Meilensteinbericht 25.10.2017

# Projektstand

# Ziele des Meilensteins

1. Ausarbeitung eines Fragekatalogs für Testprobanden  
   In Dokument: «Fragebogen VR Vortex Tunnel»
2. Festlegung des maximalen Effektes  
   In Dokument: «Versuchsaufbau Vortex-Tunnel»
3. Erstellung Product Backlog  
   Einsehbar unter:   
   <https://www.flyingdonut.io/app/iteration.planning/project-id=59f0a012e4b033c5fdd50c6d/iteration-id=59f0a030e4b033c5fdd50c6f>

# Erarbeite Ergebnisse

* Konzept zur Ausführung des Tests mit Probanden
* Test zur Überprüfung der Effektstärke
* Product Backlog

# Zeitaufwände

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspacket | Soll | Ist | Bemerkung |
| Inbetriebnahme HTC Vive | 4 | 8 | Probleme mit dem HTC-Konto und Sensor-Einstellungen |
| Erstellung Fragebogen | 8 | 8 |  |
| Sitzung «Anforderungen an das Testkonzept» | 2 | 2 |  |
| Erstellung Testkonzept | 24 | 24 |  |
| Recherche Lösungsansätze Tunnelbewegung | 10 | 8 | Mehr Tutorials als Erwartet vorhanden |
| Meilenstein 2 | 48 | 76 |  |

# Anmerkungen

* Es fand keine Meilenstein-Sitzung statt

# Risikomanagement

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Risiko | Eintrittswahrscheinlichkeit | Ausmass | Gegenmassnahmen |
| *VR-Ausrüstung geht kaputt* | ***2*** | *4* | *Simulation kann an PC ausgeführt werden* |
| Unity-Framework unterstützt Funktionen nicht | 2 | 8 | Früher Prototyp zur Reduktion der Unbekannten |
| Nicht genügend Testprobanden vorhanden | 5 | 7 | Rekrutierung von Probanden läuft bereits / Test an HSLU |
| Unity-Updates beeinträchtigen Projekt | ***3*** | 10 | PAWI auf einer bestimmten Unity Version ausführen, welche nicht aktualisiert wird |
| Nicht genügend Know-How für Prototyp | 2 | 9 |  |
| Der Effekt des Gleichgewichts-verlusts tritt nicht ein | 1 | 10 | Früher Prototyp, im Eintrittsfall andere Szenarien zur Täuschung des Gleichgewichtssinnes |
| Legende | 0 = tief; 10 = garantiert | 0 = kein Problem,  10 = PAWI nicht  erfolgreich |  |

# Anmerkungen Risiken

* Das Risiko, dass die Ausrüstung defekt ist fällt weg, da wir diese am 18.10.2017 erfolgreich in Betrieb nehmen konnten. Es wird ersetzt durch das Risiko, dass die Ausrüstung während unserer PAWI beschädigt wird.
* Das Risiko, dass Unity-Updates das Projekt beeinträchtigen wurde minimiert, indem auf den Entwickler-PCs als auch auf dem VR-PC das gleiche Unity-Framework (Version 2017.2.0f3) installiert wurde.