

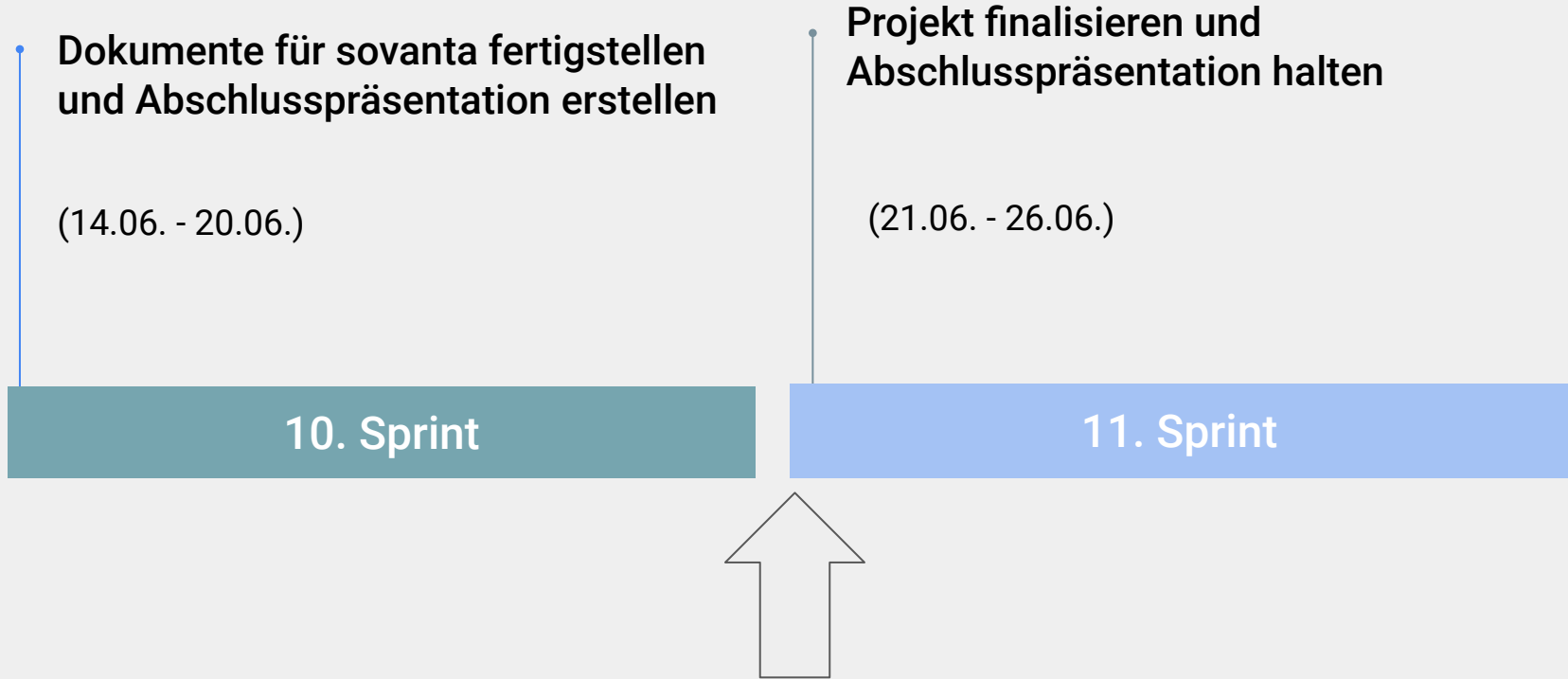
Sepia - Jour fixe 6



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 eingefügt
 - Übergänge wurden vervollständigt
- Vom Kunden gewünschte Dokumente wurden eingereicht
 - UX-Konzept
 - Technische Dokumentation

Herausforderungen

- Implementierung des Scoreboard-Designs war schwieriger als gedacht
 - Mehr Zeit investiert

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 - 14ph (Abwesenheit) = 161ph	162	164	2		42

→ = Verschoben 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	mittel	gering
	sehr hoch	hoch	mittel	gering
	hoch	mittel	gering	sehr gering
	mittel	gering	sehr gering	unbedeutend
Eintrittswahrscheinlichkeit				

