

Presentace, revize plánu, report

Dotazující tým se ptá na následující otázky a dotazovaný tým odpovídá a výsledky si zapisuje k sobě do formuláře. Při odpovídání otázek a vyplňování formuláře, buďte co nejvíce konkrétní. U odpovědí typu „málo času“ se pokuste jít k podstatě, co konkrétně se nedaří, čím to je.

Hledejte pozitiva, to co nám nejde, víme velmi dobře

Termín presentace a revize: pondělí 19.11.2012

Místo presentace a revize: PPV

Členové Vašeho týmu

1. Radek Bařinka
2. Lukáš Frencl
3. Jan Pacner

Členové revizních týmů

Název týmu:---

1. Zdeněk Kaňovský

Presentace

Co by měla presentace obsahovat

- jak je definován problém, co byly sledované vlastnosti
- jaký je návrh řešení problému
- jak se řešení realizuje
- jaký způsob testování je zvolen a jak by měly proběhnout experimenty
- jakých výsledků má být dosaženo

Co se Vám při presentaci nejvíce podařilo?

1. Vystihnout hlavní myšlenku návrhu grafického rozhraní
2. Popsat jednotlivé části návrhu
3. Přesvědčit posluchače, že náš způsob řešení je relovuční

Co byste příště při presentaci udělali jinak?

1. Oblékli bychom se do více reprezentativního oblečení
2. Zvolili bychom formálnější způsob komunikace

Plán řešení projektu

Co se Vám v dosavadní práci nejvíce daří?

1. Vymýšlet mnoho alternativních možností jak implementovat různé části
2. Plnit časový plán
3. Vytvářet nové, kreativní návrhy grafických prvků

Co nejvíce pomáhá při řešení projektu? Co Vás nejlépe posouvá k dobrému řešení?

1. Dodržování časového plánu
2. Živá komunikace v týmu

Co nejvíce brání rychlejšímu a efektivnějšímu vývoji na projektu?

1. Nedostatek času
2. Nedostatečná zkušenost s prací v QML

Jak se dá těmto zábranám vyhnout? Jak se dají zábrany odstranit?

1. Změnou časového plánu
2. Získáváním zkušeností prací s alternativními frameworky pro GUI

Co jsou hlavní body projektu, na které jste nejvíce hrdí?

1. Inovativní design zaměřený na mobilní zařízení
2. Využití uměleckého stylu „Steampunk“

Co budete v následujícím postupu řešení projektu dělat jinak?

1. Opuštění původně plánovaného využití webových technologií a rozhodnutí vše vytvořit v QML
2. Lépe organizovat spolupráci (ve smyslu tvorby kódu apod.)

Dokumentace

Co je rozumné sledovat při diskuzi o dokumentaci

- Přehled existujících řešení – co je na nich zajímavé a inspirující?
- Jak existující řešení inspirují řešení projektu?
- Jaké nástroje budou použity? Jakým způsobem? Z jakého důvodu?
- Jak dobře je popsán cíl a přínos řešení projektu?

-
- Jak se plánuje ověřit dosažení cíle a přínosu projektu?
 - Jak je zvolena cílová skupina uživatelů?
 - Jak jsou rozděleny role mezi členy týmu?
-

Vyplněný formulář opět vyexportujte jako PDF a odevzdejte (každý člen týmu zvlášť) do IS.