

Zeitplan PSE 2016

Datum	Thema Vorlesung	Abzugeben	Wochenaufgabe
22. Feb.	Einführung (Th. Studer)		Gruppenbildung. ILIAS und GitHub einrichten. Wöchentlichen Sitzungstermin festlegen. Erstes Treffen mit Kunde: Planning Game 1.
29. Feb.	Spezifikation (Th. Studer)		
7. März	Präsentation: Requirements	Erstmals Abgabe der wöchentlichen Deliverables	
14. März	Präsentation: Risikoanalyse		
21. März	Präsentation: Analyse der ersten Iteration und Gruppenorganisation und -kommunikation	Ende Iteration 1	Planning Game 2. Code Review durch Betreuer.
28. März	(Ostermontag)		
4. April	–		
11. April	Demo 1	Ende Iteration 2	Planning Game 3. Code Review durch Betreuer.
18. April	–		
25. April	Präsentation: Testkonzepte	Ende Iteration 3	Planning Game 4. Code Review durch Betreuer.
2. Mai	Präsentation: Usability Tests		
9. Mai	Präsentation: Technologie und Architektur		
16. Mai	(Pfingstmontag)	Ende Iteration 4	Testen. Dokumentation fertig schreiben. Code Review durch Betreuer.
23. Mai	Schlussdemo	Dokumentation, Testresultate	Kundenschulung
30. Mai	–	Produkt	