

# Lessons Learned

## **1 Teamfindung**

Bei der Teamfindung hatten wir zwei Modelle zur Auswahl, der gleich Stellung aller Mitglieder um so viel Input zu haben. Allerdings war unser komplettes Team darauf ausgelegt eine Rolle zu übernehmen die einem Neu war um maximalen Lernerfolg zu erzielen.

Auf Wunsch von Michael wurde in der Abstimmung für eine kleine Hierarchie gestimmt. Dies wurde getan da die kleine Hierarchie Übersichtlicher ist. Zwar gibt sie weniger kreativen Freiraum ist aber nicht so einschränkend wie die große Hierarchie. Sie kommt außerdem mit einer gewissen Eigeninitiative, diese kann jedoch Vorteil oder Nachteil sein.

Quality Assurance Manager wurde Felix Zander. Seine Hauptaufgabe bestand darin alles zu überprüfen auf Kundenzufriedenheit. So wurde die Formatierung des Codes von ihm bestimmt und ein Großteil der Debugging Arbeit.

Head of Code wurde Niklas, die Hauptaufgabe bestand darin sich schnell in JavaScript einzulesen, eine bis dato neue Sprache für uns, und zu entscheiden was im Rahmen der Möglichkeit liegt. Ebenfalls war er Anlaufstelle für jegliche Fragen zur Datenbank und dem Backend.

Head Designer wurde Thore August. Er wollte aus Eigeninteresse sich um CSS und Interface kümmern und übernahm auch das Design von Logo und will in Zukunft als Webdeveloper tätig werden.

Somit wurde Michael Vo der Projektmanager, dessen Hauptaufgabe die Strukturierung des Projektes ist. Hinzu kamen Designvorschläge und Protokollierung sowie Ideenfindung.

## **2 Sammelphase und Themendarstellung**

Die Sammelphase half uns relative schnell zu gestalten wie das künftige Projekt zu gestalten war. Wir überlegten uns unsere eigenen Szenarien wie unser Lebensalltag war als Zeitarbeitskraft und beschlossen auf dieser Tatsache unser Projekt daran zu orientieren.

Entschieden uns hierfür für ein zwei System Modell. Eine Webapplikation die im Alltag sowohl rechtlich als auch wirtschaftlich zur Übersicht helfen kann und Flexibilität offenhält.

Unsere Webapplikation soll eine um denn Globus verfügbare Zeiterfassung sein, sie soll nützliche Daten und Übersichten geben für Projektmanager, Investoren aber auch denn Mitarbeitern selber helfen zu sehen wann sie wo gearbeitet haben.

### **3 Arbeitsstruktur-Vorbereitung**

Unser Workshop oder intern genannt Meetings, soll zwei Funktionen erfüllen. Zum einen die Themenfindung und Spezifikation der Strukturen und zum anderen im Verlaufe der Projektarbeit näher an die Zusammenfindung zwischen einzelnen Mitarbeitern dienen.

In der Zweiten Phase war es uns wichtig, dass wir alle an einem Strang ziehen und wissen was der andere beabsichtigte mit einzelnen Schritten. Also wurde beschlossen jede Woche am Freitag mit gegebenenfalls weiteren Meetings vor besonderen Terminen wie Abgabe und Präsentation zu haben.

### **4 Ablauf Konzeptabgabe**

1. Begrüßung
2. Projektvorstellung
  - a. Anhand eines Papiermodells
3. Einleitung
  - a. Warum, Wieso und Wie wir unser Projekt gestalten wollen?
4. Beweggründe
5. Themenanalyse und Empfehlungen
6. Endziel
7. Feedback

Wir begrüßten uns, stellten uns und unsere Rollen im Team jeweils vor. Stellten unser Projekt vor.

Prof. Pläß fand unser Thema sehr gut erarbeitet und hatte keine Einwendung gegen unser Projekt und somit verlief das Workshop relativ reibungslos.

### **5 Zusammenfassung**

Insgesamt wurde unsere Projektstruktur relativ klar und wir konnten gut ausarbeiten welche Rahmenbedingungen wir brauchen für einen reibungslosen Ablauf. Unser Projekt kam gut an beim Klienten und auch die Zusammenarbeit klappte. Zwar waren die geplanten Treffen etwas lang, halfen aber bei der Zielorientierung.

## **6 Lessons Learned**

Insgesamt verlief die Arbeit relativ Reibungslos, die Meetings waren jedoch manchmal zu lang von der Dauer her. Die Erarbeitung von Code war relativ schwer, jedoch hatten wir gute Bezugspunkte aus dem Tutorium entnehmen können. Ebenfalls war der Austausch gut zwischen Tutoren und uns.

An manchen Stellen wurde jedoch die Schwäche der Flachen Hierarchie klar, ein härteres Eingreifen des Projektmanagers hätte Arbeitsoptimierung bewirken können bei der Qualitätskontrolle jedoch war es aufgrund der Eigenständigkeit jedem selber überlassen wie tief er sich in die Materie einliest.

Auf Seiten des Codes wurde uns klar wie wenig Anhaltspunkte es für eine Datenbank wie TingoDB gab. So musste vieles mit lange Gruppen-Meetings gelöst werden, wobei uns Zeit verging für das Verbessern von anderen Features. Aber dennoch wurde das Projekt zu einer soliden Basis für zukünftige Verbesserungen.

Das Front-End hatte kaum bis keine Probleme aufgrund der großen Hilfe die es auf Seite der Tutoren und öffentlichen Quellen gab.

Gelernt haben wir eine Menge, vor allem auf Struktureller Basis.