Berufspraxis-Reflexion

im Studiengang Bachelor Informatik Tagesform



Ausgeführt von: Stefan Hromada

Personenkennzeichen: if21b184

BegutachterIn: DI Thomas Mandl

**Inhaltsverzeichnis**

[1 Praktikum Überblick 3](#_Toc161001263)

[2 Einleitung 4](#_Toc161001264)

[2.1 Unternehmen 4](#_Toc161001265)

[2.2 Arbeitsplatz 4](#_Toc161001266)

[2.3 Inhalt 4](#_Toc161001267)

[3 Lerntagebuch Tätigkeiten 5](#_Toc161001268)

[3.1 Woche 1: 5](#_Toc161001269)

[3.2 Woche 2: 5](#_Toc161001270)

[3.3 Woche 3: 5](#_Toc161001271)

[3.4 Woche 4: 6](#_Toc161001272)

# 

# Praktikum Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| **Studierender** | |
| Name | Stefan Hromada |
| Email | if21b184@technikum-wien.at |
| **Unternehmen** | |
| Name des Unternehmens | Objectbay |
| Zeitraum | 1.2.2024 – 14.5.2024 |
| Standort | An den Kohlenrutschen 10, 1020 Wien |
| Ansprechperson | Thomas Jäger |

# Einleitung

## Unternehmen

Mein Pflichtpraktikum für den Bachelor-Abschluss habe ich bei der Firma “Objectbay” durchgeführt. Von 1.2.2024 bis 14.5.2024 durfte ich dafür ein Teil des Teams sein. Das Unternehmen spezialisiert sich auf individuelle Entwicklung von Softwareprodukten im Full-Stack-Bereich. Auf einen agilen Projektmanagementansatz wird besonders viel Wert gelegt, um hohe Produktivität und Zusammenarbeit gegenüber dem Kunden zu gewährleisten.

**Weitere Informationen:** <https://www.objectbay.com/>

Ich entschied mich für dieses Unternehmen, da ich die Abwechslung der verwendeten Technologien sehr interessant finde, um möglichst viel in meinem Berufspraktikum zu lernen. Das starke verfolgen der agilen Ansätze finde ich darüber hinaus auch sehr interessant und festigten mein bereits vorhandenes Wissen.

## Arbeitsplatz

Mein Praktikumsplatz befand sich ebenfalls bei der Adresse „An den Kohlenrutschen 10“ im zweiten Bezirk in Wien. Das Büro befand sich dort in dem „Austria Kampus“, ein Standort auch für viele weitere Unternehmen. Die Arbeitsplätze befanden sich in einem offenen Büro, welches man mindestens zwei Mal in der Woche besuchen sollte. Maximal drei Tage in der Woche durfte auch im Home-Office gearbeitet werden. Weiters habe ich von der Firma ein Notebook für die Arbeit erhalten und zusätzlich einen eigenen Arbeitsplatz (keine shared desks oder ähnliches).

## Inhalt

Ich wurde für das Praktikum als Software Developer angestellt und durfte an 3 verschiedenen Projekten mitarbeiten. Da das Unternehmen vor allem auf den Full-Stack-Development-Bereich fokussiert ist, habe ich auch hauptsächlich mit dementsprechenden Technologien gearbeitet. Beispiele: Java-Spring-Boot, Typescript, css, verschiedenste Testing-Libraries, etc.. Des weiteren habe ich auch das erste Mal Ubuntu intensiv verwendet.

Hinsichtlich auf das Projektmanagement wurden die agilen Ansätze stark verfolgt. Regelmäßige Meetings (täglich mit dem Product-Owner), Retrospektiven, Refinements und viele weitere vorgesehene Besprechungen für ein agiles Projektmanagement wurden eingehalten und nicht vernachlässigt. Die Koordination innerhalb des Teams verlief somit reibungslos und ermöglichte eine sehr effiziente Zusammenarbeit. Insgesamt habe ich ausgesprochen viel in der Praktikumszeit gelernt und bin sehr dankbar für diese großartige Gelegenheit Erfahrung zu sammeln.

# Lerntagebuch Tätigkeiten

## Woche 1:

Die erste Woche begann für mich am Donnerstag, der 1.2.2024. Somit hatte diese Woche nur zwei Tage. In dieser Zeit wurde ich meinen Teamkollegen vorgestellt und bekam mein Firmen-Notebook. Im Rahmen eines Onboarding-Programms begann ich mein Arbeitsgerät einzurichten. (Passwörter ändern usw.) Dieses Onboarding-Programm dauerte ein paar Stunden, war jedoch inhaltlich sowohl gut strukturiert als auch sehr informativ.

