

Charter

TextureSync

Version	1.2.0
Datum	29.03.2019
Autor	gesamtes Team
Projektmitglieder	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler

Allgemeines							
Projekt	TextureSync						
Kunden	Animationsstudios, Medienproduktionshäuser, Grafikagenturen						
Benutzer	3D-Artist, 3D-Designer						
Problem	Texturen im 3D-Animationsbereich sind oft unstrukturiert abgespeichert und es wird viel Zeit benötigt diese zu durchsuchen.						
Ziel	Texturen sollen zentral gespeichert werden und gut durchsuchbar gemacht werden.						
Kriterien							
Wichtigste Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> • Texturen anzeigen und verwalten • eine Preview beim Durchsuchen der Texturen • ein Tag-System, um Texturen zuzuordnen • Filter für Metadaten und Tags • Synchronisation mit zentralem Server 						
Akzeptanzkriterien	<ul style="list-style-type: none"> • Das Durchsuchen darf nicht länger als 1 Sekunde bei 1000 Texturen dauern. • mindestens 10 Clients gleichzeitig aktiv 						
Vorgehensweise							
Phasen	Nach V-Modell						
Treffen	wöchentlich im Team, mindestens einmal bei Abnahme mit Kunden						
Prioritäten	<table border="1"> <tr> <td>Limitation</td> <td>Zeit</td> </tr> <tr> <td>Optimieren</td> <td>Inhalt</td> </tr> <tr> <td>Akzeptieren</td> <td>Kosten</td> </tr> </table>	Limitation	Zeit	Optimieren	Inhalt	Akzeptieren	Kosten
Limitation	Zeit						
Optimieren	Inhalt						
Akzeptieren	Kosten						
Deadline	Abgabe: 21. Juni 2019						
Risiken							
Projekt	<ul style="list-style-type: none"> • unzureichende Aufwandsschätzungen • Schwierigkeiten beim Implementieren der Preview unter verwendeten UI-Framework • Netzwerk-Kommunikations-Design 						
Produkt	<ul style="list-style-type: none"> • Dateiverlust • Metadaten werden vertauscht • Verlust von Daten durch nicht-funktionierende Synchronisation • „single point of failure“ durch Server-Architektur 						
Klassifizierung							
Größe	klein						
Prioritäten	wichtig für Kunden						
(Produkt-)Risiko	klein						
Profitabilität	minimal						
Technologie-Ebene	mittel, reif						

Erfahrung	nein, jedoch Teilerfahrung in einzelnen Aspekten
-----------	--

Einschränkungen	
Verwendung nur innerhalb eines Firmennetzwerkes (≥ 100 Mbit/s, Latenz < 100 ms)	
Authentifizierung der Nutzer daher überflüssig.	
Es werden nur < 5000 Texturen verwaltet.	
Kleine Unternehmen, also maximal 10 Clients	

Changelog

Version	Änderung
1.1.0	Changelog hinzugefügt
1.2.0	Risiken überarbeitet, Einschränkungen bei Anzahl der Nutzer