

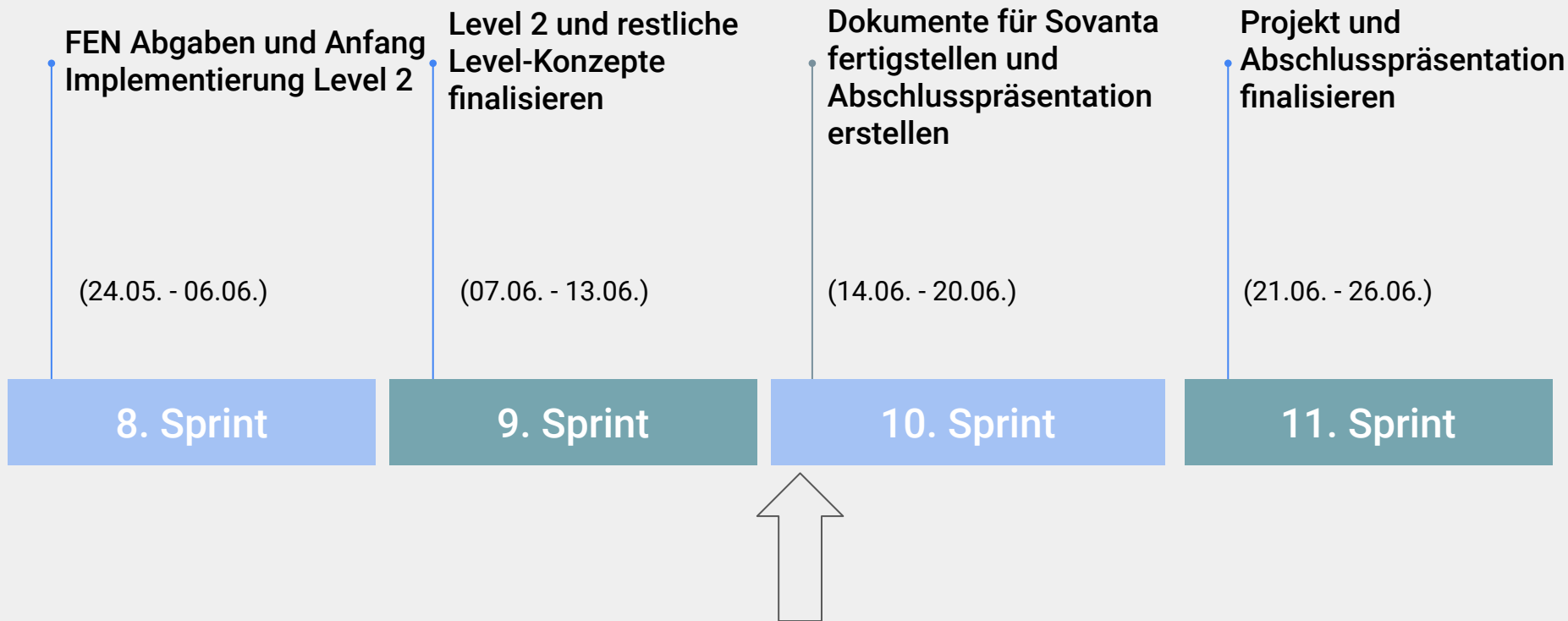
Sepia - Review 4



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

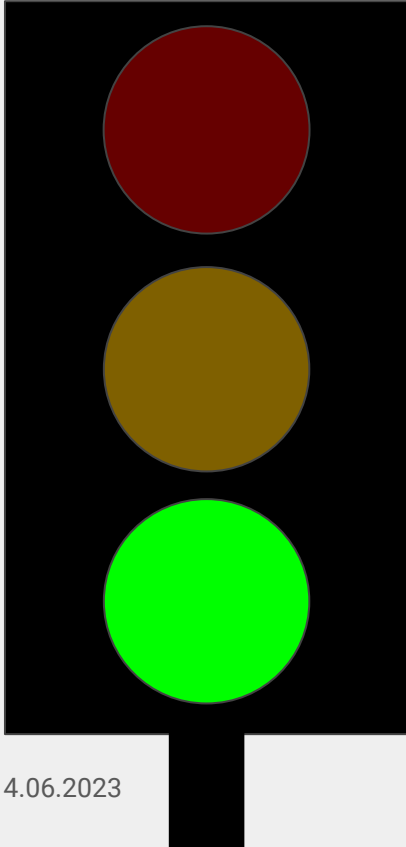
Indikator: Am 23.06. wird festgestellt, dass das Projekt durch einen Bug nicht mehr ausführbar ist.

