

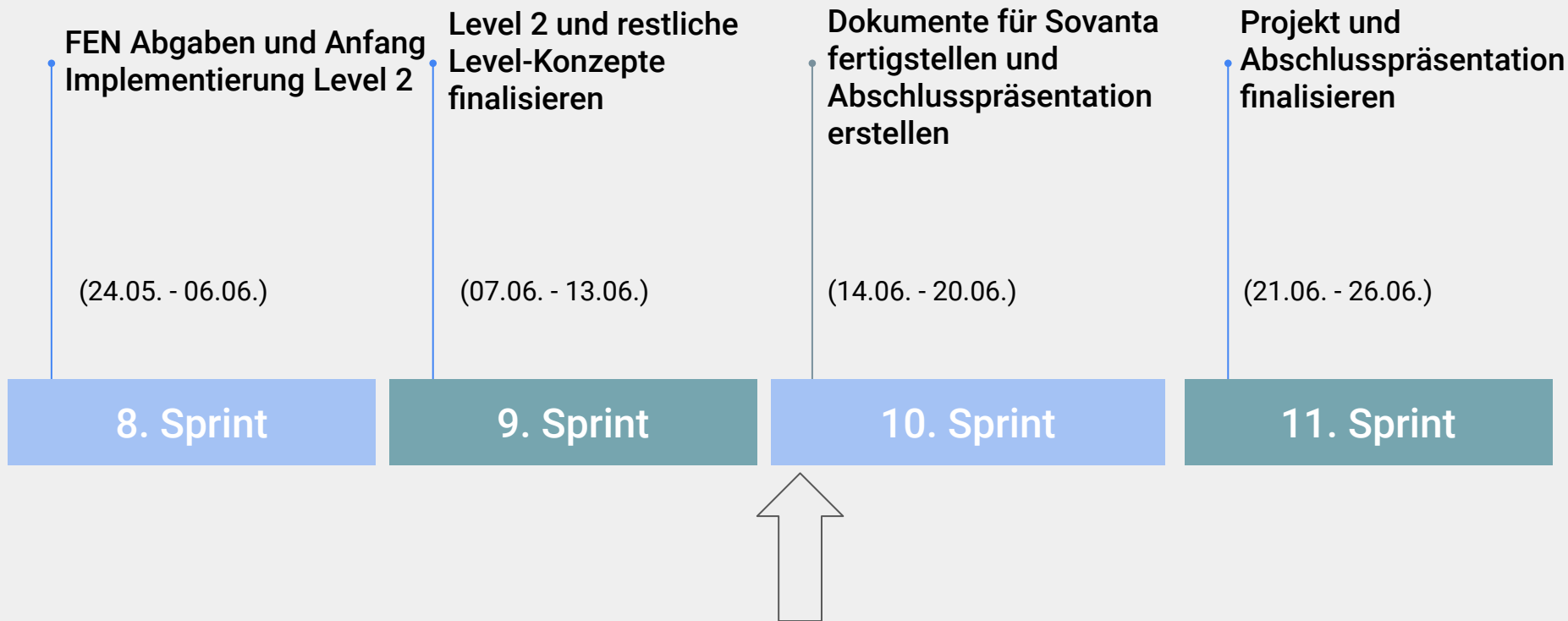
Sepia - Review 4



14.06.2023

Verantwortlich: Eren Saglam und Andreas Roth

Übersicht





Highlights und Herausforderungen des letzten Sprints

Highlights

- Kundenreview am 09.06.
 - Positives Feedback vom Kunden zu Produkt und Präsentation
- Funktionalitäten für das zweite Level fertig
- TEW hat deutlich gemacht, dass unsere Teamarbeit gut läuft

Herausforderungen

- Designs von unseren Designerinnen nicht zu gesetzter Deadline am vergangenen Freitag vorhanden
 - Einfügen der Grafiken war erst Montag und Dienstag möglich

Rückblick 9. Sprint (07.06. - 13.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



