

**Arbeitsblatt „Projektorganisation“**

|  |  |
| --- | --- |
| **Gewähltes Projekt:**  Blackjack | **Teamname:**  Krach |
| **Gewählter Schwierigkeitsgrad:**  3 | **Team-Ansprechpartner:in:**  Kenan Isakovic  kenan.isakovic@stud.fh-campuswien.ac.at |
|  | **Teammitglieder:**  Kenan Isakovic  Anna Karapetian  Harun Sefer  Rana Soliman |

**Aufgaben im Rahmen des Projekt Kick-off**

* **Projektauswahl:** Pro Team muss ein „Priorität 1“ und ein „Priorität 2“ Projekt gewählt und in der Übung den Lektor:innen genannt werden.
  + Die Projekte können entweder aus der Projekt-Vorschlagsliste gewählt werden. Es können aber auch eigene Projektideen durch die Teams eingebracht werden (sie müssen mit der Komplexität unserer Projektvorschläge vergleichbar sein).
  + Die finale Genehmigung / Zuteilung erfolgt durch die Lektor:innen und wird in Moodle veröffentlicht
* **Projekttagebuch anlegen:** Pro Team muss ein Projekttagebuch angelegt und während des Semesters laufend mit Inhalten gefüllt werden.
  + Das „Design“ kann selbst gewählt werden!
  + **Am Beginn des Tagebuchs** müssen die **Infos vom Deckblatt dieses Arbeitsblattes** ersichtlich sein.
  + **Folgende Inhalte müssen im Tagebuch vorhanden sein – zunächst ist die STRUKTUR anzulegen, die dann im Laufe des Semesters gefüllt wird:**
    - **Wie ist das Team organisiert + eingesetzte Tools?** 
      * Rollen / wer hat welche Hauptverantwortung / wie wird die Arbeit untereinander aufgeteilt? **Achtung: ALLE im Team müssen auch einen Teil der Software programmieren!!!**
      * Wie kommuniziert und kooperiert ihr miteinander? Chat-Gruppe? Physische Treffen? …?
      * Welche Tools verwendet ihr, um euch zu organisieren / zu kommunizieren bzw. welche Tools verwendet ihr generell im Projekt? Discord, Trello, Miro, …?
    - Eine **„Story Map“**, in der die **„zentrale User Journey“** eurer Software abgebildet ist
      * siehe Beispiel und Erklärung zu Story Mapping auf Moodle bzw. in den LV-Folien von Block 5!
    - **Mockups** **aller wesentlichen Screens** eurer Software
      * siehe Beispiele und Erklärung zu Mockups / Screen Prototyping auf Moodle in den LV-Folien von Block 5!
      * Ihr könnt diese mit der Hand zeichnen, oder eine entsprechende Software dafür verwenden (z.B. Miro, Balsamiq, Figma,…)
    - **Beschreibung von wesentlichen Vorkommnissen im Projekt und wesentlichen Entscheidungen bzw. Ergebnissen**
      * Projekt-Zeitplan / Zeiteinteilung bis zur Präsentation
      * Meetings in denen Entscheidungen getroffen wurden / welche Entscheidungen wurden getroffen?
      * Erkenntnisse im Rahmen der Software-Umsetzung (z.B. Algorithmen, die für eine Spiel-Logik eingesetzt wurden, Veränderungen im Team was die Arbeitsaufteilung betrifft, Learnings aus (technischen) Problemen, die gemeistert wurden.
      * Ergebnisse aus den Teamarbeits-Übungen: „Das gemeinsame Bild“,…
      * …eben wie ein Tagebuch, in das man wichtige Dinge hineinschreibt…
    - **Projekt-Retrospektive** 
      * Im Jänner vor der End-Abgabe verfasst ihr gemeinsam eine Retrospektive über das umgesetzte Projekt: Was hat gut funktioniert, was hat weniger gut funktioniert, was sollte man im nächsten Projekt anders machen und warum?
      * Bis dahin hat auch ein eigener LV-Block zum Thema „Retrospektiven“ stattgefunden inklusive LV-Slides auf Moodle.