

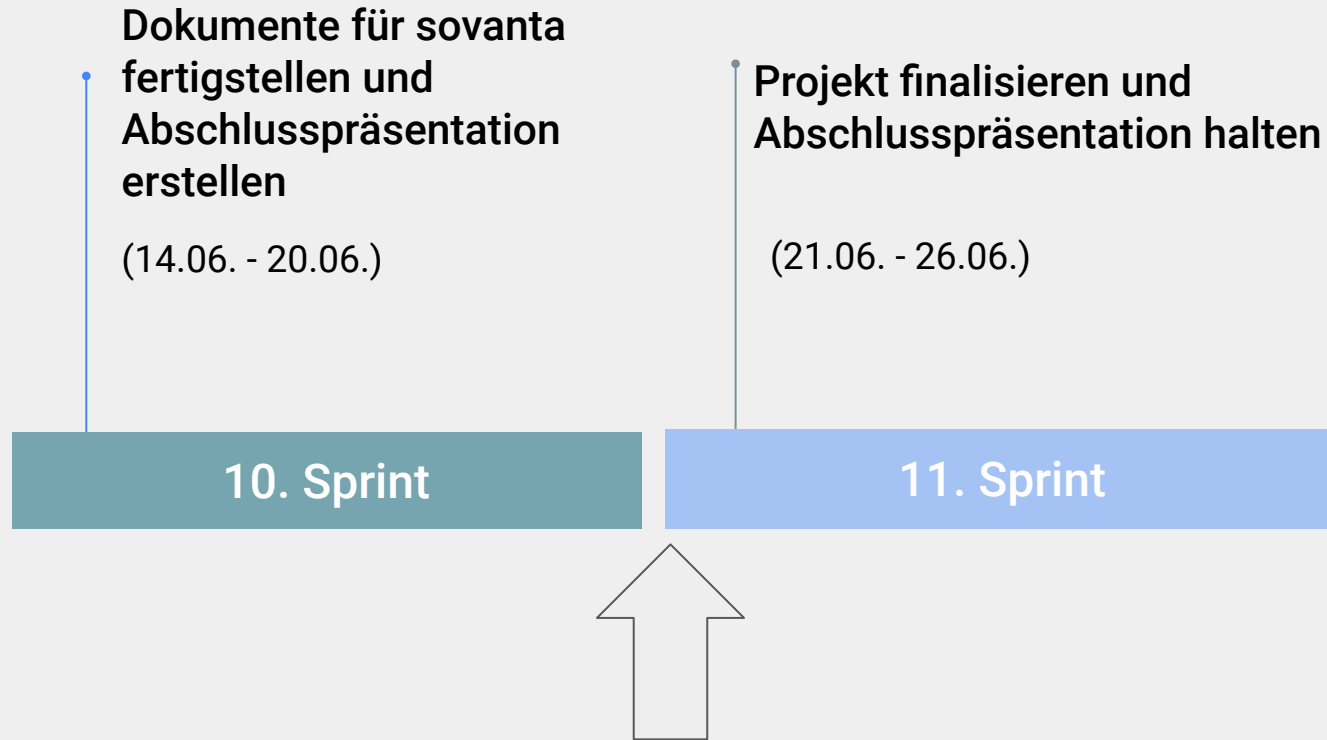
Sepia - Jour fixe 6



21.06.2023

Verantwortlich: Andreas Roth

Übersicht



Highlights und Herausforderungen des letzten Sprints



Highlights

- Design Anpassungen
 - Design für Level 2 wurde fertiggestellt
 - Menü Designs wurden implementiert
 - Übergänge wurden vervollständigt
- Vom Kunden gewünschte Dokumente wurden eingereicht
 - UX-Konzept
 - Technische Dokumentation

Herausforderungen

- Implementierung des Designs für das Scoreboard hat deutlich länger gedauert als geplant
 - Scoreboard ist wichtiger Bestandteil unseres Produktes
 - Umsetzung war deutlich herausfordernder als erwartet
 - Fokus auf das Scoreboard gesetzt