| Arbeitsbereich | Arbeitspakete | Plan | Ist | Differenz | Fertig | Geschätzter Rest |
|----------------------|--|------|-----|-----------|--------|------------------|
| Dokumente | Architekturdokument und Projekthandbuch überarbeiten | 10 | 15 | 5 | ✓ | 10 |
| | Anforderungsspezifikation überarbeiten | 0 | 2 | 2 | ✓ | |
| | Risikomanagement | 2 | 2 | | ✓ | |
| | Technische Dokumentation, UX Konzept für den Kunden | 10 | 5 | -5 | → | |
| | Konzepte für restliche Level | 5 | 3 | -2 | ✓ | |
| Präsentationen | Jour fixe 5 halten, Jour fixe Checkliste erstellt | 15 | 10 | -5 | ✓ | |
| | Review 4 fertigstellen | 8 | 13 | 5 | ✓ | |
| | Kundenreview 2 vorbereiten | 3 | 6 | 3 | ✓ | |
| | Erstes Konzept für die Abschlusspräsentation | 8 | 4 | -4 | ✓ | |
| Kunde | Kundenreview 2 halten | 4 | 4 | | ✓ | |
| Interne Meetings | Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive | 17 | 16 | -1 | ✓ | |
| Implementierung | Level 2 Spiellogik fertigstellen | 5 | 3 | -2 | ✓ | 3 |
| | Grafiken und Animationen für Level 2 einfügen | 5 | 12 | 7 | ✓ | |
| | Level 1 an Kundenwünsche anpassen | 3 | 3 | | ✓ | |
| | Level 2 an Kundenwünsche anpassen | 3 | 0 | -3 | → | |
| | Formular für Namenseingabe | 8 | 12 | 4 | ✓ | |
| | Designs für das Scoreboard übernehmen | 2 | 0 | -2 | → | |
| Testing | Unit Tests für Level 2 | 5 | 2 | -3 | → | 13 |
| | Usability Tests durchführen und auswerten | 5 | 5 | | ✓ | |
| | Bugfixing | 3 | 3 | | ✓ | |
| Blockveranstaltungen | TEW | 5 | 5 | | ✓ | |
| Summe | Verfügbare ph: 5 Personen * 7h * 4 Tage - 14ph (Abwesenheit) = 126ph | 126 | 125 | -1 | | |

14.06.2023

Review 4 | Sepia | Eren Saglam und Andreas Roth

→ = Verschoben auf den nächsten Sprint

✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

Grüne Schrift = neues Arbeitspaket

Rückblick zum 3. Review (24.05. - 13.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



| Arbeitsbereich | Arbeitspakete | Plan | Ist | Differenz | Fertig | Geschätzter Rest |
|----------------------|--|------|-----|-----------|--------|------------------|
| Dokumente | Gruppenberichte Review 3, Risikomanagement | 10 | 10 | | ✓ | 10 |
| | Dokumente | 15 | 27 | 12 | ✓ | |
| | Konzepte für restliche Level | 18 | 11 | -7 | ✓ | |
| | Technische Dokumentation, UX Konzept für den Kunden | 10 | 5 | -5 | → | |
| Präsentationen | Review 3, Jour fixe 5 und FEN Präsentation halten | 60 | 44 | -16 | ✓ | |
| | Review 4, Jour fixe 5 und FEN Präsentation fertigstellen | 24 | 29 | 5 | ✓ | |
| | Erstes Konzept für die Abschlusspräsentation | 8 | 4 | -4 | ✓ | |
| Kunde | Kundenreview 2 vorbereiten und halten, Kundensprechstunde | 16 | 16 | | ✓ | |
| | Erstes Level vorstellen | 1 | 0 | -1 | ✗ | |
| Interne Meetings | Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive | 34 | 36 | 2 | ✓ | |
| | Meeting mit Designerinnen | 5 | 5 | | ✓ | |
| Implementierung | Level 2 Implementierungen | 18 | 20 | 2 | ✓ | 3 |
| | Level 1 an Kundenwünsche anpassen | 6 | 3 | -3 | ✓ | |
| | Level 2 an Kundenwünsche anpassen | 3 | 0 | -3 | → | |
| | Grafiken und Animationen für Level 2 einfügen | 5 | 12 | 7 | ✓ | 3 |
| | Designs für Scoreboard übernehmen | 5 | 5 | | → | |
| | Git LFS entfernen , Formular für Namenseingabe | 8 | 15 | 7 | ✓ | |
| Testing | Bugfixing | 3 | 6 | 3 | ✓ | 13 |
| | Konzept für Usability Tests, Usability Tests durchführen, auswerten | 10 | 10 | | ✓ | |
| | Unit Tests für Level 2 | 5 | 2 | -3 | → | |
| | Code Testing für Level 1, manuelle Tests | 18 | 20 | 2 | ✓ | |
| Blockveranstaltungen | TEW | 5 | 5 | | ✓ | |
| Summe | Verfügbare ph: 5 Personen * 9 Tage * 7h - 31ph (Abwesenheit) = 284ph | 287 | 285 | -2 | | |

14.06.2023

Review 4 | Sepia | Eren Saglam und Andreas Roth

✗ = Arbeitspaket gestrichen
→ = Verschoben auf den nächsten Sprint
✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

