

YOU CAN BE ANYTHING...



Methodik

Mögliche Rollen:

Scrum Master – ich helfe und unterstütze das Team in ihrer Arbeit

zuständig für die Implementierung von **Scrum** und die Einhaltung der Regeln im Team. Verantwortlich dafür, möglichst gute Arbeitsbedingungen für das Team zu schaffen und unterstützt das Team bei der Selbstorganisation.

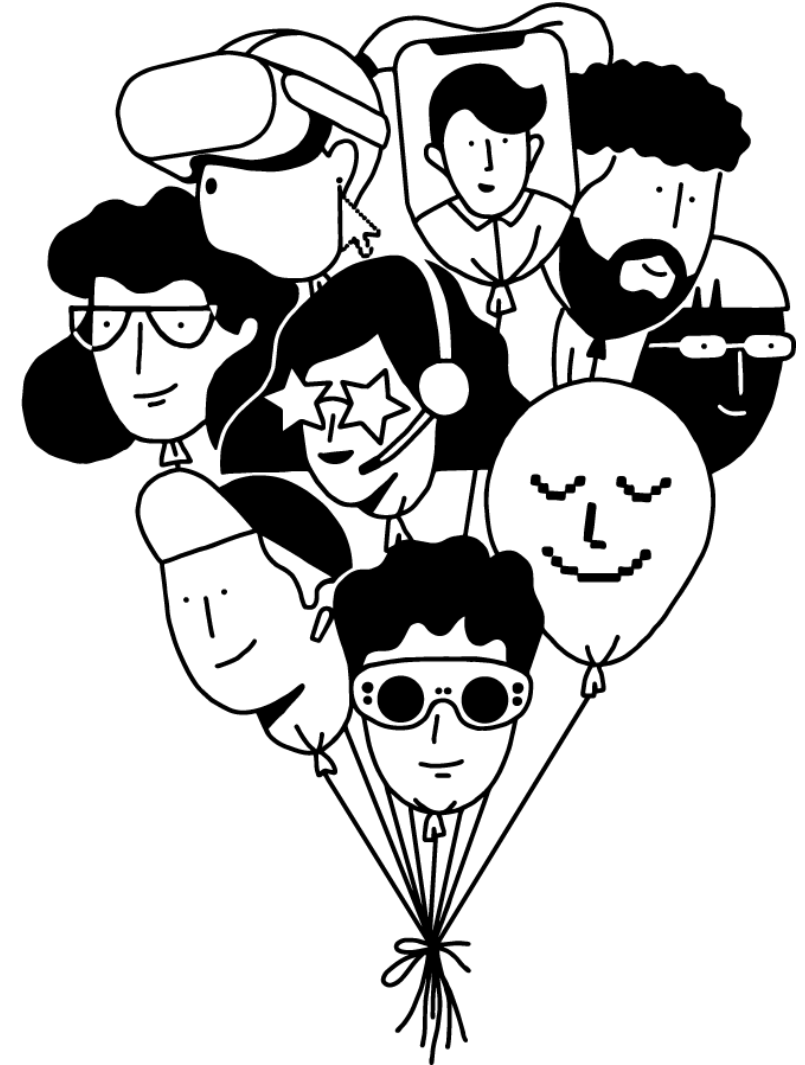
Product Owner – ich habe die Vision für das Produkt und treibe diese voran

übernehmen die übergreifende Kommunikation mit Stakeholdern wie Kunden, Führungskräften und dem Entwicklungsteam, um klare Zielsetzungen zu vermitteln und die Produktvision mit geschäftlichen Vorhaben abzustimmen.

