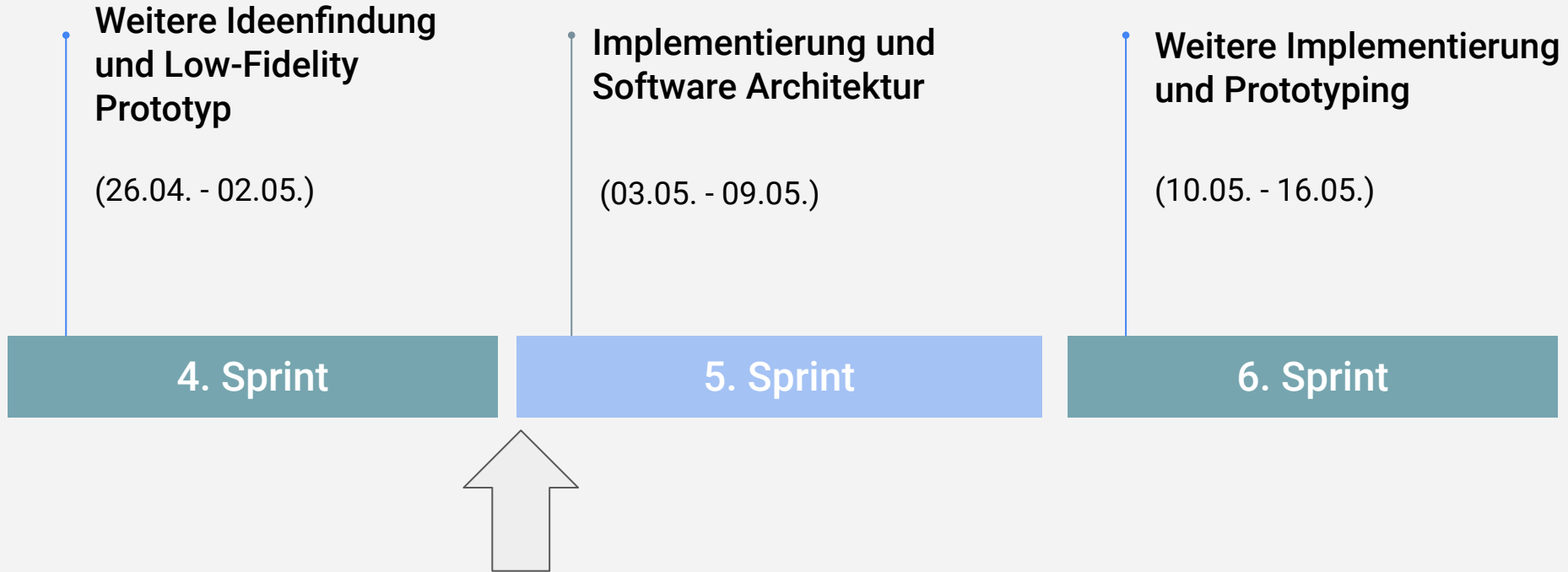


# Sepia - Jour fixe 3





# Übersicht





# Highlights und Probleme aus dem 4. Sprint

## Highlights

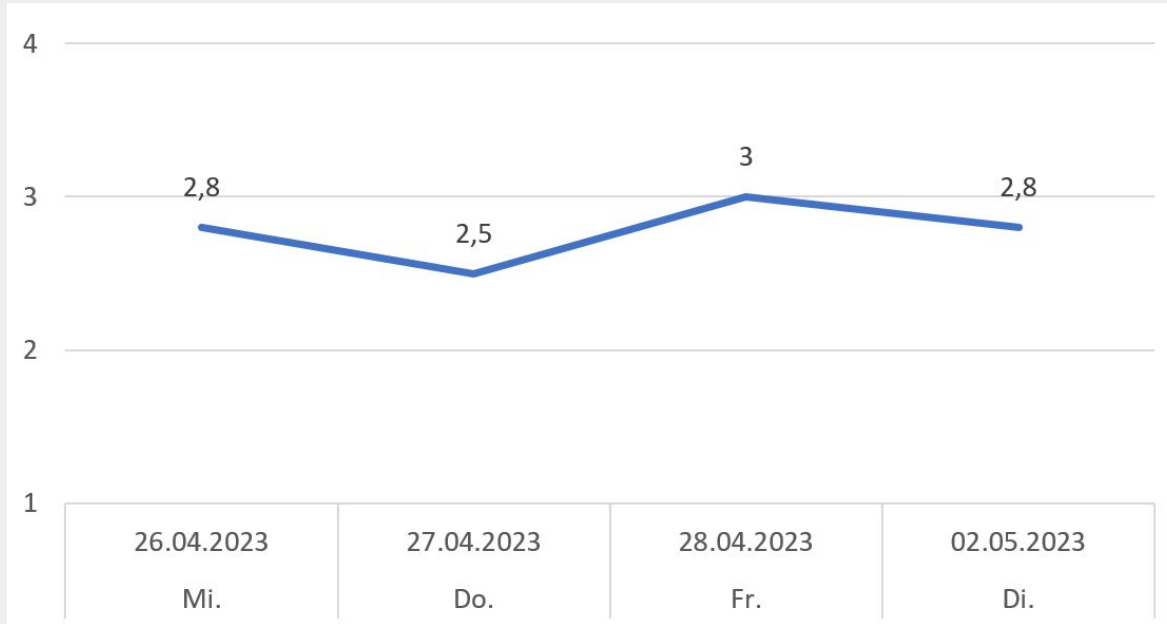
- Ideenfindungs Workshop mit Designern
  - Schnell eine Idee gefunden
- Teamaktivitäten eingeführt/geplant
  - Gemeinsames Kartenspielen nach dem Mittagessen gegen Mittagstief
  - Planung weiterer Aktivitäten im Team
- Stimmung in diesem Sprint deutlich gestiegen
  - Weniger Druck durch Termine
  - Langes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

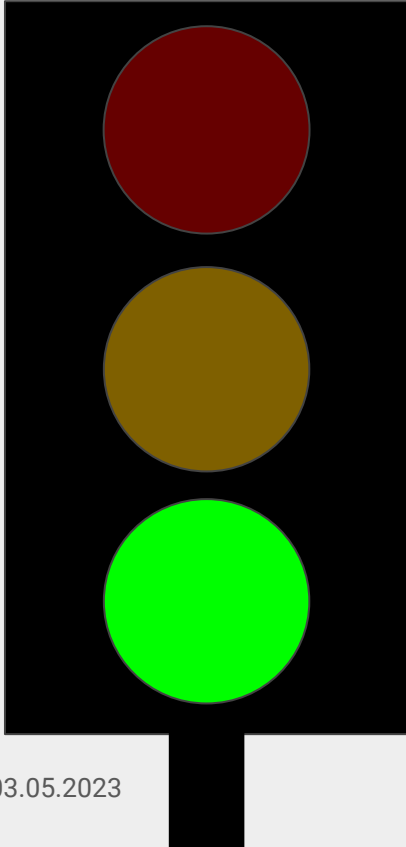
## 2) React erzeugt Probleme bei der Spieleentwicklung

**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	gering	mittel	hoch	sehr hoch
		2)		
			1)	
Eintrittswahrscheinlichkeit				
	gering	mittel	hoch	sehr hoch



Grün, da:

- Fortschritte bei der Ideenfindung
- Trotz Abwesenheiten die wichtigen Punkte des Sprints erfüllt (Idee, Einarbeitung in Technologien)
- Bessere Team-Stimmung





Vielen Dank für Eure  
Aufmerksamkeit!