10. Sprint (14.06. - 20.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



| Arbeitsbereich | Arbeitspakete | Plan |
|------------------|--|------|
| Dokumente | Risikomanagement | 2 |
| | Gruppenberichte Review 4, Checkliste für Review überarbeiten | 5 |
| | Abgabedokument für die 6 Levelkonzepte erstellen | 5 |
| | Technische Dokumentation, UX Konzept für den Kunden | 10 |
| Präsentation | Abschlusspräsentation erstellen | 42 |
| | Review 4 halten, Kundensprechstunde | 21 |
| | Jour fixe 6 fertigstellen | 8 |
| Interne Meetings | Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive | 17 |
| | Meeting mit Designerinnen | 5 |
| Implementierung | Produktwebsite erstellen | 5 |
| | Grafiken und Animationen für Level 2 anpassen | 3 |
| | Anpassungen anhand des Feedbacks der Usability Tests | 5 |
| | Designs für Spiele Menüs übernehmen, Designs für Scoreboard übernehmen | 6 |
| | Level 2 an Kundenwünsche anpassen | 3 |
| Testing | Bugfixing | 5 |
| | Backend Tests, Manuelle Tests | 7 |
| | Unit Tests für Level 2 | 13 |
| Summe | Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 14ph (Abwesenheit) = 161ph | 162 |

Arbeitspakete aus dem letzten
Sprint übernommen

Vorausblick zum Projektende (14.06. - 26.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



| Arbeitsbereich | Arbeitspakete | Plan |
|------------------|---|------|
| Dokumente | Risikomanagement | 4 |
| | Gruppenberichte Review 4 | 5 |
| | Abgabedokument für 6 Levelkonzepte | 5 |
| | Technische Dokumentation, UX Konzept dokumentieren | 10 |
| Präsentationen | Abschlusspräsentation fertigstellen | 68 |
| | Abschlusspräsentation halten | 35 |
| | Review 4, Jour fixe 6 und Kundensprechstunde halten | 36 |
| | Jour fixe 6 fertigstellen | 8 |
| Interne Meetings | Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive | 25 |
| | Meeting mit Designerinnen | 13 |
| Implementierung | Produktwebsite fertigstellen | 13 |
| | Grafiken und Animationen für Level 2 anpassen | 3 |
| | Anpassungen anhand des Feedbacks der Usability Tests | 5 |
| | Designs für Spiele Menüs übernehmen, Design für Scoreboard übernehmen | 6 |
| | Level 2 an Kundenwünsche anpassen | 3 |
| Testing | Bugfixing | 18 |
| | Backend Tests, Manuelle Tests | 15 |
| | Unit Tests für Level 2 | 13 |
| Summe | Verfügbare ph: 9 Tage * 5 Personen * 7ph - 31ph (Abwesenheit) = 287ph | 285 |

Risiko



Das Projekt ist aufgrund eines kritischen Bugs zur Abschlusspräsentation nicht ausführbar

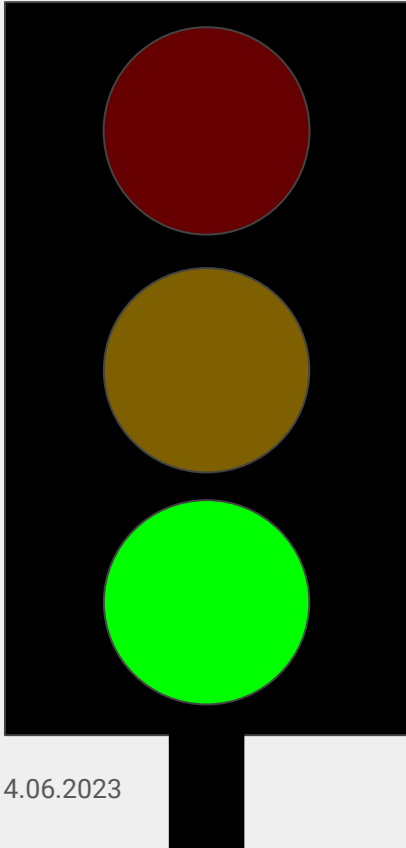
Indikator: Am 23.06. wird festgestellt, dass das Projekt durch einen Bug nicht mehr ausführbar ist.

Präventiv: Bis zum Projektende werden 18 Personenstunden in das Arbeitspaket "Bug Fixing" eingeplant.

Reaktiv: Backup wird geladen und vorgeführt.

