelle		15	7,5	7,5
		Scenario Based Usability Engineering				
			evaluieren	3	1,5	1,5
		Usability Engineering Lifecycle				
			evaluieren	3	1	1
		Discount Usability Engineering				
			evaluieren	3	1	1
		Eigenes Vorgehensmodell				
			evaluieren	3	1,5	1,5
		Fazit				
			Fazit ziehen	2	1	1
18	Kommunikatio			15	7,5	7,5
		Deskriptives Modell				
			Brainstorming	1	0,5	0,5
			Modell erstellen und beschreiben	3	1,5	1,5
			Modell besprechen	1	0,5	0,5
		Development of the second	Modell überarbeiten	3	1,5	1,5
		Präskriptives	Projectorming	1	0.5	0.5
			Brainstorming Modell erstellen und beschreiben	•	0,5	0,5
				2	1	1
			Modell besprechen Modell überarbeiten	1 2	0,5	0,5
			Wodeli uperarbeiteri	2	- 1	

18 Architektui	rmodell		21	10,75	10,75
	Architektur festlegen				
		Brainstorming	1	0,5	0,5
		Zielplatform ermitteln	2	1,25	1,25
		Paradigma des Netzwerkes ermitteln	2	1	1
		Middleware ermitteln	2	1	1
		Protokolle ermitteln	2	1	1
	Modell erstellen				
		Brainstorming	1	0,5	0,5
		Modell erstellen	8	4	4
		Modell beschreiben	3	1,5	1,5
18 Anforderur	ngsanalyse		5	2,5	2,5
	Funktionale Anforderung erörtern		1	0,5	0,5
	Qualitative Anforderung erörtern		1	0,5	0,5
MS1 Methodisc	cher Rahmen und Architektur abgeschlos	ssan			
	lyse und Prävention	33611	32	16	16
	iyse und Pravendon		14	7	7
19 Risiken	Digitor armittale		14	/	
	Risiken ermitteln	Desirate assis a		1	
	Estama Dicilian des Estadelles a	Brainstorming	2	1	1
	Externe Risiken der Entwicklung	Harana at Philas are des		4.5	4.5
	latera Birlian da Estado de	Umgang mit Risiken erörtern	3	1,5	1,5
	Interne Risiken der Entwicklung	11 11 11 11 11 11			
		Umgang mit Risiken erörtern	3	1,5	1,5
	Externe Risiken der Laufzeit				
		Umgang mir Risken erörtern	3	1,5	1,5
	Interne Risken der Laufzeit	11			
		Umgang mit Risiken erörtern	3	1,5	1,5
19 Proof Of Co			18	9	9
	PoC's ermitteln				
		aus Risiken ableiten	1	0,5	0,5
		Brainstorming für weitere PoC's	1	0,5	0,5
	PoC's beschreiben				
		Beschreibung formulieren	4	2	2
		Exits beschreiben	4	2	2
		Fails beschreiben	4	2	2
		Fallbacks beschreiben	4	2	2
MS1 Risikoana	lyse und Prävention abgeschlossen				
	totyping und Projektplanung		55	27,5	27,5

19	Rapid Prototype		50	25	25
	Architektur einrichten				
		Datenbank einrichten	7	2,5	2,5
		Client einrichten	7	2,5	2,5
		Server einrichten	6	2,5	2,5
	Proof of Concepts umsetzen		30	15	15
19	Projektplan fortführen		5	2,5	2,5
	Aktivitäten eintragen		5	2,5	2,5
19	Überarbeitung POCs, Risiken		5	2,5	2,5
MS1	Rapid Prototyping und Projektplanung abgeschlossen				
MS1	Analysen		79	42	42
19	Anforderungsanalyse		5	2,5	2,5
19	Nutzungskontextanalyse und User Profiles		25	12,5	12,5
	Datenerhebung				
		Umfrage	2	1	1
		Daten durch Stakeholderanalyse ermitteln	1	0,5	0,5
		Das Spektrum der Nutzereigenschaften	2	1	1
	User Profiles erstellen				
		Merkmale spezifizieren	2	1	1
		User Profiles erstellen	3	1,5	1,5
		User Profiles gruppieren	2	1	1
		Gruppen der Profiles ermitteln	2	1	1
		Profiles überarbeiten	4	2	2
	Daten auswerten				
		Thesen für Profiles ableiten	2	1	1
		Profiles überarbeiten	2	1	1
		Systemanforderungen ableiten	3	1,5	1,5
19	Hierarchische Taskanalyse (Deskriptive Aufgabenmodellierun	g)	25	12,5	12,5
	Zielsetzung der Analyse				
		Zielsetzung bestimmen	1	0,5	0,5
	Konsenz zwischen Stakeholdern				
		Stakeholder aus der Analyse ableiten	2	1	1
		Stakeholder aus User Profiles ableiten	2	1	1
		Konsenz zwischen diesen Stakeholdern ermitteln	2	1	1
	Definition der Ziele und Messkriterien				
		Ziele definieren	2	1	1
		Subziele definieren	2	1	1
	Deskriptiv - Person mit gesellschaftlicher Absicht		2	1	1