Rückblick 10. Sprint (14.06. - 20.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



| Arbeitsbereich | Arbeitspakete | Plan | Ist | Differenz | Fertig | Geschätzter Rest |
|------------------|---|------|-----|-----------|--------|------------------|
| Dokumente | Risikomanagement | 2 | 2 | | ✓ | |
| | Gruppenberichte Review 4, Checkliste für Review überarbeiten | 5 | 5 | | ✓ | |
| | Abgabedokument für die 6 Level Konzepte erstellen | 5 | 4 | -1 | ✓ | |
| | Technische Dokumentation, UX Konzept für den Kunden | 10 | 13 | 3 | ✓ | |
| Präsentationen | Abschlusspräsentation erstellen | 42 | 20 | -22 | → | 29 |
| | Review 4 halten, Kundensprechstunde | 21 | 21 | | ✓ | |
| | Jour fixe 6 fertigstellen | 8 | 8 | | ✓ | |
| Interne Meetings | Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive | 17 | 17 | | ✓ | |
| | Meeting mit Designerinnen | 5 | 8 | 3 | ✓ | |
| Implementierung | Produkt Website erstellen | 5 | 6 | 1 | | 13 |
| | Grafiken und Animationen für Level 2 anpassen | 3 | 5 | 2 | → | |
| | Anpassungen anhand des Feedbacks der Usability Tests | 5 | 5 | | ✓ | |
| | Designs für Spiele Menüs übernehmen | 3 | 4 | 1 | ✓✓ | |
| | Designs für Scoreboard übernehmen | 3 | 13 | 10 | ✓ | |
| | Level 2 an Kundenwünsche | 3 | 2 | -1 | ✓✓ | |
| | Übergänge zwischen den Game Screens erstellen | 0 | 3 | 3 | ✓ | |
| | Credits Page für Parts Design erstellen | 0 | 1 | 1 | ✓ | |
| | Neue Cutscenes und Story Screens einfügen | 0 | 5 | 5 | | |
| Testing | Bugfixing | 5 | 3 | -2 | ✓ | |
| | Backend-Tests → Unit Tests Backend, Manuelle Tests | 7 | 8 | 1 | ✓ | |
| | Unit Tests Level 2 | 13 | 11 | -2 | ✓ | |
| Summe | Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 14h (Abwesenheit) = 161ph | 162 | 164 | 2 | | 42 |

→ = Verschieben auf den nächsten Sprint

✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

Grüne Schrift = neues Arbeitspaket

11. Sprint (21.06 - 26.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



| Arbeitsbereich | Arbeitspakete | Plan |
|------------------|---|----------------|
| Dokumente | Risikomanagement für Sprint 11 iExpo Plakat erstellen | 1 5 |
| Präsentationen | Abschlusspräsentation erstellen Jour fixe 6 halten Abschlusspräsentation halten | 29 15 35 |
| Kunde | Kunden Sprechstunde Office Besuch sovanta | 1 6 |
| Interne Meetings | Daily Meeting Meeting mit Designerinnen | 4 5 |
| Implementierung | Produkt Website erstellen Finale Anpassungen an Produkt | 13 13 |
| Summe | Verfügbare ph: 5 Personen * 7h * 4 Tage - 14ph (Abwesenheit) = 126ph | 127 |

Risiko



Am Tag der Abschlusspräsentation fällt die Technik aus

Indikator: Am 26.06. wird während der Vorbereitung zu der Präsentation realisiert, dass die Technik ausfällt.

Präventiv: Ein Beamer wird von der Hochschule Mannheim ausgeliehen und von einem Teammitglied zum Kunden mitgebracht.

Reaktiv: Der ausgeliehene Beamer wird verwendet.

| Schaden | sehr hoch | | | | |
|---------|-----------|-----------------------------|--------|------|-----------|
| | hoch | X | | | |
| | mittel | | | | |
| | gering | | | | |
| | | | | | |
| | | gering | mittel | hoch | sehr hoch |
| | | Eintrittswahrscheinlichkeit | | | |

