Projekt Management Plan Vortex-Tunnel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Version** | **Beschreibung** | **Bearbeiter** |
| 1.0 | Erster Entwurf des Berichts | Marc Nussbaumer |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Inhaltsverzeichnis

[Projektübersicht 3](#_Toc501706786)

[Projektziele 3](#_Toc501706787)

[Organisation & Zuständigkeiten 3](#_Toc501706788)

[Projektführung 4](#_Toc501706789)

[Gewähltes Vorgehensmodell 4](#_Toc501706790)

[Rahmenplan 4](#_Toc501706791)

[Projektkontrolle 6](#_Toc501706792)

[Risikomanagement 6](#_Toc501706793)

[Risiken Meilenstein 1 6](#_Toc501706794)

[Risiken Meilenstein 2 7](#_Toc501706795)

[Risiken Meilenstein 3 8](#_Toc501706796)

[Risiken Meilenstein 4 9](#_Toc501706797)

[Risiken Meilenstein 5 10](#_Toc501706798)

[Definition of Done 11](#_Toc501706799)

[Projektabschluss 11](#_Toc501706800)

[Projekunterstützung 12](#_Toc501706801)

[Tools für Entwicklung 12](#_Toc501706802)

[Testplan 13](#_Toc501706803)

[System-Tests 13](#_Toc501706804)

[Testfälle 14](#_Toc501706805)

[Testprotokolle 17](#_Toc501706806)

[Anhang 19](#_Toc501706807)

[Sprintpläne 19](#_Toc501706808)

# Projektübersicht

## Projektziele

## Organisation & Zuständigkeiten

Verantwortungsbereich im Projekt

MN  
Textur  
Auswertung versuchsresultate  
Modell (UV-Mapping)  
XML-Mapping   
  
PG  
Lichter  
Versuchszenarien / Aufbau  
Interaktive Doku  
Modell  
XML-Struktur

# Projektführung

## Gewähltes Vorgehensmodell

Gemäss obligatorischm Input

Linear mit Sprint / Hybridlösung da Hybrid Anforderungen (Forschung + Entwicklung)

## Rahmenplan

MeilenSteine + Deliverables

## Projektkontrolle

Mittels FlyingDonouts

## Risikomanagement

Kopiere von Meilensteinberichten

### Risiken Meilenstein 1

### Risiken Meilenstein 2

### Risiken Meilenstein 3

### Risiken Meilenstein 4

### Risiken Meilenstein 5

## Definition of Done

Lauffähig

Kamera 1 soll Szene darstellen

Wird auf HTC Vive dargestellt

Best practices Occoulous Rift

## Projektabschluss

Alles i.O.

# Projekunterstützung

## Tools für Entwicklung

IDE -> Unity / Visual Studio + Version

Webstorm (Interaktive Doku)

.Net Version

Enterpriselab

Gitlab -> Linke

SoDa Projekt und Sprintplanung

FlyingDounat

# Testplan

## System-Tests

Besonderheit nur Systemtests möglich

## Testfälle

Laden von XML

Testen ob auch Funktional auf HTC Vive

## Testprotokolle

# Anhang

## Sprintpläne