		Deskriptiv - Person mit wirtschaftlicher Absicht		2	1	1
19	Platform Capa	bilities and Constraints		8	4	4
			System-Tauglichkeit	2	1	1
			Allgemeine technische Voraussetzungen	2	1	1
			Fortschritte und Proble der Entwicklungsumgebung	2	1	1
		Anhand der Zielsetzung wichtige Operations iden	tifizieren			
			Identifizierung der Operations	2	1	1
19	Style Guides			4	2	2
		General Design Principles				
			Anforderungen an das System analysieren	2	1	1
			Style Guides formulieren	2	1	1
19	Hierarchische	Taskanalyse (Präskriptive Aufgabenmodellierun	g)	15	7,5	7,5
		Zielsetzung der Analyse				
			Zielsetzung bestimmen	1	0,5	0,5
		Definition der Ziele und Messkriterien				
			Ziele definieren	1	0,5	0,5
			Subziele definieren	2	1	1
		Präskriptiv - Person mit gesellschaftlicher Absicht		2	1	1
		Präskriptiv - Person mit wirtschaftlicher Absicht		2	1	1
		Farbenblind-Modus				
			Alternatives Design entwickeln	2	1	1
20	Usability Goal	Setting		2	1	1
MS1	Analysen bee	endet		25	12,5	12,5
20	Prototypen			10	5	5
		Papierbasierten Prototyp erarbeiten				
			Präskriptive Aufgabenmodellierung realisieren	5	2,5	2,5
			Style Guides anwenden	5	2,5	2,5
20	Iterative Evalua	ation des Prototypen		15	7,5	7,5
		Prototypen testen				
			Prototypen mit Stakeholdern testen	5	2,5	2,5
		Test evaluieren				
			Probleme ermitteln	2	1	1
			Style Guide aktualisieren	2	1	1
			Präskriptives Aufgabenmodell aktualisieren	3	1,5	1,5
		Prototyp iterieren				
			neuen Prototyp erstellen	3	1,5	1,5
MS	Prototyp Erar	beitung abgeschlossen				
MS	Screen Desig	n Standards		40	20	20

