**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