

## Erfahrungsbericht Filser 3131447

In diesem Semester stand das SW-Projekt bei Professor Lunde in Zusammenarbeit mit Evo Bus statt. Hierzu haben wir die Aufgabe „Digitales Abbild Ladungsträger in Station“ erhalten. Das Kernziel hierbei ist es Ladungsträger anhand von QR Codes auf einer festgelegten Fläche digital zu überwachen und grafisch darzustellen. Das Team bestand aus insgesamt 7 Mitgliedern: Viktor Dötzel (SM), Felix Filser (PO), Sebastian Hartmann, Moritz Nentwig, Niko Burkert und Florian Kovacsik. Das gesamte Projekt wurde mit Hilfe der agilen Projektmethoden nach SCRUM gearbeitet. Herr Dötzel nahm hierzu die Aufgabe des Scrum Master entgegen und ich die Aufgabe des Product Owner. Zu Beginn des Projekts haben wir uns zusammengesetzt und gemeinsam den Product Backlog sowie die Vision erarbeitet, um gemeinsam in das Projekt zu starten. Hierbei wurde jedem Mitglied eine entsprechende Aufgabe zugewiesen, welche anhand der Sprint Backlogs dokumentiert wurde und für jedermann einsehbar war.

Ich war größtenteils für die Organisatorischen Sachen zuständig. Hierzu war die Hauptaufgabe die Dokumente zu erstellen und zu pflegen und die Interessen des Kunden zu vertreten. Hierbei wandte ich mich mit Fragen an die Ansprechpartner von EvoBus und gab das Feedback an das Team weiter. Auch der Austausch mit Herrn Dötzel war ein großer Teil der Hauptaufgabe, da ich nur festgelegt habe was getan werden muss und nicht wie. Da dies ein Projekt im Studiengang der Informatik war habe ich auch einen kleinen Teil in der Programmierung übernommen, da ich es interessant fand mit einer Engine zu arbeiten und Software zu entwickeln. Ich habe zwar eine beschlossene Berufsausbildung als Fachinformatiker für Systemintegration, jedoch war hier immer der Administrative Bereich im Vordergrund und nie die Entwicklung eines eigenständigen Programms. Somit habe ich dafür gesorgt, dass die CarrierObjekte in einem Array abgespeichert werden und somit mehr als nur ein Objekt auf dem Plan angezeigt werden kann. Diese Aufgabe habe ich zusammen mit Herrn Bösel übernommen und auch „prüfen“ lassen. Ebenso habe ich die Bilderauswertung vorgenommen, um am Ende Anhaltspunkte zu liefern, welche Anforderungen eingehalten werden müssen, damit das Programm den Erwartungen entspricht.

Allgemein war es für mich ein sehr interessantes Projekt, da ich sonst meist Einzelaufgaben übernommen habe und hier die Aufgabe als Team ausgeführt wurde. Hierzu war für mich am Anfang zu verstehen, dass ich nicht dem DEVTeam angehöre, sondern nur im Interesse des Kunden handeln muss, was natürlich manchmal begründet und diskutiert werden musste. Ein weiterer Punkt war, wie bereits oben angesprochen, dass ich nur sage was gemacht werden soll und keinerlei Einfluss auf die Umsetzung habe, dadurch konnte ich meist nur entscheiden, ob das Feature vorliegt und funktioniert oder nicht. Die Gruppendynamik ist hier sehr wichtig, da es sich mit entspanntem Arbeitsklima natürlich deutlich leichter und produktiver arbeiten lässt.

Ein weiterer Punkt, den wir deutlich unterschätzt haben, war das Zusammenspiel zwischen Unity, GitHub und den einzelnen Entwicklern. Dies führt häufig zu Problemen was sich zeitlich widerspiegelte – diese haben wir alle deutlich unterschätzt. Auch die Einschätzung der Tasks in den Sprint Meetings war am Anfang kaum realistisch, hier muss man ein Gefühl entwickeln durch Erfahrung. Ebenso war es dieses Semester, Corona bedingt wieder ein ganz besonderes. Jegliche Kommunikation fand nur Online statt und auch Aufgaben wie Grundfaktoren (Kamera, Höhe,

Entfernung) mussten alle per Ferndiagnose erstellen, da meist nur 1 Person diese Aufgaben erledigen durfte.

Insgesamt empfand ich das Projekt als deutlich lehrreicher als anfangs gedacht. Es gab einen realistischen Eindruck in die Arbeitswelt und war eine kleine Generalprobe in Richtung Ende des Studiums und der nun deutlich praxisorientierteren Phase. Ich persönlich konnte viele Dinge aus diesem Projekt lernen im Hinblick auf Projektorganisation, da dies ein potentiellen Bereich meiner zukünftigen Tätigkeiten im Berufsleben spielen soll. Zum anderen auch über mich selber und den Umgang im Team, nur weil ich es für richtig erachte könnte es doch auch gute Gründe geben etwas anders zu machen oder auch sich einfach auf andere zu verlassen. Hiermit möchte ich mich auch für den Aufwand bedanken, welcher von seitens EvoBus und der Hochschule betrieben wird, damit diese Projekte stattfinden. Abschließend empfinde ich für mich das Projekt als Erfolg, da wir die Anforderungen erfüllt haben und alle nun deutlich schlauer sind als vorher im Hinblick auf die Theorie im Studium und der Praxis.