Risiko



Zur Abschlusspräsentation fällt ein Vortragender aus

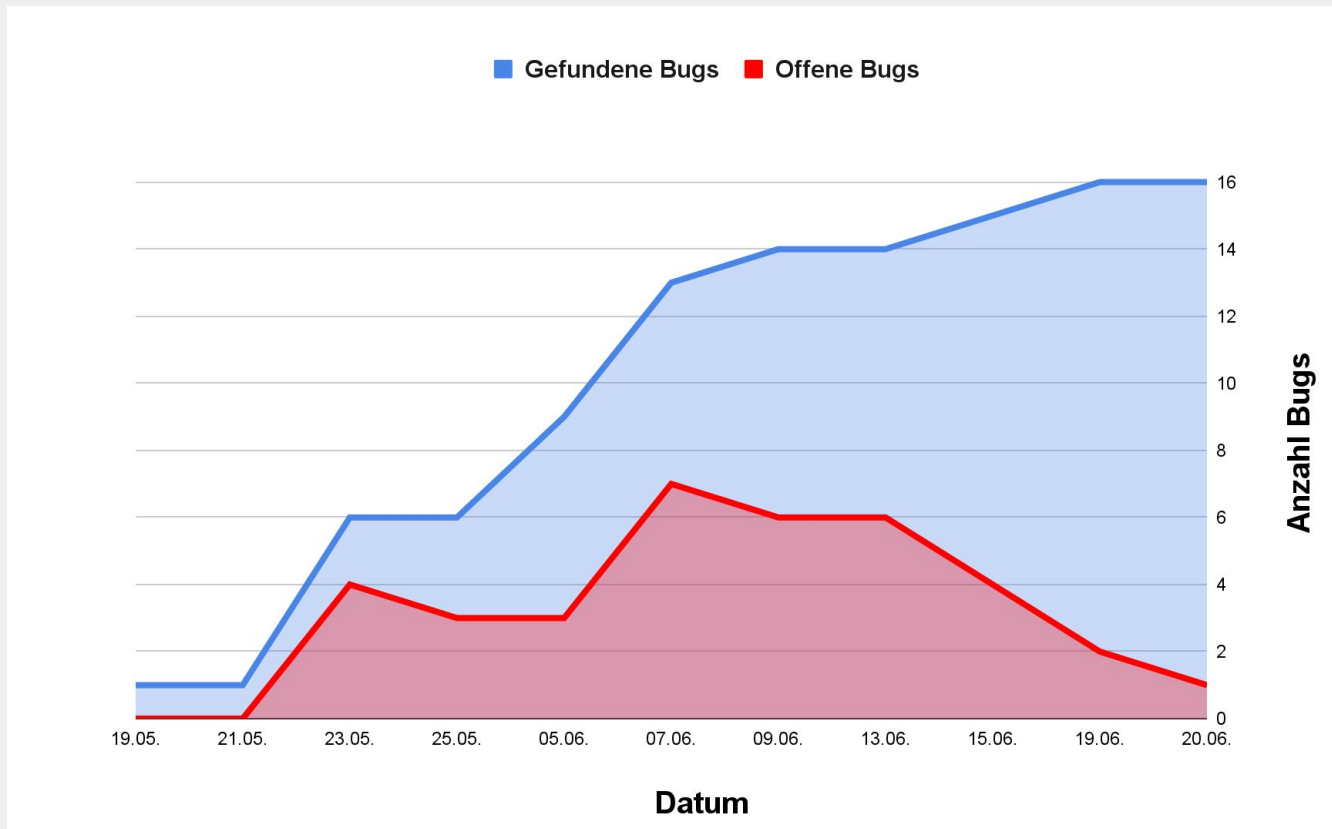
Indikator: Am 26.06. kommt um 8.00 Uhr die Mitteilung von einem Vortragenden, dass dieser ausfällt.

Präventiv: Zwei weitere Teammitglieder werden bei der Probe auf die Abschlusspräsentation vorbereitet.

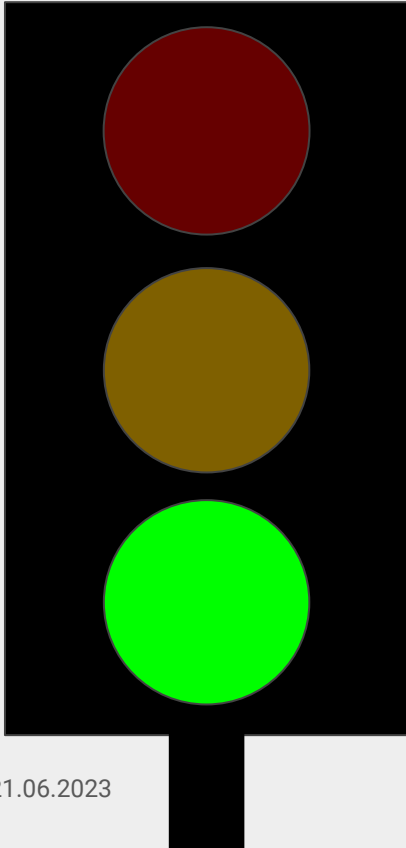
Reaktiv: Ein Teammitglied übernimmt den Teil des fehlenden Vortragenden.

| Schaden | gering | mittel | hoch | sehr hoch |
|-----------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | gering | mittel | hoch | sehr hoch |
| | mittel | hoch | sehr hoch | sehr hoch |
| | sehr hoch | sehr hoch | sehr hoch | sehr hoch |
| Eintrittswahrscheinlichkeit | | | | |

Bugkurve



Statusampel



Grün, da:

- Grafiken für das 2. Spiellevel und für die Spiele- Menüs fertiggestellt und eingefügt wurden
- Alle Vereinbarungen mit dem Kunden sind zur Abgabe erfüllt
- Gute Teammotivation



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!