



Beurteilungsraster zu Softwareentwicklung mit agilen Methoden (ASW)

Datum	Klasse	Name	Modulnote
Lehrperson	Visum LP	Visum Lernender	

Perspektiven	Gewicht Notenpkt.	noch nicht erreicht	Indikatoren für den Standard (Note 4)	übertroffen
Agile Methoden, Werte, Prinzipien Gemäss Basic Check (s.u.)	20% (0.4) 3 * 0.133 <div></div>	Fragen zu ASW lückenhaft beantwortet <input type="checkbox"/> Artefakte <input type="checkbox"/> Meetings <input type="checkbox"/> Rollen <input type="checkbox"/> Regeln	Fragen zu ASW korrekt beantwortet <input type="checkbox"/> Artefakte <input type="checkbox"/> Meetings <input type="checkbox"/> Rollen <input type="checkbox"/> Regeln	Fragen zu ASW ausführlich und korrekt beantwortet <input type="checkbox"/> Artefakte <input type="checkbox"/> Meetings <input type="checkbox"/> Rollen <input type="checkbox"/> Regeln
Implementierung Release-Zyklen realisieren und reflektieren	40% (0.8) 3 * 0.266 Notenpkt. <div></div>	<input type="checkbox"/> rudimentäre Elemente sind vorhanden <input type="checkbox"/> Implementation unlogisch oder fehlerhaft <input type="checkbox"/> Präsentationen (Meetings) geben nur lückenhaft Auskunft über den Entwicklungsprozess	<input checked="" type="checkbox"/> Artefakte zur Realisation eingesetzt <input checked="" type="checkbox"/> Berücksichtigung von agilen Rollen, Regeln <input checked="" type="checkbox"/> Präsentationen (Meetings) zeigen ausreichend den Entwicklungsprozess	<input checked="" type="checkbox"/> Artefakte zur Realisation und Reflexion eingesetzt <input checked="" type="checkbox"/> Korrekte und den Vorgaben entsprechende Implementation <input checked="" type="checkbox"/> Präsentationen (Meetings) professionell und ausführlich
Problemlösung Funktionalität mittels geeigneter Entwurfsmuster und Softwarekomponenten entwickeln.	10% (0.2) 3 * 0.066 Notenpkt. <div></div>	<input type="checkbox"/> rudimentäre Elemente sind vorhanden	<input type="checkbox"/> Anwenden von Pattern <input checked="" type="checkbox"/> Anwenden von wiederverwendbaren SW-Komponenten ist ersichtlich <input checked="" type="checkbox"/> Anwenden von Codekonventionen (CleanCoder, Definition of Done,...)	<input checked="" type="checkbox"/> zusätzlich: Code ausführlich und verständlich kommentiert und zusätzlich erklärt <input checked="" type="checkbox"/> zusätzlich: Techniken zur Priorisierung Backlog, z.B. Kano
Kollaborativ Werkzeuge einsetzen Versionsverwaltung Projektverwaltung (agile)	10% (0.2) 3 * 0.066 Notenpkt. <div></div>	<input type="checkbox"/> Dokumente sind unvollständig	<input checked="" type="checkbox"/> Einsatz von Versionsverwaltungssystem (Git, SVN, ...) <input checked="" type="checkbox"/> Einsatz von Projektverwaltung (agile) <input checked="" type="checkbox"/> Dokumentation gibt ausreichend Auskunft über den Entwicklungsprozess	<input checked="" type="checkbox"/> zusätzlich: SW-Entwicklungsprozess ausführlich und nachvollziehbar dokumentiert <input checked="" type="checkbox"/> zusätzlich: Einsatz Kontinuierliche Integration
Lernen Methoden - Kompetenz Sozial - Kompetenz Selbst - Kompetenz	20% (0.4) 3 * 0.133 Notenpkt. <div></div>	<input type="checkbox"/> wenige Indikatoren, welche auf den aktiv gestalteten Lernprozess hinweisen	<input checked="" type="checkbox"/> Vorgehen ist nachvollziehbar und für Zielerreichung dienlich <input checked="" type="checkbox"/> Kooperation ist selbstverständlich <input checked="" type="checkbox"/> Kann sein Lernen planen, durchführen und evaluieren (Reflexion)	<input checked="" type="checkbox"/> viele Indikatoren, welche auf den aktiv gestalteten Lernprozess hinweisen
Notenpunkte Note	2.0 ----- 4 + 2 = 6.0			
Bemerkungen				