

Carlo Blatz || Powerflasher

May the force be with you!



POWER ⚡ FLASHER

May the TEAM be with

you!
von Carlo Blatz

Team, Team, Team

- Der Begriff „Team“ ist abgelutscht
- Weg zur Zufriedenheit
- Bessere Qualität
- Geschwindigkeit
- Team ist eine kleine Firma
- Ein Team muss geführt werden
- Fragiles, sensibles Konstrukt



Teamfindung

- Nicht 5 gute Einzelkämpfer
- Stärken kombinieren, sodass es keine Schwächen gibt
- Google, Xing, Empfehlung, Freelancer- oder JobPortale
- Testen / Referenz
- Persönlich kennenlernen
- Rahmenbedingungen klären / regeln



Teamspirit

- Soziales Gespür der Führung
- Kompetenzen der anderen anerkennen
- Schwächen formulieren
- Erwartungen
- Vertrauen
- Motivation



Teamaufbau

- Minimum: Projektleitung, Programmierer, Grafiker, Tester
- Spezialisten sind schneller, erfahrener, besser (und das spart)



Konzepter, Video, Sound, Animation, Backend, 3D...

- Doppelt so viele machen nicht doppelt so schnell
- Lass jeden machen was er gut und gerne kann.



Teamleitung

- Entscheidene Rolle für den Erfolg
- **EIN** kontinuierlicher Ansprechpartner für den Kunden
 - ↳ Kundenanfragen/-wünsche abfangen
 - ↳ Aufpassen das alles wie besprochen und vollständig ist
 - ↳ Aufbereiten und das Richtige an den Richtigen richtig weitergeben
- Regeln und Conventionen überwachen
- Delegieren, kontrollieren, planen
- Kommunikation fördern

Teamregeln

- Arbeit dokumentieren
- Entscheidungen protokollieren
- Kunden involvieren
- Review intern / extern
- Klare Aufgaben abgrenzen und Schnittstellen definieren
- Auf Conventionen einigen
- Regelmäßige Meetings (eMail ist Böse)



Teamwork

- Projektabhängig die Methode entscheiden
 - Klassisch vs. Agil (Scrum)
- Nicht in Methoden verzetteln
- Doku: Wiki, JavaDoc o.ä.
- Kommunikation: eMail, Board, Voice
- Versionskontrolle : SVN, CVS, Mercurial
- PM: [BasecampHQ](#) / Sharepoint / Teamfoundationserver / Outlook / Excel / Word / MS Project, RememberTheMilk
- Bugs: Trac /Mantis / Bugzilla
- Dev: FDT, ANT, IVY ...



Teamwork: Klassisch

- Analyse, Interviews
- Lastenheft, Pflichtenheft, Konzepte,
- Riskmanagement
- Evaluierungen,
- Zeitpläne,
- Dummies,
- Betaversionen, Releasecandidate
- Testprotokolle, QS,
- Changes,
- Abnahme



Teamwork: Agil

- 2 Seiten Zieldefinition
- Erarbeiten von Anforderungen (User Stories, Use Cases)
- Aufteilen der Entwicklung in gleichlange Teilstücke (Sprints)
- Start der Entwicklung, Erstellung lauffähiger getesteter Software pro Sprint
- Das Team ist Autonom und entscheidet allein was und wie viel im nächsten Inkrement gemacht wird.
- Rollen: Product Owner, Scrum Master, Team



Designer und Developer Workflow

- Programmierer und Grafiker sind verschieden
- Grundproblem Versionskontrolle
- Der Traum von echtem Roundtripping



Der Traum von echtem Roundtripping 1

- Grafiken kommen fertig in Flash bevor der Entwickler startet
 - Idealzustand der bei der ersten Grafik-Änderung scheitert
 - Änderungen müssen gemeinsam mit dem Programmierer gemacht werden
- Dummygrafiken in externer FLA die der Grafiker später austauscht
 - Selten möglich (dynamische Elemente)
 - Vorbereitung der MCs durch Programmierer
 - Grafiker braucht Flashknowhow und kann Fehler machen
- MasterFLA + ProjectFLAs
 - + Grafiker hat Überblick über das Gesamte
 - + Ergebnis besteht aus vielen SWF's (SVN, Loading, Skalierbar)
 - - Grafiker kann Projekt-Flas der Programmierer zerstören (z.B. Symbolnamen)
 - - Copy Paste in Flash Bibliotheken buggy – evtl. bleiben Duplikate übrig -> size

Der Traum von echtem Roundtripping 2

- Dynamische Grafiken
 - Beispiel: YouAndMe
 - Vorteil: Grafiker kann jederzeit ändern
 - Nachteile: viele Dateien, lange Initialisierungszeiten
 - Animationen in SWFs
- SWC
 - + für Programmierer zum Prototypen
 - - für Grafiker, weil die SWC nachher noch in das SWF kompiliert werden muss...
- Coming : Adobe Thermo

Und zum Ende noch ein paar Links!

Blog

<http://blog.powerflasher.de>

Website

<http://www.powerflasher.de>

Jobs (Freelancer + Angestellte)

<http://jobs.powerflasher.de>

Converse

<http://www.converse.de>