

Charter

TextureSync

Version	1.1
Datum	23.03.19
Projektmitglieder	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler

Allgemeines							
Projekt	TextureSync						
Kunden	3D-Artist, 3D-Designer, Animationsstudios, Medienproduktionshäuser, Grafikagenturen						
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	ca. 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 • Wahl verwendeter Technologien 						
Produkt	<ul style="list-style-type: none"> • Dateiverlust • Metadaten werden vertauscht • Ausfall • Verlust von Daten durch nicht-funktionierende Synchronisation • „single point of failure“ durch Server-Architektur 						
Klassifizierung							
Größe	klein						
Prioritäten	wichtig für Kunde						
(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.