

Lessons Learned

(TINF19C, SWE I Praxisprojekt 2020/2021)

Project: *Modelling Wizard for Device Descriptions*

Customer: *Rentschler & Holder*
Rotebühlplatz 41
70178 Stuttgart

Supplier: Team 2:
PL: Stefan-Nemanja Banov(inf19014@lehre.dhbw-stuttgart.de)
PM: Timo Zaoral (inf19133@lehre.dhbw-stuttgart.de)
SA: Simon Jess(inf19182@lehre.dhbw-stuttgart.de)
TM: Jakob Schmidt (inf19205@lehre.dhbw-stuttgart.de)
TR: Tobias Roth (inf19202@lehre.dhbw-stuttgart.de)
LE: Thanh Vu Phillip Tran (inf19105@lehre.dhbw-stuttgart.de)

Version	Date	Author	Comment
0.1	17.04.2020	Stefan-Nemanja Banov	Dokument erstellt

Inhalt

1.	Einleitung.....	3
2.	Was lief gut?	3
3.	Was lief nicht gut?	3
4.	Was kann das Team daraus lernen?	4

1. Einleitung

Das Projekt „Modelling Wizzard for Device Descriptions“ mit dem Kunden Rentschler & Holder wurde über einen Zeitraum von 6 Monaten intensiv bearbeitet. Dabei gab es immer wieder Probleme, welche das Team vor verschiedene Hindernisse gestellt hat. Dieses Dokument soll sowohl Probleme als auch Dinge die gut liefen identifizieren. Anschließend kann man die gewonnen Informationen dazu nutzen, neue Lektionen zu identifizieren. Mithilfe dieser Lektionen können zukünftige Probleme mit neuen oder bestehenden Kunden vermieden oder schneller gelöst werden. Diese Lektionen helfen dem Team, effizienter und besser zu Arbeiten.

2. Was lief gut?

- Erstellung des GitHubs und Pflege
- Zusammenhalt des Teams war sehr gut. Wenn jemand nicht weiterwusste, konnte ein Teammitglied ihm meistens helfen.
- **Alle** Teammitglieder bei **JEDEM** Meeting anwesend und proaktiv beteiligt.
- Proaktive Entwicklung mit dem Kunden -> Kunde wurde in alle Schritte/Änderungen einbezogen. Unbedingt beibehalten

3. Was lief nicht gut?

- GitHub Funktion der Branches waren nicht klar.
- GitHub Probleme bei der Anbindung, durch Unwissenheit.
- Anfangsanforderungen des Kunden sehr schwammig formuliert.
- (Aufgaben Verteilung – Simon hat sehr viel entwickelt obwohl Phillips Aufgabe)
- Unklar wie mit den Programmen des Kunden gearbeitet wird.
- Vorgängerprojekt unstrukturiert, unleserlich, unkommentiert und nicht verständlich, daher ein enormer Zeitaufwand für kleinste Veränderungen.
- Viele Daten verloren gegangen, da das Vorgängerprogramm einfach Ordner löscht.
- Der Kunde konnte uns keine Kontaktdaten des vorherigen Teams mitteilen, was unser Team viel Zeit gekostet hat.
- Projekt war teilweise von der Entscheidung einer Person abhängig (Raj Kumarpulaparthi)

4. Was kann das Team daraus lernen?

- Verbindlicher Workshop, um das Arbeiten mit GitHub zu vereinfachen.
- Einen gewissen Standard für Anforderung eines Kunden festlegen, damit es nicht zu unverhältnismäßig vielen Fragen vor Projektstart kommt.
- Bei unbekannter Software, eine ausführliche Demonstration und Einführung von dem Kunden verlangen
- Sich von Kunden informieren lassen, ob es verheerende Bugs gibt (Software die Desktops löschen).
- Einen Workshop mit dem Kunden vereinbaren, wo alle Stakeholder an einen Tisch kommen und den Auftrag von vorne bis hinten durchleuchten. Falls es wie hier in einem so schlecht dokumentierten und schlimmen Zustand übergeben werden soll, wo es nur noch von einer Person abhängig ist, ob das Projekt ein Erfolg wird. Den Auftrag ablehnen oder durch einen deutlich höheren Mehraufwand (wie eine Neuentwicklung) einen deutlich höheren Preis ansetzen.