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:

- Funktionalitäten von Level 2 implementiert sind
- Wir positives Feedback aus dem Kundenreview erhalten haben
- Das Team weiterhin sehr motiviert ist

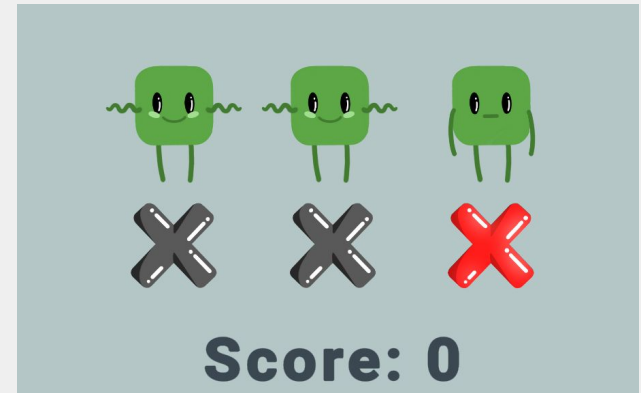
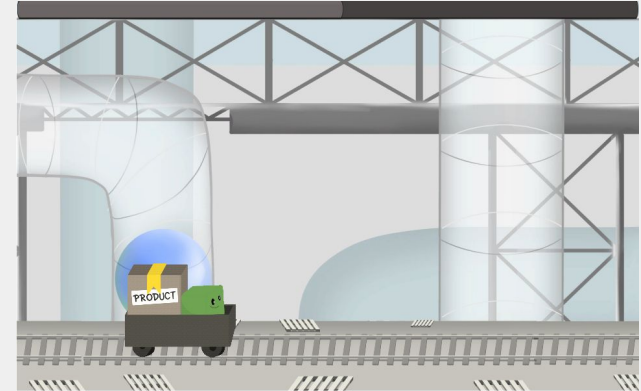
Produkt-Teil



Stand bei Review 3



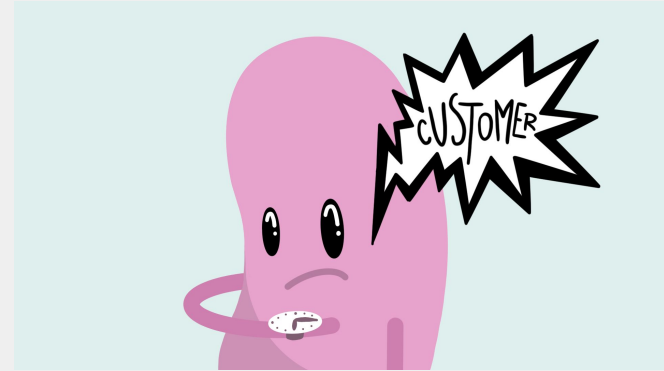
- Konzept Level 1
 - Bildschirm wird angetippt, um den Wagen zu bewegen
 - Zeitspanne wird immer knapper
- Funktionalitäten für Level 1 implementiert
- Designs für Level 1 entwickelt und eingebunden