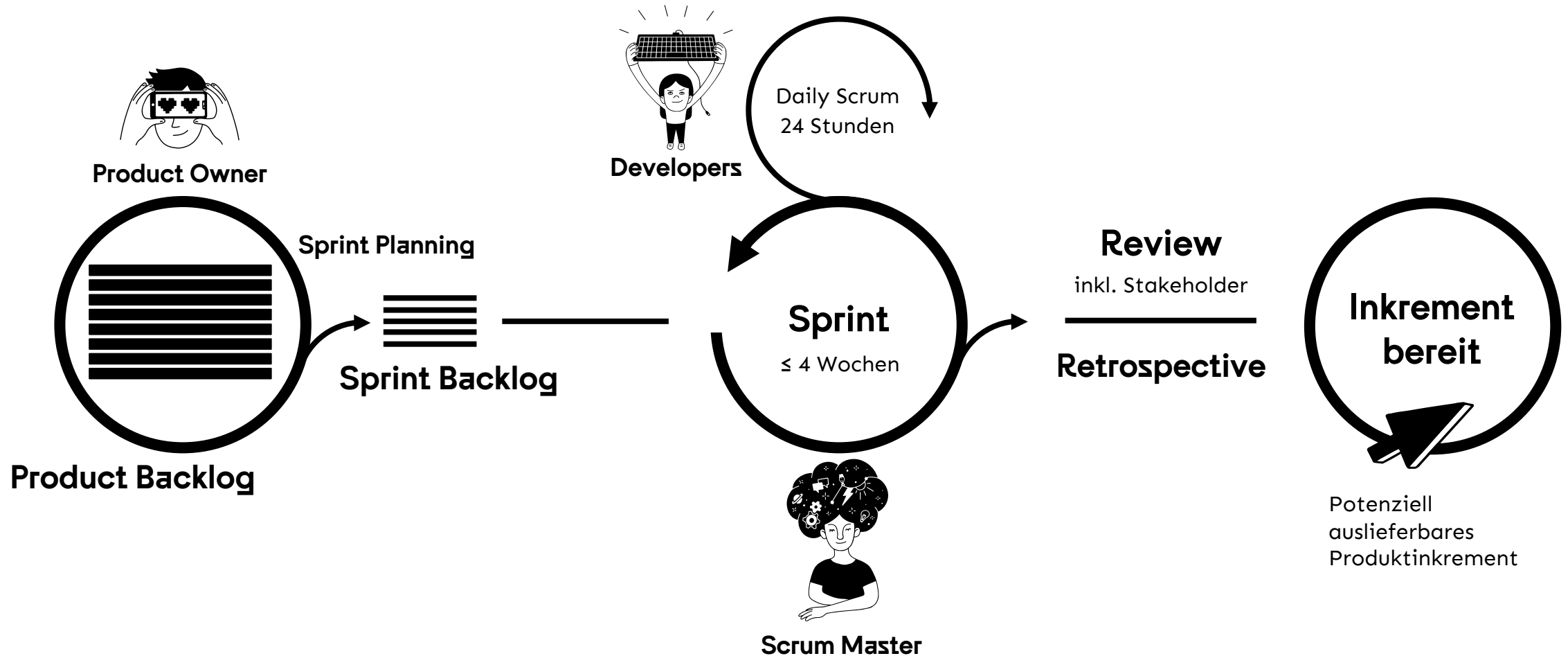
Requirements Engineer - ich beschreibe und definiere Prozesse und Arbeitspakete

Als Bindeglied zwischen Stakeholdern und Entwicklern erhebt ein Requirements Engineer die Anforderungen an die zu erstellende Software durch verschiedene Ermittlungstechniken wie Interviews, Fragebögen oder Kreativitätstechniken. Die erhobenen Anforderungen müssen analysiert, strukturiert und priorisiert werden, damit keine widersprüchlichen Anforderungen existieren.

Für diese Rollen benötigst du ein abgeschlossenes Studium (bspw.: BWL, Marketing, HR, Sozialwissenschaften, Wirtschaftsinformatik, Wirtschaftsingenieurswesen oder ein DHBW Studiengang) aber vor allem benötigst du Leidenschaft für digitale Produkte und viel Empathie für deine Mitmenschen.

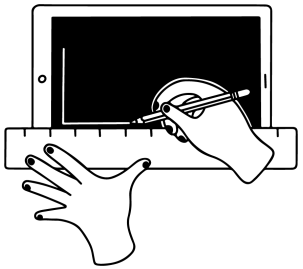


Scrum auf einen Blick



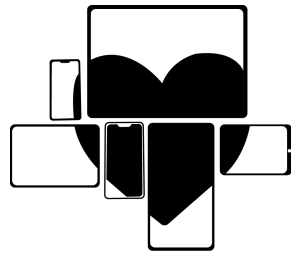
Du willst UX-Designerin werden?

Es gibt verschiedene Richtungen zur Vertiefung



Konzept

Als Konzepterin baust Du das Fundament für die Designs: Welche Screens soll es geben, welche Inhalte sind auf ihnen abgebildet?



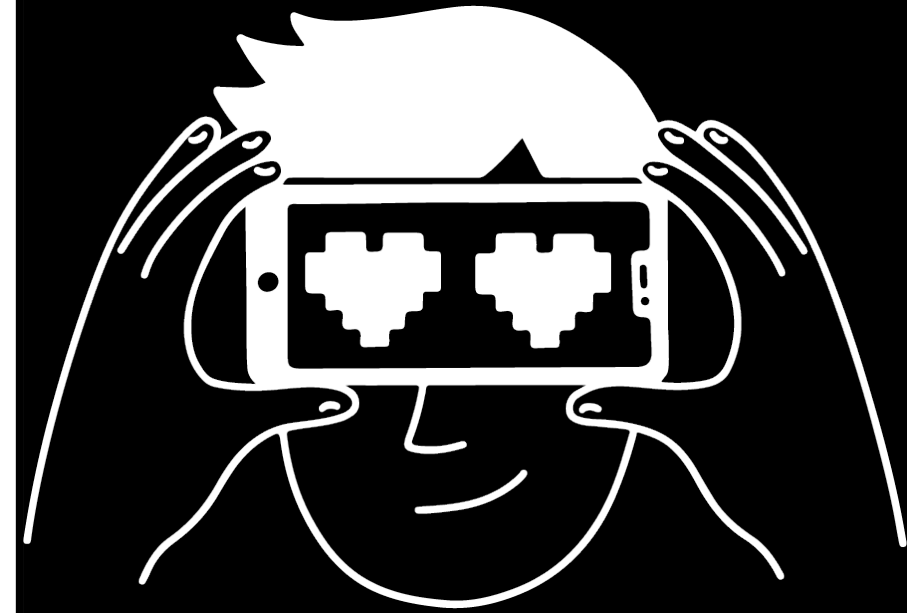
Interface

Du kümmerst Dich um die Gestaltung der Screens: Welche Schriften, Farben, Formen und Worte führen zum besten Nutzererlebnis?



