28.09.2019

Produktion digitaler Medien

Melee Plus



Dokumentation

Team C

Christian Dirks  
Benedict Ertelt  
Kim Yuan Kan  
Timo Peters  
Benjamin Schesler

Jens Bendig

Dipl.-Ing. Björn Arp

Inhaltsverzeichnis

[1. Vorwort 2](#__RefHeading___Toc1542_1665309004)

[2. Vorgehensweise 3](#__RefHeading___Toc1598_1665309004)

[2.1 Merkmale 3](#__RefHeading___Toc1600_1665309004)

[2.2 Vorgehen 3](#__RefHeading___Toc1602_1665309004)

[3. Anforderungsanalyse 4](#__RefHeading___Toc275_661572545)

[3.1 Funktionsanforderungen 4](#__RefHeading___Toc277_661572545)

[4. Aufwandsplanung 5](#__RefHeading___Toc279_661572545)

[4.1 Geplanter Aufwand 5](#__RefHeading___Toc281_661572545)

[4.2 Tatsächlicher Aufwand 6](#__RefHeading___Toc283_661572545)

[5. Organigramm 7](#__RefHeading___Toc285_661572545)

[6. Projektziele 8](#__RefHeading___Toc287_661572545)

# 1. Vorwort

Im Rahmen des Moduls „Produktion digitaler Medien“ an der Hochschule Emden-Leer, geleitet von Prof. Jens Bendig und Dipl. Ing. Björn Arp, sollen mehrere Gruppen der Größenordnung von bis zu fünf Personen ein digitales Medium produzieren und zur Abgabe bereitstellen.

Welche Form jenes Medium erhalten soll, ist den Gruppen allerdings selbst überlassen.

Zusätzlich zum Medium soll jede Gruppe eine dazugehörige Präsentation vorbereiten, sowie eine vollständige Dokumentation anfertigen.

Hierbei soll die Präsentation eine etwaige Dauer von X Minuten einnehmen und die Dokumentation den Standards einer Projektdokumentation gerecht werden.

Das von Team C, bestehend aus den Mitgliedern Christian Dirks, Benedict Ertelt, Kim Yuan Kan, Timo Peters und Benjamin Schesler, gewählte Medium ist das eines Videospiels für den Computer.

Das fertige Produkt soll ein lokales Multiplayer Spiel des „Plattform-Fighter“-Genres werden, welches von Titeln der Reihe „Super Smash Bros.“ inspiriert ist.

Das Team legt dabei besonders großen Wert auf Planung, Präsentation, Programmierung, Dokumentation sowie Tests.

# 2. Vorgehensweise

## 2.1 Merkmale

Im Verlaufe des Projekts bedienen wir uns am Vorgehensmodell Scrum, welches folgende Merkmale und Vorgehensweisen aufweist:

Scrum ist ein Vorgehensmodell, das in der agilen Softwareentwicklung ihre Verwendung findet. Jenes Modell wird für Projekte, deren Anforderungen sich in ihren Anfangsstadien entweder unvollständig oder nur in Ansätzen - also mit möglichen Anforderungserweiterungen - befinden, eingesetzt.

Das Entwicklerteam trifft sich in regelmäßigen Abständen, üblicherweise monatlich oder gar wöchentlich, um den Fortschritt, sowie überwundene Schwierigkeiten zusammenzufassen und im Anschluss gegebenenfalls Anforderungen neu zu definieren oder anzupassen. Diese Treffen werden als Sprints bezeichnet.   
Darüber hinaus erfolgt ein täglicher Informationsaustausch über aktuelle Fortschritte oder Probleme innerhalb des Teams in Form eines Daily Scrums. Mithilfe dieser Besprechungen werden frühzeitig Ergebnisse sichtbar.

Scrum besteht im Kern aus drei Rollen, dem Product Owner, dem Team und dem Scrum Master.

Der Product Owner fungiert als Auftraggeber beziehungsweise als Kunde. Er setzt die Anforderungen an das Produkt, pflegt und priorisiert den Product Backlog und trägt die Verantwortung für den Gesamtprozess.

Das Team arbeitet als eine Einheit und wird nicht weiter unterteilt, da die Interaktion zwischen den Entwicklern wichtig ist um die Arbeit an den Anforderungen aufzuteilen.

Der Scrum Master ist der Berater des Entwicklerteams und sorgt für die reibungslose Abarbeitung der Anforderungen.

## 2.2 Vorgehen

Recherche

Lasten-/Pflichtenheft erstellen

Arbeitsaufteilungen

Entwurf erstellen

Implementierungen beginnen

Integration & Tests

Produkt abliefern

# 3. Anforderungsanalyse

## 3.1 Funktionsanforderungen

# 4. Aufwandsplanung

Zwecks Übersicht über den Aufwand wird jener unterteilt in einen geschätzten und einen tatsächlichen, im Nachhinein ermittelten, Aufwand. Diese tabellarischen Aufwandsdarstellungen sollen zeigen, mit welchem zeitlichen Aufwand das Team für die Produktion des digitalen Mediums rechnet, wie der Aufwand zutande kommt und wie stark er vom tatsächlichen Aufwand sich unterscheidet.

## 4.1 Geplanter Aufwand

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aktivität** | **Opt.** | **Real.** | **Pess.** |
| Planung | 50 | 55 | 65 |
| Recherche | 40 | 45 | 50 |
| Character Design | 40 | 50 | 60 |
| Character Animation | 50 | 55 | 70 |
| Level Design | 40 | 45 | 55 |
| Menüentwicklung | 25 | 30 | 35 |
| Implementierung | 40 | 45 | 60 |
| Dokumentation | 40 | 45 | 50 |
| Tests | 35 | 45 | 50 |
| Präsentation | 40 | 45 | 55 |
|  |  |  |  |
| **Summe** | 400 | 460 | 550 |
| **Schätzwert** |  | 470 |  |

## 4.2 Tatsächlicher Aufwand

# 5. Organigramm

Programmierung

* Timo Peters
* Christian Dirks
* Benjamin Schesler

Grafik/Leveldesign/Mapping

* Benedict Ertelt

Sound

* Kim Yuan Kan

Animationen

* Benedict Ertelt
* Benjamin Schesler

Dokumentation

* Kim Yuan Kan

# 6. Projektablauf

## 6.1 Projektziele

## 6.2 Projektstrukturplan

## 6.3 Projektablaufplan