

## **1. Technisches Review**

Im Vergleich zum ersten Sprint hat sich an den eingesetzten Tools, Sprachen, Frameworks etc. nichts geändert. Das View-Team hat neben der Gestaltung und Implementierung des User-Interfaces auch die Aufgabe, erste Vorbereitungen zu treffen, um das Produkt später zu bewerben bzw. vermarkten. Hierzu wurde ein Blog eingerichtet (tumblr). Außerdem wurden Accounts bei Twitter und Facebook eingerichtet.

Die Entwicklung des Logos wurde hauptsächlich in Photoshop, Illustrator und Pixelmator realisiert.

## **2. Zusammenarbeit im Team**

Die Zusammenarbeit im Team insgesamt hat sich im Laufe des zweiten Sprints verbessert. Die Kommunikation im direkten Gespräch aber auch über GitHub funktioniert gut, wenngleich es natürlich noch an einigen Stellen zu Missverständnissen durch mangelnde Absprache kam. Die Kommunikation innerhalb des View-Teams funktioniert gut. Der Workflow kann hier aber auf jeden Fall noch verbessert werden.

## **3. Wie klar waren die Vorgaben?**

Die Vorgaben waren im Großen und Ganzen klar. Im Detail kam es häufiger zu Unstimmigkeiten und Rückfragen. Hier würde es Sinn machen, sich im nächsten Sprint detaillierter mit der Definition der User-Stories auseinander zu setzen. Allgemein arbeitet das Team zu wenig nach einzelnen User-Stories

## **4. Wie klappen die Tools?**

Die Arbeit mit den Tools (vor allem GitHub) hat sich gegenüber dem ersten Sprint stark verbessert.

## **5. Sonstiges**

Vorschlag zur Diskussion im Sprint Review:

*Sind die angestrebten 10 Stunden pro Person und Woche realistisch und sinnvoll?*

Zweifelloos gibt es genug Arbeit, um die 10 Stunden voll zu bekommen. Jedoch muss man sehen, dass es auch noch das ein oder andere Fach in diesem Semester gibt, das in den nächsten Wochen einiges an Zeit in Anspruch nehmen wird. Das sollte nicht vernachlässigt werden.