## Woche 2:

In der zweiten Woche führte ich weiter das Onboarding-Programm durch und erfuhr viel über die Unternehmenskultur und die internen Prozesse. Beispielsweise wurde mir auch eine Präsentation über die IT-Security im Unternehmen präsentiert, um möglichst viele Risiken zu vermeiden. In dieser Woche habe ich auch das erste Mal mit verschiedenen Kollegen programmiert und kleine Features umgesetzt. Dabei bekam ich auch kleine Einführungen in die verwendeten Technologien. Zu diesem Zeitpunkt hatte das Team vor meinem Start ein Projekt abgeschlossen und beschäftigte sich zwischenzeitlich mit einem internen Projekt. Dies war sehr gut koordiniert und erleichterte meinen Einstieg in das Unternehmen wesentlich.

**FOTO Onboarding-Blatt**

## Woche 3:

In Woche drei konnte ich das Onboarding vollständig abschließen und begann an dem internen Projekt mitzuarbeiten. Da ich zu diesem Zeitpunkt länger kein Full-Stack-developement betrieben habe, musste ich mich wieder an die Technologien gewöhnen. Immer mehr habe ich begonnen allein an Tickets zu arbeiten und wurde in meiner Arbeit immer sicherer. Die täglichen kurzen Meetings waren besonders hilfreich, da sie eine sehr gute Gelegenheit für Fragen geboten haben.

Gleichzeitig erfuhr ich über das für uns anstehende Projekt. Das Ziel des Projekts war es einige Bugs in einer Frontend-Anwendung zu beheben und gleichzeitig diese Anwendung auch umzustrukturieren. Die Anwendung verwendet jedoch ein Framework, welches sowohl ich als auch mein ganzes Team noch nie verwendet haben. Also bekamen Zeit und Ressourcen für eine Einführung in die verwendeten Technologien und begannen uns einen Überblick zu verschaffen.

## Woche 4: START-WOCHE RICHTIG?

In der vierten Woche wurde in einem Kickoff-Meeting mit dem Product-Owner das Projekt gestartet. Wir bekamen dort noch einmal einen Überblick über die Ziele und welche Akzeptanzkriterien beachtet werden sollen. Danach wurde mit den ersten User-Stories gestartet. Schon in dieser Woche sind mir einige Vorteile der engen Zusammenarbeit mit dem Kunden klar geworden. Der regelmäßige Austausch sorgt aus meiner Sicht für eine schnellere Erfüllung der Vorstellungen des Kunden.

## Woche 5

In dieser Woche wurden aktiv an den User-Stories gearbeitet. Ich habe Frontend einzelne Punkte der User-Stories umgesetzt und anschließend auch Tests demensprechend hinzugefügt/angepasst. Der größere Teil dabei war es die Tests vollständig der abgeänderten Applikation anzupassen.

Leider habe ich dann aber dabei unabsichtlich eine wichtige Komponente des Betriebssystems lokal auf meinem Laptop gelöscht und ich musste mich lange mit den dadurch entstandenen Problemen auseinandersetzen. Meine Teamkollegen waren in der Zeit jedoch sehr hilfsbereit und es entstand keinerlei Zeitdruck.

## Woche 6:

In der sechsten Woche wurden die User-Stories abgeschlossen und eine Retrospektive wurde gemeinsam durchgeführt. In dieser haben wir gemeinsam versucht Dinge herauszuschreiben, welche gut oder schlecht gelaufen sind und wie wir uns verbessern können. Gleichzeitig wurden auch die User-Stories für den nächsten Sprint finalisiert und der Sprint wurde gestartet. In der Zeit habe ich mich viel mit dem Thema Cloud-Computing auseinandergesetzt (CI/CD Pipeline), da wir gemeinsam den neuen Stand deployed haben. Das erste Mal an solch einem Prozess teilzunehmen war sehr spannend und zeigte mir die Stärken dieser Projektmanagementmethode.

Lteraturverzeichnis

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | H. Balzert, Lehrbuch der Objektmodellierung - Analyse und Entwurf mit der UML 2, 2. Ausg., Elsevier GmbH, München 2005., München: Elsevier GmbH, 2005. |
| [2] | K. W. Wagner, Performance Excellence. Der Praxisleitfaden zum effektiven Prozessmanagement, München: Hanser Fachbuch, 2007. |