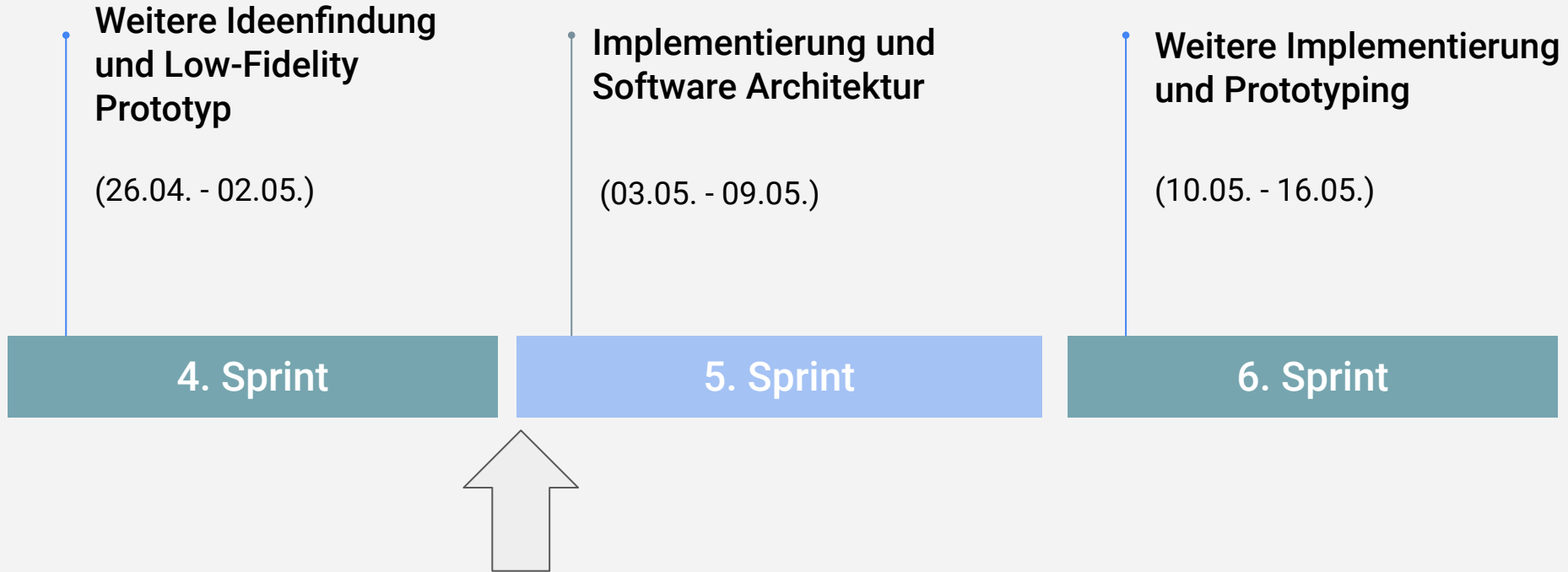


Sepia - Jour fixe 3





Übersicht





Highlights und Probleme aus dem 4. Sprint

Highlights

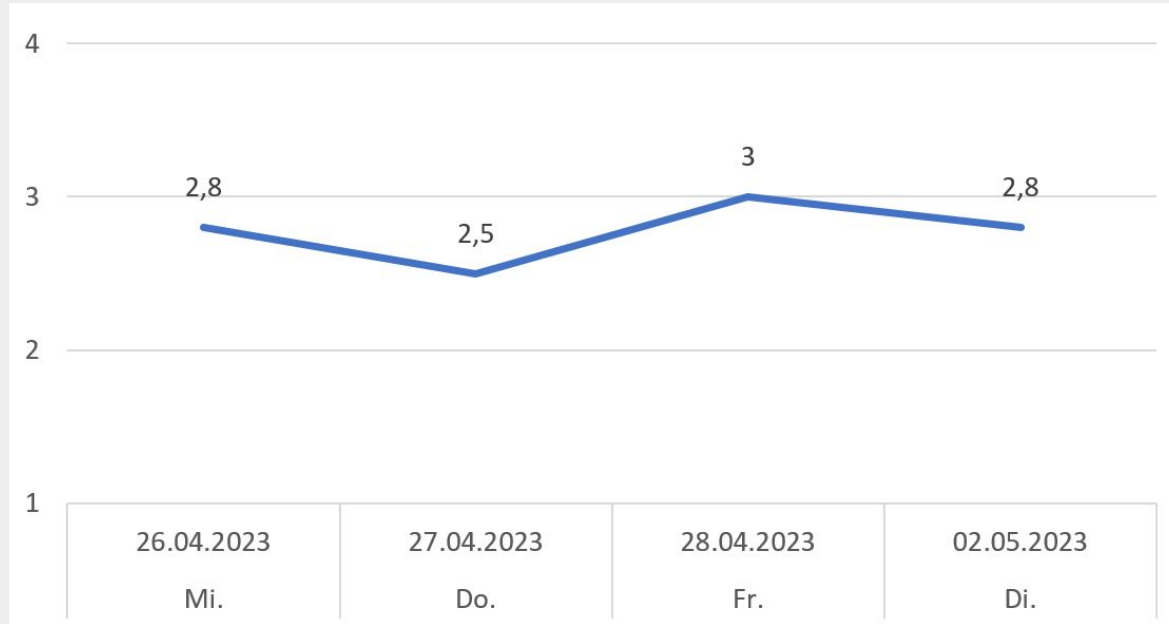
- Ideenfindungs Workshop mit Designern
 - Schnell eine Idee gefunden
- Teamaktivitäten eingeführt/geplant
 - Gemeinsames Kartenspielen nach dem Mittagessen gegen Mittagstief
 - Planung weiterer Aktivitäten im Team
- Stimmung in diesem Sprint deutlich gestiegen
 - Weniger Druck durch Termine
 - Langes Wochenende

