

# 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"> <li>• Texturen anzeigen und verwalten</li> <li>• eine Preview beim Durchsuchen der Texturen</li> <li>• ein Tag-System, um Texturen zuzuordnen</li> <li>• Filter für Metadaten und Tags</li> <li>• Synchronisation mit zentralem Server</li> </ul>						
Akzeptanzkriterien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Durchsuchen darf nicht länger als 1 Sekunde bei 1000 Texturen dauern.</li> <li>• mindestens 10 Clients gleichzeitig aktiv</li> </ul>						
Vorgehensweise							
Phasen	Nach V-Modell						
Treffen	ca. wöchentlich im Team, mindestens einmal bei Abnahme mit Kunden						
Prioritäten	<table> <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"> <li>• unzureichende Aufwandsschätzungen</li> <li>• Wahl verwendeter Technologien</li> </ul>						
Produkt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dateiverlust</li> <li>• Metadaten werden vertauscht</li> <li>• Ausfall</li> <li>• Verlust von Daten durch nicht-funktionierende Synchronisation</li> <li>• „single point of failure“ durch Server-Architektur</li> </ul>						
Klassifizierung							
Größe	klein						
Prioritäten	wichtig für Kunde						
(Produkt-)Risiko	klein						
Profitabilität	minimal						
Technologie-Ebene	mittel, reif						
Erfahrung	nein, jedoch Teilerfahrung in einzelnen Aspekten						

<b>Einschränkungen</b>
Verwendung nur innerhalb eines Firmennetzwerkes ( $\geq 100$ Mbit/s, Latenz $< 100$ ms)
Authentifizierung der Nutzer daher überflüssig.
Es werden nur $< 5000$ Texturen verwaltet.