

Event mock-ups

Datum: 09.04. ; 16.00 Uhr – 17.30 Uhr

Teilnehmer: Ela, Mario, Martin, Benni, Jonas, Max, Simon, Philipp, Kevin, Lukas, Malte
(Marius, Toni, Sönke, Nadine, Moritz)

Welche Aktion zwischen Nutzer und Team?

-> alle sollen über das Gleiche reden und die gleichen Begrifflichkeiten verwenden

-> acht Eventarten mit denen man Spiel darstellen kann (in Schnittstellendokument definiert) –
Kommentar von Technik: Können jedoch noch ergänzt werden, wenn von Content-Teams noch etwas
unbedingt benötigt wird und keinen größeren Aufwand darstellt.

- Mail (From, To, Date, Subject, Text, Attachment)
- Maildraft (From, To, Date, Subject, unterschiedliche Contents hinzufügen – kann man verschachteln)
–mit drei Elementen
- Dialogelement mit vier Optionen
- Auswahl -> 3 Optionen -> mit Title und Description
- Auswahl mit Bild —> Obendrüber Title und Description
- Zuordnung mit fixem Outcome incl. Title und Description (Rangfolge relevant)
- Zuordnung mit variablem Outcome (schwierig!) -> 3 Intervalle (z.B. T, K oder L vernachlässigt), z.B.
mit Multiplikationszyklus
- **Zusätzlich brauchen wir Benachrichtigung als Fullscreen**

Mit Hilfe dieser 8 Eventarten ist die Story umzusetzen. Diese stellen dabei die Minimalanforderungen der
Projektsponsoren dar.

Alle Teams haben sich geeinigt anhand der Schnittstellendefinition zu liefern. (Design by Contract)

Weitere Vereinbarungen

- Back/Reset-Button geht erstmal nicht
- Content kann Definitionen bereits – gemäß Schnittstellendokumentation – nachlesen
- Bild (bei Risiko- und Stakeholderanalyse) kann vergrößert werden
- Zusätzlich wird im E-Learning Liste mit allen E-Mails benötigt
- CRM wird v.a. über Projektcharta und Risikoanalyse behandelt

-> Ablage des Dokuments: <http://wibi11b-cake.bitnamiapp.com/app/>

-> Am Freitag: Kurze Vorstellung der Vereinbarung, d.h. es gibt 8 Events, die von allen verwendet
werden müssen; außerdem: Kommunikation der Ansprechpartner: Philipp (Content 1), Simon (Content
2), Mario (Architektur), Max/Malte/Ela (PM)