Probleme

- Krankheitsausfälle an zwei Tagen
 - Zwei Arbeitspakete mussten verschoben werden
- Erschwerte Planung durch Feiertag
 - Frühzeitige Verlegung der Sprint-Planung



Stimmungsverlauf



Legende

- 1 - Katastrophal
- 2 - Schlecht
- 3 - Gut
- 4 - Sehr Gut

Rückblick 4. Sprint (26.04. - 02.05.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Risikomanagement	2	2	0	✓	
	Checkliste für das Review erstellen	1	1	0	✓	
	Gruppenbericht über andere Teams	3	2	-1	✓	
Präsentationen	Review 1 halten	25	25	0	✓	
	Jour fixe 3 fertigstellen	8	7	-1	✓	
Kunde	Kundenreview fertigstellen	13	8	-5	⇨	5
	Kundengespräch	1	1	0	✓	
	Fragenkatalog für das Kundengespräch erstellen	1	1	0	✓	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	16	17	1	✓	
Qualitätsmanagement	Konzept für Code-Testing	8	7	-1	✓	
Einarbeitung	Java Spring Boot	3	0	-3	✓	
	Quarkus (neu)	0	3	3	✓	
	React Bootstrap	13	10	-3	✓	
Prototyping	Weitere Ideenfindung	13	10	-3	✓	2
	Anlegen von Low-Fidelity-Prototypen	5	0	-5	⇨	
	Datenbank erstellen	3	0	-3	✗	
Blockveranstaltungen	FEN	6	5	-1	✓	
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 7 ph * 4 Tage - 21 ph (Abwesenheit) = 119 ph	121	99	-22		7

5. Sprint (03.05. - 09.05.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Anforderungsspezifikation überarbeiten Projekthandbuch überarbeiten Risikomanagement	8 5 2
Prototyping	Anlegen von Low-Fidelity-Prototyp	2
Architektur	Architekturdokument erstellen Grobentwurf und Feinentwurf	8 13
Kunde	Kundenreview halten Kunden-Sprechstunde	5 2
Präsentation	Jour fixe 3 halten Review 2 fertigstellen Kundenreview fertigstellen	20 13 5
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive	19
Implementierung	Level mit grundlegender Logik erstellen Unit Tests für bestehende Logik	31 5
Blockveranstaltungen	FEN TEW	13 5
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 7h * 5 Tage - 18 ph (Abwesenheit) = 157 ph	156



Risikomanagement

1) Verzögerungen bei der Entwicklung beeinflussen die Abarbeitung der anderen Arbeitspakete

Indikator: Zeitverlust von mehr als 10 ph bei der Implementierung.

Präventiv: Investierte Zeit in die Implementierung jeden Tag prüfen, Probleme bei der Implementierung werden frühzeitig kommuniziert.

Reaktiv: Weniger relevante Arbeitspakete auf den nächsten Sprint verschieben.

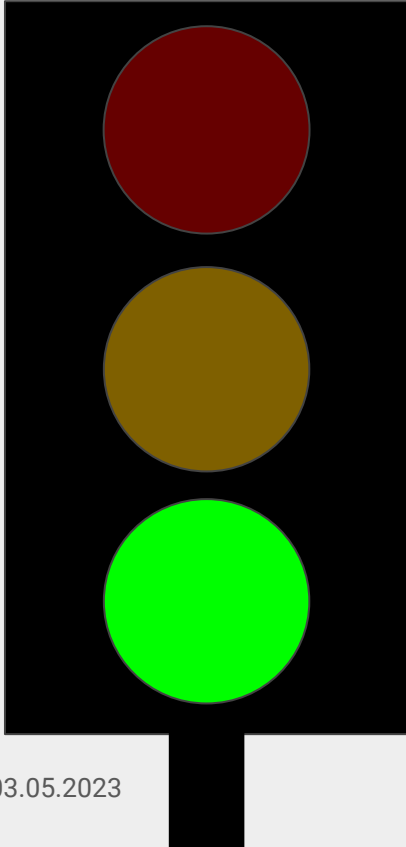
2) REACT erzeugt Probleme bei der Spieleentwicklung

Indikator: Ziele der Arbeitspakete für die Implementierung können mit REACT nur mit deutlich mehr Aufwand (mehr als 20 ph zusätzlich) erfüllt werden.

Präventiv: Kontinuierlich prüfen, ob unsere Ziele mit REACT umsetzbar sind.

Reaktiv: Sofortiger Umschwung der Arbeitsart, Schnelle Einarbeitung in das neue Framework.

Schaden	sehr hoch	hoch	mittel	gering
	sehr hoch	hoch	mittel	gering
	hoch	mittel	gering	sehr gering
	mittel	gering	sehr gering	unbedeutend
Eintrittswahrscheinlichkeit				



Grün, da:

- Fortschritte bei der Ideenfindung
- Trotz Abwesenheiten die wichtigen Punkte des Sprints erfüllt (Idee, Einarbeitung in Technologien)
- Bessere Stimmung durch erste Team-Aktivitäten und weniger Stress



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!