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

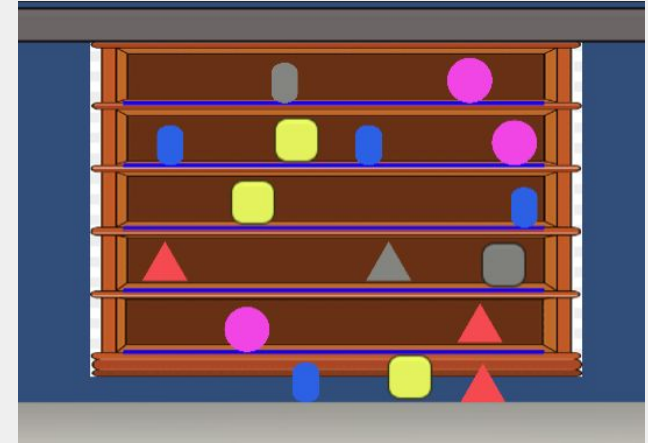


Einzelwertung			
Ranking	Name	Firma	Score
1	Mike	Sepia	50
2	Stephan	Sepia	40
3	Fabian	HSMA	40
4	Eren	Sepia	30
5	Marcus	Firma A	30
6	Hannah	HSMA	30
7	Fisch	Broooooot	30
8	Tim	C	30
9	Test	Test	30
10	Andi	Sepia	20

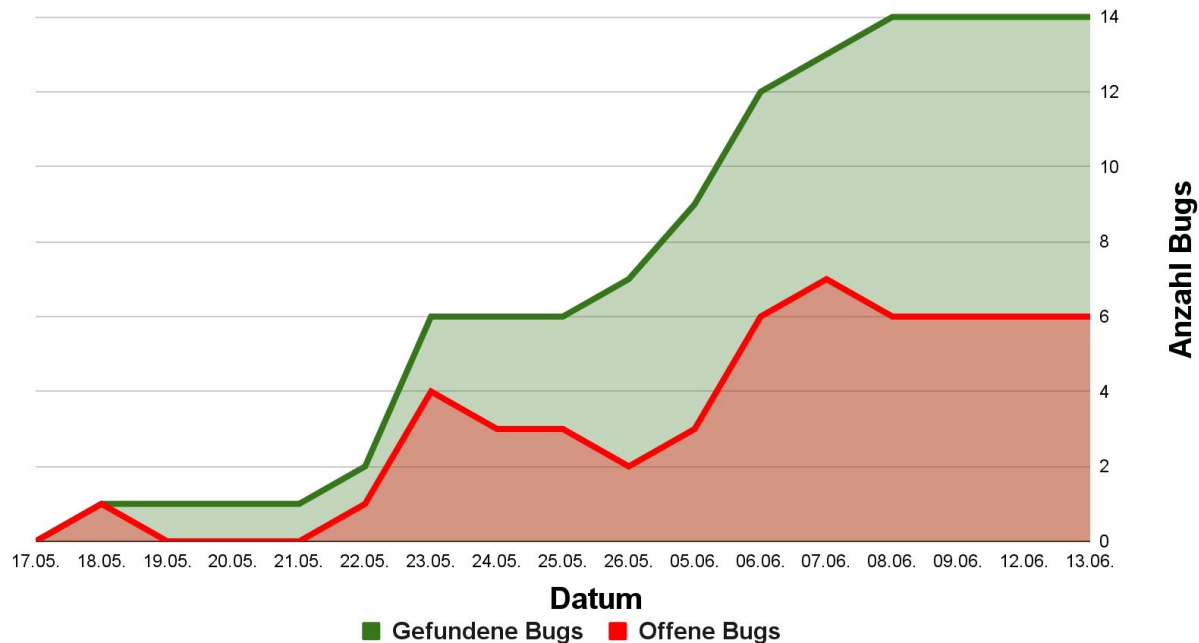


Konzept zweites Level

- 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



Produktvorstellung





Usability-Tests

Hands-On Testing:

- 11 Personen haben teilgenommen
- Fragebogen zum Ausfüllen
- Überwiegende Probleme:
 - Erklärungstext bei Level 2
 - Items schwer greifbar
 - Zeit und Fließband laufen, bevor Text ausgeblendet

	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			



Woran wird bis zur Abschlusspräsentation gearbeitet?

- Level 2 anpassen
 - Grafiken werden leicht überarbeitet
 - Anpassungen anhand Feedbacks von Usability Tests
- Vervollständigung der Unterlagen
- Überarbeitung der weiteren Level Konzepte



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!