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](mailto:inf19014@lehre.dhbw-stuttgart.de))

PM:        Timo Zaoral ([inf19133@lehre.dhbw-stuttgart.de](mailto:inf19133@lehre.dhbw-stuttgart.de))

SA:           Simon Jess([inf19182@lehre.dhbw-stuttgart.de](mailto:inf19182@lehre.dhbw-stuttgart.de))

TM:       Jakob Schmidt ([inf19205@lehre.dhbw-stuttgart.de](mailto:inf19205@lehre.dhbw-stuttgart.de))

TR: Tobias Roth ([inf19202@lehre.dhbw-stuttgart.de](mailto:inf19202@lehre.dhbw-stuttgart.de))

LE:                    Thanh Vu Phillip Tran ([inf19105@lehre.dhbw-stuttgart.de](mailto:inf19105@lehre.dhbw-stuttgart.de))

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Date** | **Author** | **Comment** |
| 0.1 | 01.04.2021 | Stefan-Nemanja Banov | Dokument erstellt und erste Stichpunkte aufgeschrieben. |
| 1.0 | 13.05.2021 | Stefan-Nemanja Banov | Nach Interviews mit allen Teammitgliedern zusätzliche Punkte ergänzt. |
| 2.0 | 14.05.2021 | Stefan-Nemanja Banov | Stichpunkte ausformuliert und Dokument fertig gestellt. |

**Inhalt**

[1. Einleitung 3](#_Toc71655418)

[2. Positive Erfahrungen 3](#_Toc71655419)

[3. Negative Erfahrungen 3](#_Toc71655420)

[4. Was das Team daraus gelernt hat 4](#_Toc71655421)

# 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.

# Positive Erfahrungen

Das Projekt war schwierig und hat von allen Teammitgliedern einiges abverlangt. Wie es üblich bei „Lessons Learned“ ist wird auch hier erst auf die positiven Erfahrungen, welche während des Projekts gesammelt wurden, eingegangen.

Da es bei einem Projekt dieser Größe ohne Dokumentation schnell in Chaos ausarten kann, hat sich das Team dazu entschlossen GitHub als Medium zu benutzen um alles was gemacht wird zentral zu speichern und ordentlich zu dokumentieren. Die Erstellung des GitHub Repositories verlief ohne Probleme. Über das ganze Projekt hinweg hat jeder seine Pushes und Merge Request sauber betitelt. Wenn Probleme erkannt wurden, sind diese auch als Issues getracked worden. Falls etwas undeutlich oder unklar für die anderen Teammitglieder war, wurde die Person angesprochen sodass alles was gemacht wurde auch transparent für alle war.

Dieses Projekt wäre ohne dieses Team nicht in so einem guten Zustand fertig gestellt worden. Es ist wahr das es noch einige Anforderungen gibt, welche nicht vollends fertig gestellt worden sind, aber alle ursprünglichen Anforderungen, welche das Team am Anfang des Projekts erhalten hat, sind gänzlich fertig gestellt. Im Laufe des Projektes gab es aber immer wieder zusätzliche Anforderungen von dem Kunden, von denen auch die meisten Umgesetzt werden konnten. Nur durch den Zusammenhalt und die unermüdliche Motivation des Teams waren auch die zusätzlichen Aufgaben zu bewältigen.

Wie aus dem Projekthandbuch schon hervorgeht ist das Team mithilfe des Scrum Prinzips geleitet worden. Im Gegensatz zu der ersten Hälfte des Projektes wo das Team wöchentliche Sprints absolviert hat wurde in der zweiten Hälfte des Projektes die länge eines Sprints auf zwei Wochen verlängert, da die Entwicklungen längere Zeit brauchten. Was besonders positiv auffällt ist das jedes Teammitglied bei allen Meetings anwesend war. Darüber hinaus waren die Teammitglieder nicht nur anwesend, sondern haben auch proaktiv an dem Meeting teilgenommen. Üblicher Weise wurde das Team in die Agenda des aktuellen Sprint Reviews eingeweiht. Danach haben sich die Teammitglieder gegenseitig Feedback zu ihren Dokumenten oder Entwicklungen gegeben und sich gegenseitig aufgebaut, falls jemand die Motivation verliert hat. Es

* 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!
* Teammitglieder haben sich gegenseitig motiviert.

# Negative Erfahrungen

* GitHub Funktion der Branches waren nicht klar.
* GitHub Probleme bei der Anbindung, durch Unwissenheit.
* Anfangsanforderungen des Kunden sehr schwammig formuliert.
* Aufgaben Verteilung – Mitglieder wurden verschieden belastet, manche sehr viel andere sehr wenig.
* 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).

# Was das Team daraus gelernt hat

* 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.