

2.1 Fiktive Profile

Product Owner (Zoë Lange)

Name: Tanja Tannenbaum
 Alter: 32

Netto

Arbeitszeit: 40h/Woche

Arbeitsplan: 2 Tage Planung und Vorbereitung auf Gespräche und Präsentationen, 2 Tage mit den Stakeholdern, 1 Tag im IT-Unternehmen

Ausbildung: Promotion in Sozio-Ökonomischer Modellierung
 Master Informatik Note: 1.3
 Bachelor Informatik Note: 2.0
 Bachelor Biophysik Note: 1.5
 Abitur Note: 1.7

Erfahrungen: Kommunikations- und Unternehmensberatung in mehrerer namenhaften Frankfurter Banken
 Involviert in die Planung von verschiedenen Messen und Wissenschaftlichen Fachtagungen im Rhein-Main Gebiet

Scrum Master (Marvin Glaser)

Name: Siegfried Heinrich van Stein
 Alter: 36

Netto

Arbeitszeit: 40h/Woche

Arbeitsplan: Morgens Leitung von daily Scrums, nachmittags pflege von Dokumentationen, Kommunikation mit Führungsebene über Fortschritt und Vorbereitung von kommenden Sitzungen

Ausbildung: Master Biochemie Note: 2.0
 Bachelor Informatik Note: 1.3
 Bachelor Biochemie Note: 1.5
 Abitur Note: 1.6

Erfahrungen: Anfänglich Studentische Hilfskraft im Unternehmen, nach Studium Festeinstellung Tätigkeit als Programmierer an unterschiedlichen Projekten im Bereich „Softwareentwicklung für Laborgeräte“
 Leitung kleinerer und späte größerer Projekte im Rahmen von Softwareentwicklung

Programmierer Team (Gian-Marco D'Agostino):

Programmierer 1:

Name: Lisa Müller
 Alter: 25

Netto

Arbeitszeit: 40h/Woche (Programmierer und Entwickler)

Ausbildung: Abitur Note: 2,3
 Bachelor Informatik Note: 2,7

Erfahrungen: Sehr guter Umgang mit C
 Gute Kenntnisse in C++
 Programmierung von Sicherheitssystemen
 Diverse Praktika bei Banken (IT-Security)

Programmierer 2:

Name: Dio Brando

Alter: 32

Netto

Arbeitszeiten: 40h/Woche (Programmierer und Entwickler/Teamleiter des Programmierer Teams)

Ausbildung: Abitur Note: 1,5
 Master Informatik Note: 2,0
 Bachelor Informatik Note: 2,0

Erfahrungen: Sehr guter Umgang mit SQL und Haskell
 Sehr gute Kenntnisse in C++, Python und Java
 Entwicklung und Optimierung von Datenbanken und -strukturen
 Diverse Praktika im Bereich der Datenoptimierung und -strukturierung

Programmierer 3:

Name: Ashley Jones

Alter: 26

Netto

Arbeitszeit: 40h/Woche (Programmierer und Entwickler)

Ausbildung: Realabschluss Note: 1,4
 Ausbildung zum Fachinformatiker Note: 1,0

Weiter-

bildungen: Grafikprogrammierung
 Grafikdesign

Erfahrungen: Sehr gute Kenntnisse in der Grafikprogrammierung
 Hobbyprojekte im Bereich der Spieleentwicklung
 Gute Kenntnisse in C++ und Java
 Praktika bei verschiedenen Spieleentwicklern