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

Statusampel



Grün, da:

- Zweites Level vollständig implementiert wurde
- Wir positives Feedback aus dem Kundenreview erhalten haben
- Das Team weiterhin sehr motiviert ist

Produkt-Teil

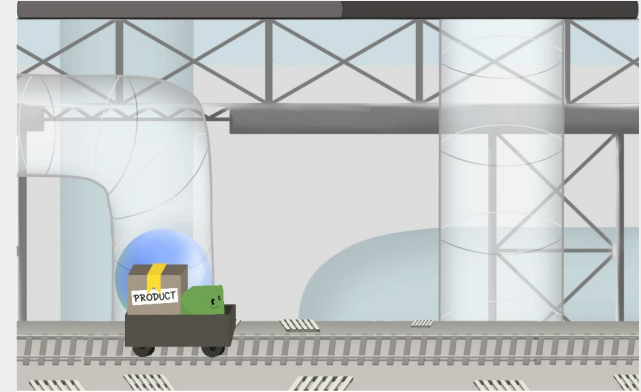


Stand bei Review 3



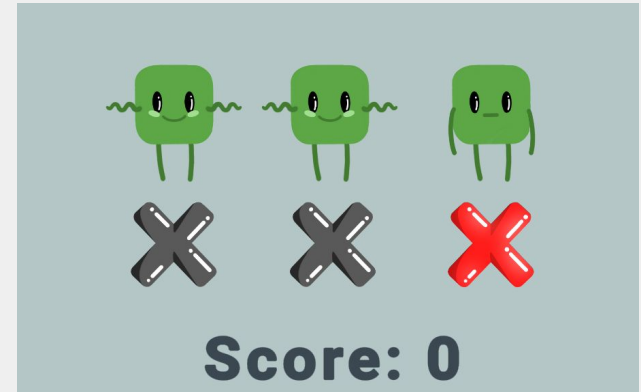
Konzept Level 1:

- Bildschirm wird angetippt, um den Wagen zu bewegen
- Zeitspanne wird immer knapper



Anpassungen Level 1:

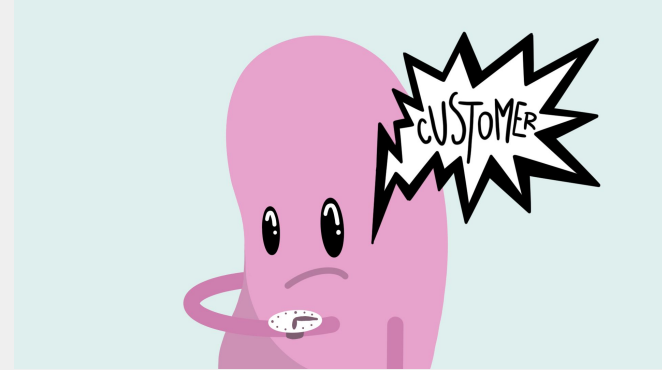
- Funktionalitäten für Level 1 implementiert
- Designs für Level 1 entwickelt und eingebunden





Was hat sich weiterentwickelt?

- Grafiken für Level 1 wurden überarbeitet
- Cutscenes an Anfang und Ende von Level 1 erstellt
- Level 2 wurde implementiert
- Darstellung des Scoreboards wurde angepasst



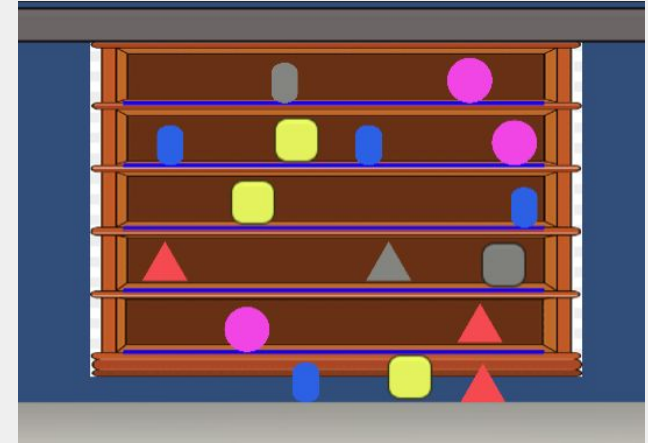
Einzelwertung

| Ranking | Name | Firma | Score |
|---------|---------|-----------|-------|
| 1 | Mike | Sepia | 50 |
| 2 | Stephan | Sepia | 40 |
| 3 | Fabian | HSMA | 40 |
| 4 | Eren | Sepia | 30 |
| 5 | Marcus | Firma A | 30 |
| 6 | Hannah | HSMA | 30 |
| 7 | Fisch | Broooooot | 30 |
| 8 | Tim | C | 30 |
| 9 | Test | Test | 30 |
| 10 | Andi | Sepia | 20 |

