# Schulprojekt-Tipps

**Teamarbeit:**

● nie mehr als zwei Mitarbeiter an ein Arbeitspaket setzen

● Projektleiter nur mäßig fachlich auslasten

● wenigstens intern "Product Owner" küren

● im Tagebuch auch fachliche Entscheidungen dokumentieren, ggf. mit Begründung

**Versionsverwaltung:**

● Nicht dogmatisch nutzen!

● SVN, Git & Co. machen Entwickler "sicherer", dass sie keinen Mist bauen;   
Ziele lassen sich aber oft (50/50) durch ordentliches Arbeiten effektiver erreichen:

● Koordinierung mehrerer Entwickler ⇨ echte Paarprogrammierung bzw.  
⇨ nicht alles ist im Team besser (Pflichtenheft, Klassendiagramm: schlecht)

● mehrere Entwicklungszweige ⇨ saubere Analyse und Modellierung

● Wiederherstellung alter Zweige ⇨ Warum??? Regelmäßige Sicherung und Bereinigung, klare, frühzeitige und begründete Abbruchentscheidungen

**Projektantrag:**

● soll in jedem Element den Kunden davon überzeugen, dass es für ihn besser ist, seine Aufgabe als Projekt realisieren zu lassen

**Risikoanalyse:**

● realistische, spezifische Risiken finden, sonst würde RA immer gelten

● ausschließlich prophylaktische und realisierbare Maßnahmen aufnehmen

**Projektstrukturplan:**

● hilft uns, das komplexe Projekt in überschaubare, fehlerfrei bearbeitbare Untereinheiten zu zerlegen und überhaupt sinnvoll zu strukturieren

● muss bis auf Arbeitspaketebene zergliedert werden

● gleiche Abläufe(Arbeitspakete) systematisieren und verallgemeinern

● für Sammelvorgänge Verantwortlichkeiten und Arbeitsvolumina/ Kosten eintragen (z. B. je Modul)

● stets zuerst als Bauplanansicht

**Pflichtenheft:**

● ist die verbindliche technische Lösungsbeschreibung für den Kunden und den Dienstleister

● zeigt, wie das Projekt abgearbeitet wird

● enthält z. B. Strukturplan, Zeitachse des Projektes, Softwarestruktur, benötigte und genutzte betriebliche und technische Infrastruktur, prinzipielle Lösung, Bedienkonzept

**Zeitplan:**

● funktionale Strukturierung des Projektes

● Ecktermine

● Empfehlung: ein Kalendertag entspricht einer Schul-Blockwoche, z. B. mit vier/ sechs Zeitstunden

● verbindliche, realistische Personaleinsatzplanung für alle Arbeitspakete

**Klassendiagramm**

● analytisch: für Kunden verständlich im Kontext seiner betrieblichen Prozesse

● designorientiert: nur für die Entwickler, zum Nachschlagen