netidee PROJEKTE

out-of-tune

Zwischenbericht | Call 13 | Projekt ID 3803

Lizenz: CC-BY-SA

Inhalt

1 Einleitung....3

2 Status der Arbeitspakete....3

2.1 Arbeitspaket 1 – Detailplanung und Formales am Projektstart....3
2.2 Arbeitspaket 2 - Projektmanagement....3
2.3 Arbeitspaket 3 - Infrastruktur....4
2.4 Arbeitspaket 4 - Analyse....5
2.5 Arbeitspaket 5 - Konzeption....5
2.6 Arbeitspaket 6 – Entwicklung....6
2.7 Arbeitspaket 7 - Vertrieb....6
2.8 Arbeitspaket 8 – Dokumentation und Formales am Projektende....6

3 Umsetzung Förderauflagen....7

4 Zusammenfassung Planaktualisierung....7

5 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung....7

6 Eigene Projektwebsite....8

1 Einleitung

out-of-tune hat mit Zeitpunkt dieses Berichts ungefähr die Hälfte der Projektkosten erreicht. Das Team hat sich von 5 Personen auf 3 Personen aufgrund zeitlicher Schwierigkeiten verkleinert – dies ändert jedoch nichts an der Projektlaufzeit, da alle Arbeiten von anderen Projektmitgliedern übernommen wurden. Grundsätzlich gibt es keine großen Abweichungen vom Plan und dem angestrebten Veröffentlichungszeitpunkt.

2 Status der Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 – *Detailplanung und Formales am Projektstart*

Die Detailplanung wurde am Projektanfang erfolgreich abgeschlossen. Dabei wurde wie vorgegeben vorgegangen.
Es wurde eine Detailplanung erstellt, visualisiert, ein zugehöriger Anfangsbericht erstellt und Netidee übermittelt. Wir erhielten Feedback und verbesserten darauf unseren Bericht. Nach einigen Iterationen war dann der Bericht zufriedenstellend und die erste Förderrate wurde uns übermittelt.

2.2 Arbeitspaket 2 - *Projektmanagement*

Dieses Arbeitspaket befasst sich mit dem gesamten Projektmanagement, was die Projektplanung, das Projectcontrolling, das Projektmarketing und das Reporting beinhaltet.

Der Großteil der bis jetzt benötigten Zeit ist derweil in das Projektmarketing, vor allem in die Projektwebsite, geflossen. Als Teil dieses Marketings wurden Visitenkarten erstellt und eine Präsentation für das Puls4Gamechanger-festival vorbereitet. out-of-tune wurde auf diesem Festival vor ca. 100 Personen vorgestellt.

Die Blogeinträge werden monatlich geschrieben und hochgeladen – dabei werden jeweils die interessantesten Neuerungen im Projekt kommuniziert.

Das Projektcontrolling und die Projektplanung wird seit Anfang Mai in zwei-wöchigen Sprints durchgeführt. Am Ende eines Sprints wird dieser evaluiert und der nächste Sprint wird geplant – damit stellen wir die Qualität der Software sicher und können zeitnah die nächsten Schritte setzen.

Das gesamte Arbeitspaket verlief grundsätzlich wie geplant. Die einzige ungeplante Tätigkeit war die Vorbereitung für das Puls4-gamechanger Festival – die dadurch gewonnene Aufmerksamkeit hatte jedoch einen positiven Impact auf

die Bekanntheit von out-of-tune und brachte somit einen Mehrwert für das gesamte Projekt ein.

2.3 Arbeitspaket 3 - *Infrastruktur*

Dieses Arbeitspaket befasst sich mit der Infrastruktur, die benötigt wird, um out-of-tune im vollen Umfang verwenden zu können. Zudem wird das Deployment der Software, Konfigurieren der Server, und der Aufbau der benötigten Projektinfrastruktur (z.B. Projektmanagement-Software) behandelt.

Für out-of-tune wurde bisher ein Webspace bei 1&1 Ionos angemietet, um die derzeitige Website hosten zu können. „www.out-of-tune.org“ ist derzeit erreichbar und enthält eine Teaser-Website.

Das Ticketsystem YouTrack wurde auf einem privaten Server installiert und getestet. Da aber relativ früh klar wurde, dass YouTrack und die damit verbundene Umgebung unseren Ansprüchen nicht gerecht wurde, haben wir unser Ticket- und Dokumentationssystem auf Jira/Confluence von Atlassian umgestellt. Dieses System läuft seither stabil und zuverlässig und wird für die Zeiterfassung und Planung genutzt.

Der Quellcode ist derzeitig in einem Git-Versionskontrollsystem bei Bitbucket gehostet. Dies ermöglicht uns das parallele Arbeiten am gleichen Code, mit einer Integration in Jira und Confluence. Dieses Repository wird dann am Ende des Projektes veröffentlicht.

Es läuft zudem ein Testdeployment von out-of-tune auf einem privaten Server. Dieser wird hauptsächlich für verschiedenste Tests und Quality Assurance verwendet. Docker ermöglicht uns dabei eine reibungslose Installation unserer Software.

Die Herstellung der benötigten Infrastruktur verläuft wie geplant. Wir werden in naher Zukunft Server mieten, um out-of-tune für alle zugänglich und benutzbar zu machen.

2.4 Arbeitspaket 4 - *Analyse*

Am Anfang des Projektes wurde eine technische Analyse ausgeführt. Diese ist die Grundlage für die derzeit verwendeten Sprachen, Libraries, Frameworks und technischen Umsetzungen.