Risiko



Zur Abschlusspräsentation fällt ein Vortragender aus

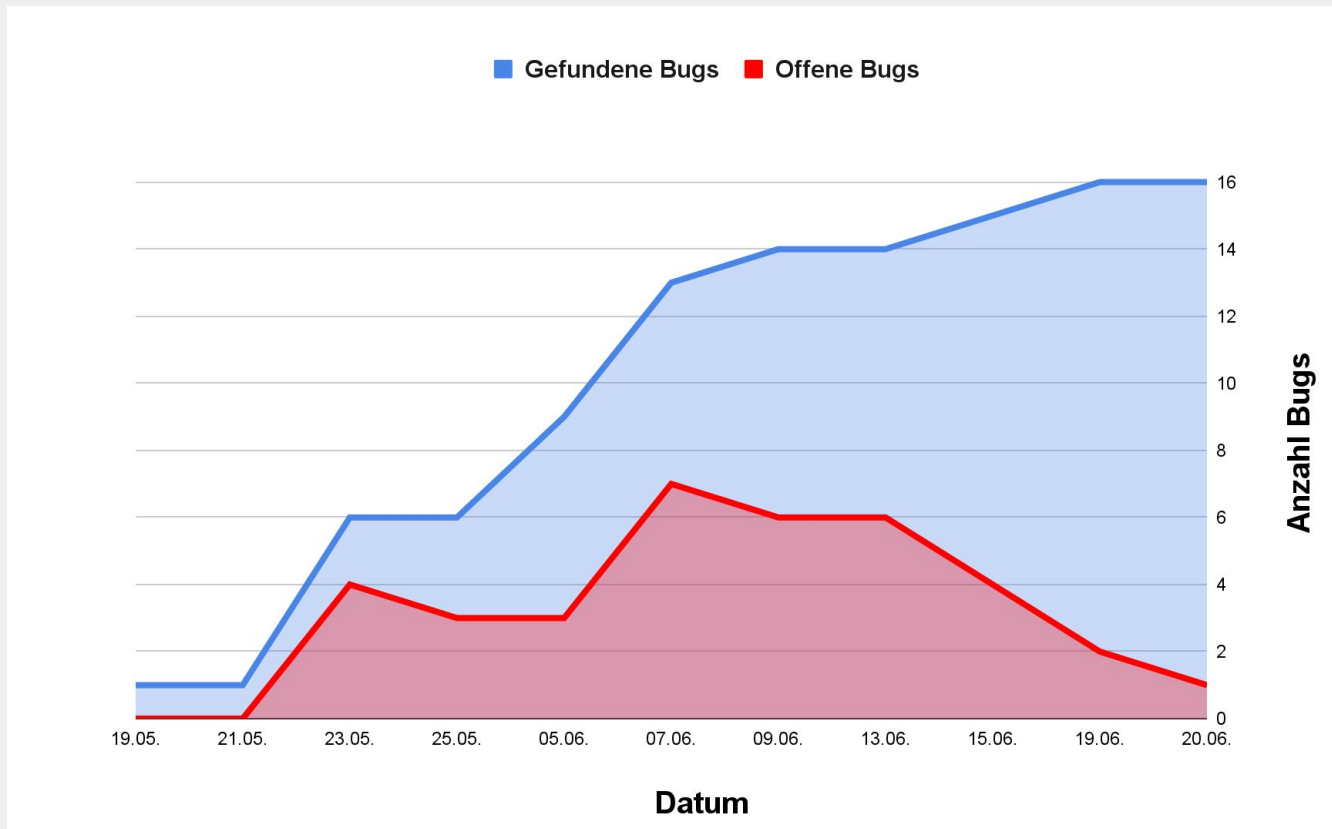
Indikator: Am 26.06. kommt die Mitteilung von einem Vortragenden, dass dieser ausfällt.

Präventiv: Zwei weitere Teammitglieder werden auf die Abschlusspräsentation vorbereitet.

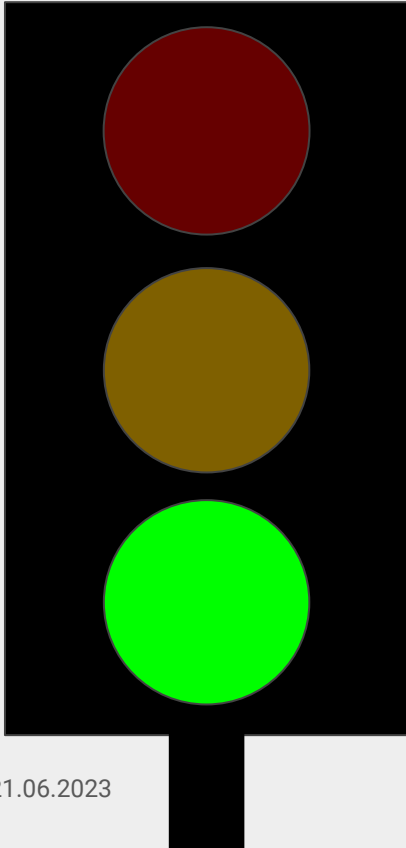
Reaktiv: Ein Teammitglied übernimmt den Teil des fehlenden Vortragenden.

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
- Produkt abgabebereit ist
- Teammotivation hoch ist



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!