Design Standards erarbeiten Standard festlegen 10 5 Prototyp Papierbasierter Prototyp erstellen Präskriptive Aufgabenmodelle realisieren Screen Design anwenden Style Guide anwenden 15 7,5 Prototyp testen Mit Stakeholdern testen Probleme ermitteln Probleme ermitteln 2 11 20 10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	2,5 2,5 2,5 2,5 7,5
20Prototyp157,5Papierbasierter Prototyp erstellenPräskriptive Aufgabenmodelle realisieren52,5Screen Design anwenden52,5Style Guide anwenden52,5Prototyp testen157,5Mit Stakeholdern testen42Test evaluieren22	2,5 2,5 2,5 2,5 7,5
Papierbasierter Prototyp erstellen Präskriptive Aufgabenmodelle realisieren Screen Design anwenden Style Guide anw	2,5 2,5 2,5 7,5
Präskriptive Aufgabenmodelle realisieren 5 2,5 Screen Design anwenden 5 2,5 Style Guide anwenden 5 2,5 20 Iterative Evaluation des Prototypen 15 7,5 Prototyp testen Mit Stakeholdern testen 4 2 Test evaluieren	2,5 2,5 7,5
Screen Design anwenden 5 2,5 Style Guide anwenden 5 2,5 20 Iterative Evaluation des Prototypen 15 7,5 Prototyp testen Mit Stakeholdern testen 4 2 Test evaluieren	2,5 2,5 7,5
Style Guide anwenden 5 2,5 20 Iterative Evaluation des Prototypen 15 7,5 Prototyp testen Mit Stakeholdern testen 4 2 Test evaluieren	2,5 7,5
20 Iterative Evaluation des Prototypen Prototyp testen Mit Stakeholdern testen 4 2 Test evaluieren	7,5
Prototyp testen Mit Stakeholdern testen Test evaluieren Mit Stakeholdern testen 4 2	
Mit Stakeholdern testen 4 2 Test evaluieren	2
Test evaluieren	2
Probleme ermitteln 2	
	1
Style Guide aktualisieren 2 1	1
Screen Design ergänzen 3 1,5	1,5
Prototyp iterieren	
ggf. neuen Protyp erstellen 4 2	2
MS Screen Design Standards abgeschlossen	
MS Detailed User Interface Design 24 12	12
20 Einzelne UI Elemente designen 12 6	6
Prototyp Elemente darstellen	
Elemente gestalten 12 6	6
20 Iterative Evaluation des Prototypen 12 6	6
Prototyp testen	
Mit Stakeholdern testen 5 2,5	2,5
Test evaluieren	
Probleme ermitteln 2,5 1,75	1,75
Style Guide aktualisieren 2,5 1,75	1,75
Screen Design ergänzen 1 0,5	0,5
Prototyp iterieren	
ggf. neuen Protyp erstellen 1 0,5	0,5
MS Detailed User Interface Design abgeschlossen	
MS Systemplanung / Architekturplanung 35 17,5	17,5
21 Datenstrukturen 15 7,5	
Datenstruktur erstellen	
Datenstruktur der ausgetauschten Daten ermitteln 10 5	5
Datenstrukturen durch ER-Diagramm verdeutlichen 5 2,5	2,5
21 Modellierung der Architekturmerkmale 20 10	10

	Anwendungslogik von Systemkomonenten ski	zzieren			
		Pseudocode schreiben	8	4	4
	Modellierung wesentlicher Architekturmerkma	le			
		Komponentenbestandteile	2	1	1
		Webdienste identifizieren	2	1	1
		Verteiltes System erstellen	1	0,5	0,5
		synchrone / asynchrone Interaktionen	1	0,5	0,5
		Ressourcen einteilen	1	0,5	0,5
		Middleware Systeme	1	0,5	0,5
		Typsystem	1	0,5	0,5
		Funktionalitäten	1	0,5	0,5
		Topics modellieren	1	0,5	0,5
MS Systempla	nung / Architekturplanung abgeschlossen				
MS Projektdok	kumentation		20	10	10
	tion ausarbeiten		20	10	10
MS Projektdok	cumentation abgeschlossen				
MS Implement	-		120	60	60
23 Implementie			120	60	60
	Funktionen implementieren		20	10	10
	API-Zugriffe implementieren		20	10	10
	Atmosphäre Ressourcen definieren		20	10	10
	Alternativ Ressourcen finden		20	10	10
	Alternativ APIs testen		20	10	10
	Code testen		20	10	10
MS Implement	tierung abgeschlossen				
MS Installation			10	5	5
24 Installation			10	5	5
	Implementationen prüfen				
		Einzelne Funktionen iteriert prüfen	3	1,5	1,5
		Notwendige Bibliotheken prüfen	3	1,5	1,5
	Notwendige Elemente installieren		2	1	1
	Installation testen		2	1	1
MS Installation	n abgeschlossen				
MS System ev	-		30	15	15
25 Fazit			20	10	10
	Diskussion des Zielerreichungsgrad		5	2,5	2,5
	Ausblick		5	2,5	2,5
26 Prozessass	sessment		25	12,5	12,5

	Kritische Reflexion des Projekts		5	2,5	2,5
	Diskussion über Einhaltung des Plans		5	2,5	2,5
	Umgang mit Schwierigkeiten		5	2,5	2,5
MS System eval	uieren abgeschlossen				
MS Zeitpuffer fü	r spontane Arbeiten		0		
	Gesamter Workload	I (in Std.)			
Geplanter Wo		609			
	orkload Nico Ferdinand	301,4			
	orkload Simon Porten	301,4			
	orkload insgesamt	602,8			