Zudem wurde eine Umfeldanalyse durchgeführt, bei der ähnliche Produkte gefunden und verglichen wurden. Zudem wurde eine Abgrenzung zwischen diesen Produkten und out-of-tune gezogen.

Einige kurze Analysephasen finden immer wieder statt, da wir grundsätzlich mit agilen Methoden arbeiten. Dabei stoßen wir immer wieder auf neue, uns noch nicht bekannte Tools oder andere Hilfestellungen, die wir sofort in unsere Entwicklung mitaufnehmen können um uns die Arbeit zu erleichtern. Dadurch verläuft die Analyse wie geplant und hat einen unmittelbaren Mehrwert für das gesamte Projekt.

2.5 Arbeitspaket 5 - *Konzeption*

Die Konzeption bestand primär aus dem Entwickeln eines Prototypen, dem Schreiben einer Spezifikation und der Austestung verschiedener Ansatzweisen und Toolsets.

Der Prototyp wurde noch vor dem Schreiben der eigentlichen Spezifikation entwickelt. In diesem Erstentwurf wurden explorativ die Möglichkeiten der verschiedenen Tools, wie z. B. den unterschiedlichen Graph-Libraries oder Web-Frameworks, ausgetestet. Dieser Prototyp ermöglichte es uns, die benötigte Spezifikation zu schreiben und eine klarere Vision des Endprodukts zu erhalten. Große Teile des Prototypen wurden auch in der Entwicklung weiterverwendet.

Die Spezifikation ist die Grundlage für die Ziele die erreicht werden sollen. Dort sind die Hauptfeatures definiert und eine Arbeitsaufteilung festgelegt. Damit haben wir eine klare Leitlinie, an die wir uns halten können.

Das Entwickeln des Prototypen dauerte etwas länger als geplant, jedoch lag das primär daran, dass davon ausgegangen wurde den ganzen Prototypen nicht weiterverwenden zu können. Da wir aber zum Stichtag des Entwicklungsbeginns schon wussten, dass wir große Teile übernehmen werden können, haben wir noch ca. 2 Wochen länger an dem Prototypen gearbeitet. Damit haben wir uns einen guten Startpunkt erarbeitet und durch die Weiterverwendung konnten wir viel Zeit sparen.

2.6 Arbeitspaket 6 – *Entwicklung*

In der Entwicklung sind die Hauptpunkte das Programmieren und Testen aller spezifizierten Funktionen.

Beim Programmieren werden wir von verschiedenen Toolsets unterstützt und können so relativ schnell neue Features einbauen. Den Hauptteil der Entwicklungszeit nimmt jedoch das automatisierte Testen ein. Die Tests stellen

sicher, dass die Features so funktionieren, wie wir es in der Spezifikation vorgeschrieben haben.

Derzeit befinden wir uns mitten in der Entwicklungsphase - der erste Release wird, wie geplant, voraussichtlich Anfang Oktober stattfinden. Davor wird es noch einen Alpha-Release für eine ausgewählte Testgruppe geben, damit wir out-of-tune mit externen Feedback verbessern können.

2.7 Arbeitspaket 7 - *Vertrieb*

In diesem Arbeitspaket wurde bis jetzt lediglich bezüglich des Datenschutzes und des Lizenzmodells recherchiert. Diese Aktivitäten waren nicht geplant, sind jedoch im Zusammenhang mit dem Release der Teaser-Website notwendig gewesen, um in keine rechtlichen Probleme zu geraten.

2.8 Arbeitspaket 8 – *Dokumentation und Formales am Projektende*

An diesem Arbeitspaket wurde, wie geplant, noch nicht gearbeitet.

3 Umsetzung Förderauflagen

Wie in den Förderauflagen vorgegeben, wurden in der Analysephase mehrere Graph-Libraries getestet. Dabei wurde eine, für uns passende, Library gefunden: *VivagraphJS* bzw. *ngraph*.

https://github.com/anvaka/VivaGraphJS

Diese Bibliothek ist Open-Source und kann dadurch ohne Kostenaufwand verwendet werden. VivagraphJS ist sehr performant und modular aufgebaut.
Der einzige Nachteil dieser Library ist, dass die Dokumentation lediglich im Code vorhanden ist und somit etwas mehr Zeit benötigt wurde, um mit der Bibliothek zurechtzukommen.

4 Zusammenfassung Planaktualisierung

Unser Projektteam ist von 5 Personen auf 3 Personen geschrumpft. Der Plan war, dass uns Mathias Schmutzer und Julian Gindl bei bestimmten Tätigkeiten im geringen Ausmaß unterstützen. Da beide jedoch eine Vollzeitbeschäftigung haben, war es ihnen nicht mehr möglich an out-of-tune zu arbeiten. Die Aufgaben der beiden wurden auf die restlichen Projektmitglieder verteilt. Dadurch verändert sich nichts an der Gesamtstundenanzahl, da den restlichen Projektmitarbeitern jetzt, durch das Abschließen des Präsenzdienstes, mehr Zeit zur Verfügung steht.

5 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

- Twitter: Aktuelle Updates über den Verlauf des Projekts – zudem ein paar Zusatzinhalte, wie z.B. Bilder
- Puls4-Gamechanger-Festival: Präsentation des Projekts
- Projektwebiste: Teaser für out-of-tune. Zukünftig: SEO

6 Eigene Projektwebsite

https://www.out-of-tune.org/