Workshops

Designer bilden oft die Schnittstelle zwischen Kunde und Entwicklung – Gestalte und moderiere Workshops zur besseren Zusammenarbeit

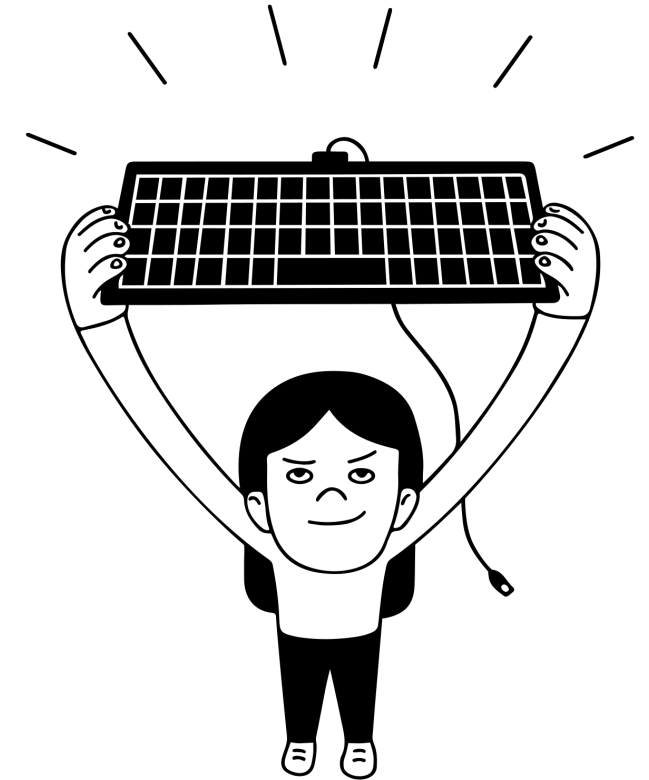


Du willst Programmiererin werden?

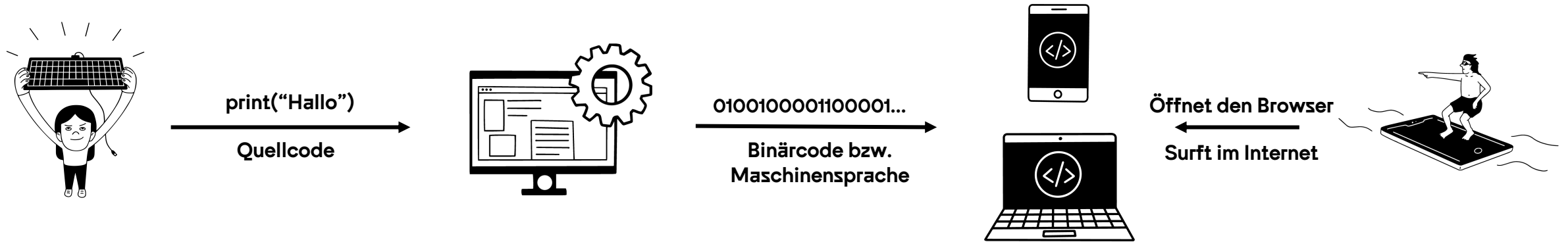
11 Punkte, die eine guten Programmiererin ausmachen

Die Programmiererin ist...

1. **kommunikationsfähig** – kann sich ausdrücken.
2. **einfühlsam** – kann sich in andere hineinversetzen.
3. **geduldig** – vor allem mit sich selbst.
4. **aufgeschlossen** – probiert gerne Neues aus.
5. **kritisch** – löst Probleme auf kreative Art und Weise.
6. **verantwortungsbewusst** – dem Team und sich selbst gegenüber.
7. **wissbegierig** – eignet sich gerne selbst Neues an.
8. **leidenschaftlich** – hat Spaß am Job.
9. **proaktiv** – besitzt Selbstvertrauen.
10. **gut im Zeitmanagement** – vor allem dem eigenen.
11. **teamfähig** – kann mit anderen gut zusammenarbeiten.



Entwicklung



Programmiererin

Schreibt das
Programm mit Hilfe
von verschiedenen
Programmiersprachen.

Compiler

Übersetzt die
Programmiersprache in
eine spezifische
Maschinensprache

Software

Programm das auf
dem Computer läuft
(App oder Website).

Benutzer

Verwendet die
Software auf dem
Gerät.