

Angewendete Gruppenmethodik

Wir haben zu Beginn der Projektarbeit verschiedene Methodiken zur modernen Gruppenarbeit recherchiert. Recht schnell sind wir dabei auf die SCRUM Methode gestoßen, welche wir allesamt als sinnvoll und gut auf unsere Situation anwendbar sahen.

Gerade auch durch unser anfängliches Brainstorming in der ersten Vorlesung Aktuelle Themen der IT hatten wir eine gute Basis, um mit diesem System fortzufahren: Der Product-Backlog war dadurch schon gegeben und musste nur noch sortiert bzw. auf die einzelnen Mitglieder zugewiesen werden.

Da wir nur einen vergleichsweise kurzen Zeitraum zum Erfüllen der Aufgabe zur Verfügung hatten, beschlossen wir ein wöchentliches Meeting der gesamten Gruppe zu planen, bei dem der momentane Stand und die noch anstehenden Herausforderungen ausgetauscht werden. Ebenso teilten wir die Gruppe in Teilbereiche ein: Programmierung, Gestaltung und Überwachung. Julian und Marvin deckten dabei den technischen Teil ab, Edanur und Paulina kümmerten sich um die visuelle Darstellung von Entwürfen und Abläufen, und Peter funktionierte als Bindeglied, der einen generellen Überblick über das Projekt und zum Beispiel Zeitpläne behält.

In den jeweiligen Teilgruppen fand ein regelmäßiger Austausch und gemeinsames Arbeiten statt. Je nach Anliegen erweiterte sich dieser Dialog auch auf Mitglieder anderer Teilgruppen. So zum Beispiel, wenn es um die Frage der Visualisierung bestimmter technischer Abläufe ging.

In den wöchentlichen Meetings stellte jeder seine in der letzten Woche erreichten Ziele vor und erhielt von der Gruppe Feedback dazu. Peter behielt als Product Owner einen Überblick über den Product Backlog und passte ihn auf Grundlage der vorgestellten Ergebnisse aber auch des Gruppenfeedbacks an.

Wenn ersichtlich wurde, dass Ziele außerhalb des umsetzbaren Rahmens liegen, diskutierte die Gruppe darüber, ob und in welchem Umfang das Ziel gekürzt werden kann. Außerdem wurde sich über die individuell angewendeten Arbeitsweisen ausgetauscht. So konnte jeder seine persönlichen Methoden anpassen und erweitern, um möglichst effizient zu arbeiten.

Lessons Learned

In diesem Prozess haben wir einige neue Lektionen zum Arbeiten in einer Gruppe gelernt. Dazu zählt in erster Linie die Erkenntnis, dass bereits investierte Arbeitszeit und weitere Sinnhaftigkeit klar getrennt werden müssen. So wurde beispielsweise für mehrere Tage an dem Aufsetzen eines Webserver und dem Gestalten des GUIs in HTML/CSS gearbeitet, bis ersichtlich wurde, dass das den zeitlichen Rahmen sprengen würde und wir beide Vorhaben aufgeben mussten.

Im Nachhinein stellte sich diese Entscheidung als absolut richtig heraus, da wir so früh genug den Wechsel auf ein reines Java Swing GUI vornehmen konnten.

Das effektive Nutzen bereits vorhandener Tools war eine weitere Erfahrung, die wir gemacht haben. So haben wir zu Beginn Diagramme und Übersichten größtenteils per Hand erarbeitet, merkten aber schnell, dass dies ineffizient ist. Sowohl im Hinblick auf leichte Anpassbarkeit bei einer Änderung des Quellcodes als auch bei Aufgabenaustausch und -teilung. Oftmals haben wir versucht ein Problem bzw. eine Aufgabe von Grund auf selbst zu lösen, bis wir bemerkt haben, dass große Teile des Zeitaufwandes auf bereits existierende Software ausgelagert werden können. Vor allem die Diagramm-Anwendung draw.io war uns von großem Nutzen, da hier eine direkte Anbindung an das GitHub möglich war.

Insgesamt waren wir erstaunt, wie gut eine so simple Methodik wie SCRUM genutzt werden kann, um ein effektiveres Arbeiten zu ermöglichen, Ziele klar zu definieren und sich in einem Teil-Team als auch übergreifend auszutauschen.