

Projektmanagement zur Studienarbeit

„Entwicklung eines Physikspiels, welches Physik spielerisch lehrt, auf Basis einer Engine“

für die Prüfung zum
Bachelor of Science

des Studiengangs Informatik
Studienrichtung Angewandte Informatik

an der

Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

Matthias Seyfarth

Matrikelnummer	9728955
Kurs	TINF13B1
Fach	Projektmanagement II
Ausbildungsfirma	Ameropa-Reisen GmbH
	Bad Homburg v. d. H.
Dozent	Michael Vetter

1 Projektabschluss

1.1 Erfahrungen und Erkenntnisse aus der Projektarbeit

Ein solches umfangreiches Projekt ist wirklich sehr lehrreich. Einerseits lernt man die umfangreichen Betrachtungsweisen kennen, die u.U. im Vorfeld getätigt werden müssen. Darunter fallen das Risikomanagement, die Erstellung eines Zeitplanes und dessen Einhaltung, der Umgang mit dem Budget und das Handling mit unvorhergesehenen Ereignissen. Andererseits lernt man auch das Wesen der Projektteilnehmer kennen. Man lernt, ob Personen eher faul sind, ihre Arbeit herauszögern oder sofort erledigen.

Ich habe außerdem gelernt wie wichtig die Kommunikation in einem umfangreichen Projekt ist. Ideen können sehr schnell falsch interpretiert werden, dadurch sprechen die Teilnehmer vom gleichen Thema, allerdings mit unterschiedlicher Auffassung. In dieser Projektarbeit wurden solche Kommunikationsfehler direkt erkannt und man konnte sie so ausführlich erklären, wie die Person es sich vorgestellt hat. Interpretationsfehler wurden deshalb bei uns vermieden.

Diese Projektarbeit zeigt auf was man alles achten muss – Zeitplanung, Risikobetrachtung, Qualitätssichernde Maßnahmen usw. – dadurch kann die nächste Projektarbeit noch organisierter angegangen und Fehler noch besser vermieden werden.

1.2 Was wurde ein Erfolg

Ein voller Erfolg war die Kommunikation zwischen den Projektteilnehmern. Einerseits wurde festgelegt, dass einmal die Woche ein Meeting stattfindet. In diesem Meeting wurden alle Information der letzten Woche dargestellt, aber auch Aufgaben für die kommende Woche definiert. Bei den Meetings wurden ebenfalls wesentliche Schwerpunkte besprochen und ggf. sofort angegangen.

Neben den regelmäßigen Meetings am Donnerstag wurden zusätzlich weitere Meetings einberufen. Entweder weil man eins brauchte, oder einfach um Informationen auszutauschen.

Außerdem gab es umfassenden Kontakt via Skype, per Messenger oder direkt in der DHBW.

Ein weiterer Erfolg war die gute Zusammenarbeit und die Arbeitsteilung. Ideen wurden schnell zusammen getragen und nach ihrer Qualität bewertet. Entsprechend dazu wurden Aufgaben definiert und gleichermaßen an beide Projektteilnehmer aufgeteilt. Diese wurden abgearbeitet und von beiden kontrolliert und ggf. Vorschläge für Verbesserungen unterbreitet, welche wiederum besprochen und ggf. eingearbeitet wurden.

1.3 Was war nicht so gut

Ein grober Mangel war die Einhaltung der Zeitplanung. Diese wurde sorgfältig geplant und erstellt, allerdings wurde dieser kaum beachtet. Die Faulheit, bzw. das inkonsequente Arbeiten der Projektteilnehmer hat den Terminplan teils in Verzug gebracht. Hinzu kam die Klausurphase und Projekte aus anderen Kursen, welche die Ineffizienz unterstützten. Oft wurden Aufgaben definiert und für das nächste Meeting angesetzt (Aufgabe sollte bis dahin erledigt sein). Diese wurden aber oft nur teilweise oder gar nicht bearbeitet. Nur in den wenigsten Fällen wurde ein Termin absolut fristgerecht eingehalten, mit dem gewünschten Umfang an Text.

Ebenfalls war die selbstständige Einarbeitung in Unity ein Desaster. Zu Beginn der Theoriephase wurde sich noch sehr viel mit Unity auseinander gesetzt. Je weiter die Theoriephase voran schritt, desto weniger wurde sich mit Unity auseinander gesetzt. Zum Schluss, etwa der ganze Dezember wurde Unity gar nicht mehr betrachtet. Das muss nun in der Praxisphase nachgearbeitet werden.