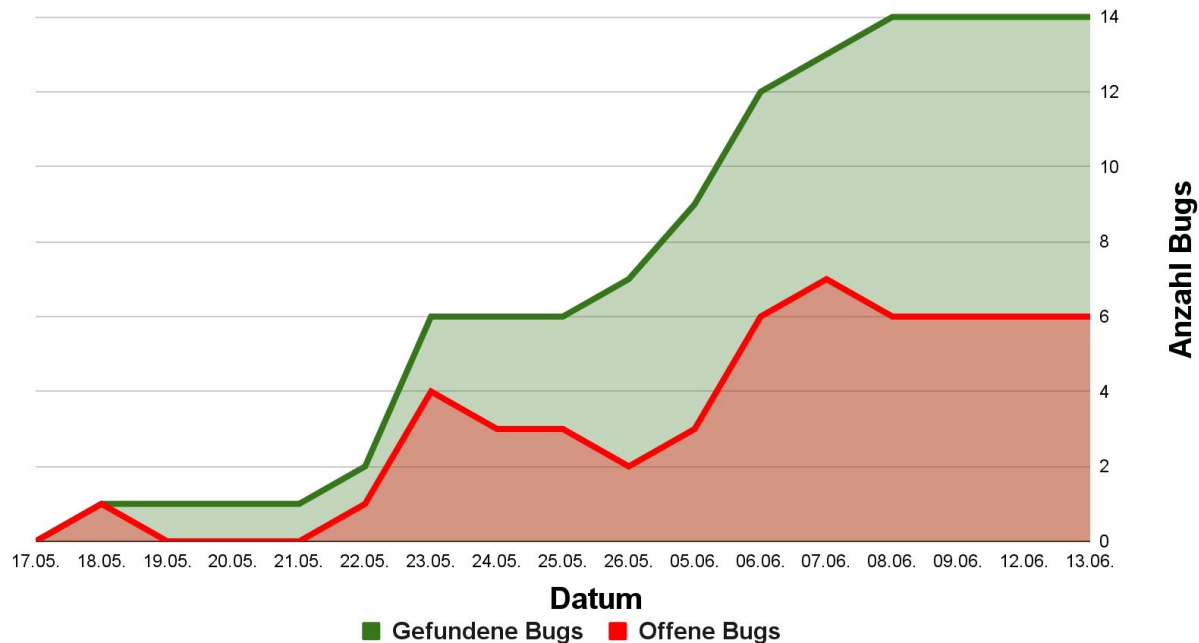


Konzept zweites Level

- Bereich "Parts" in der sovanta Innovation Factory
- Mehrere Produkte auf einem Fließband
- Richtiges Produkt muss an die richtige Stelle im Regal gesetzt werden
- Produkte werden immer schneller



Bugkurve





Usability-Tests - TODO

Hands-On Testing:

- Es wurden **XX** Personen zum Testen des Spiels Aufgefordert
- Fragebogen zum ausfüllen
- Überwiegende Probleme:
 - Erklärungstext bei Level 2 wird zu kurz angezeigt
 - Items sind schwer zu greifen
 - Zeit und Fließband laufen schon, bevor der Text ausgeblendet wurde
 - Verständnis für Level 2 kommt erst nach mehreren Durchläufen

| | strongly disagree | | | strongly agree | |
|---|-------------------|---|---|----------------|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Ich kann mir sehr gut vorstellen, das System regelmäßig zu nutzen. | | x | | | |
| 2. Ich empfinde das System als unnötig komplex. | | x | | | |
| 3. Ich empfinde das System als einfach zu nutzen. | | | | x | |
| 4. Ich denke, dass ich technischen Support brauchen würde, um das System zu nutzen. | | x | | | |
| 5. Ich finde, dass die verschiedenen Funktionen des Systems gut integriert sind. | | | | x | |
| 6. Ich finde, dass es im System zu viele Inkonsistenzen gibt. | | x | | | |
| 7. Ich kann mir vorstellen, dass die meisten Leute das System <u>schnell zu beherrschen</u> lernen. | | | | | x |
| 8. Ich empfinde die Bedienung als sehr umständlich. | | x | | | |
| 9. Ich habe mich bei der Nutzung des Systems sehr sicher gefühlt. | | | | x | |
| 10. Ich musste eine Menge Dinge lernen, bevor ich mit dem System arbeiten konnte. | | x | | | |

Produktvorstellung





Woran wird bis zur Abschlusspräsentation gearbeitet?

- Level 2 anpassen
 - Designs werden leicht angeglichen
- Vervollständigung der Unterlagen
- Überarbeitung der weiteren Level Konzepte



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!