

Projektmanagementplan

Version 1.0.0

Gruppe 5 (Patrick Bucher, Pascal Kiser, Fabian Meyer, Sascha Sägesser)

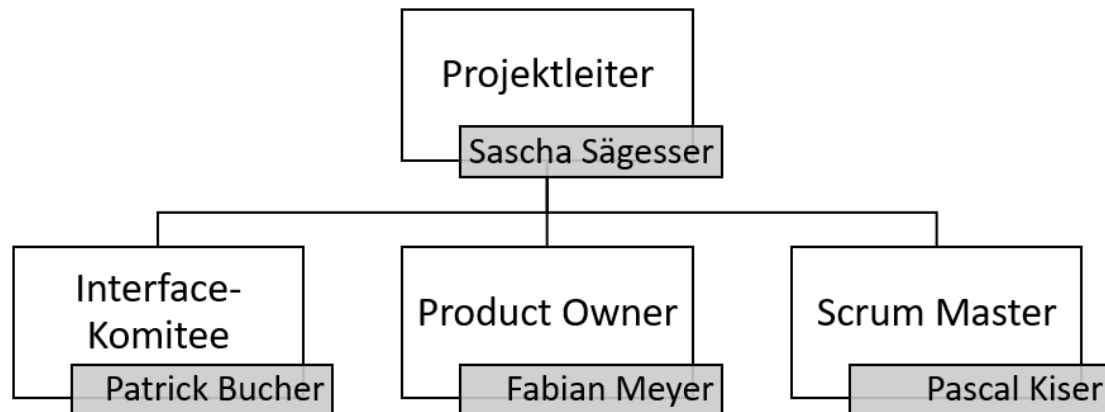
05.04.2018

Inhaltsverzeichnis

1	Projektorganisation	2
1.1	Organisationsplan	2
1.2	Rollen	2
1.3	Zuständigkeit	2
2	Projektführung	2
2.1	Rahmenplan	2
2.2	Meilensteinplan	3
2.3	Sprintplan	3
2.4	Projektstrukturplan	4
2.5	Risikomanagement	4
2.6	Projektkontrolle	4
2.7	Aufwandschätzung	5
3	Projektunterstützung	5
3.1	Tools für Entwicklung, Test & Abnahme	5
3.2	Konfigurationsmanagement	6
3.3	Releasemanagement	6

1 Projektorganisation

1.1 Organisationsplan



1.2 Rollen

- Projektleiter: *Sascha Sägesser*
- Interfacekomitee: *Patrick Bucher*
- Product Owner: *Fabian Meyer*
- Scrum Master: *Pascal Kiser*

1.3 Zuständigkeit

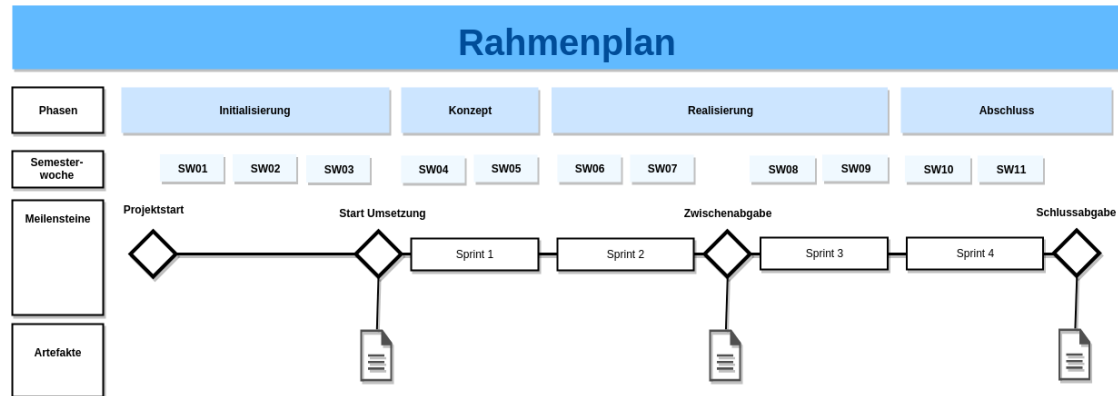
- Dokumentation: *Patrick Bucher*
- Build: *Pascal Kiser*
- Testing: *Fabian Meyer*
- Codereview: *Patrick Bucher*
- Sprintreviews: *Sascha Sägesser*
- Meilensteinberichte: *Fabian Meyer*
- Risikomanagement: *Pascal Kiser*

2 Projektführung

2.1 Rahmenplan

Der Rahmenplan stellt eine Übersicht auf abstrakter Ebene dar. Die wichtigsten Elemente sind die definierten Meilensteine und Sprints. Dabei ist darauf zu achten, dass die Vorgaben der Aufgabenstel-

lung, wie z.B. die Zwischen- und Schlussabgabe, von Anfang an in das Projekt miteingeplant werden.



2.2 Meilensteinplan

Das komplette Projekt ist in drei Meilensteine aufgeteilt. Der erste Meilenstein entspricht dem Start der Projektumsetzung und die beiden letzten Meilensteine ergeben sich aus der Zwischen- und Schlussabgabe. Zu jedem Meilenstein gibt es Deliverables:

1. **Meilenstein (Start Umsetzung, 12.03.2018)**
 - ProductBacklog
 - Sprintplanung S1/S2
 - Detailplanung S1
 - Meilensteinbericht MS 2
2. **Meilenstein (Zwischenabgabe, 08.04.2018)**
 - Release 1 gemäss Muss-Features deployed und lauffähig
 - Sprintplanung S3/S4
 - Meilensteinbericht MS 3
3. **Meilenstein (Schlussabgabe, 13.05.2018)**
 - Release 2 gemäss Muss-Features deployed und lauffähig
 - Meilensteinbericht MS 4

2.3 Sprintplan

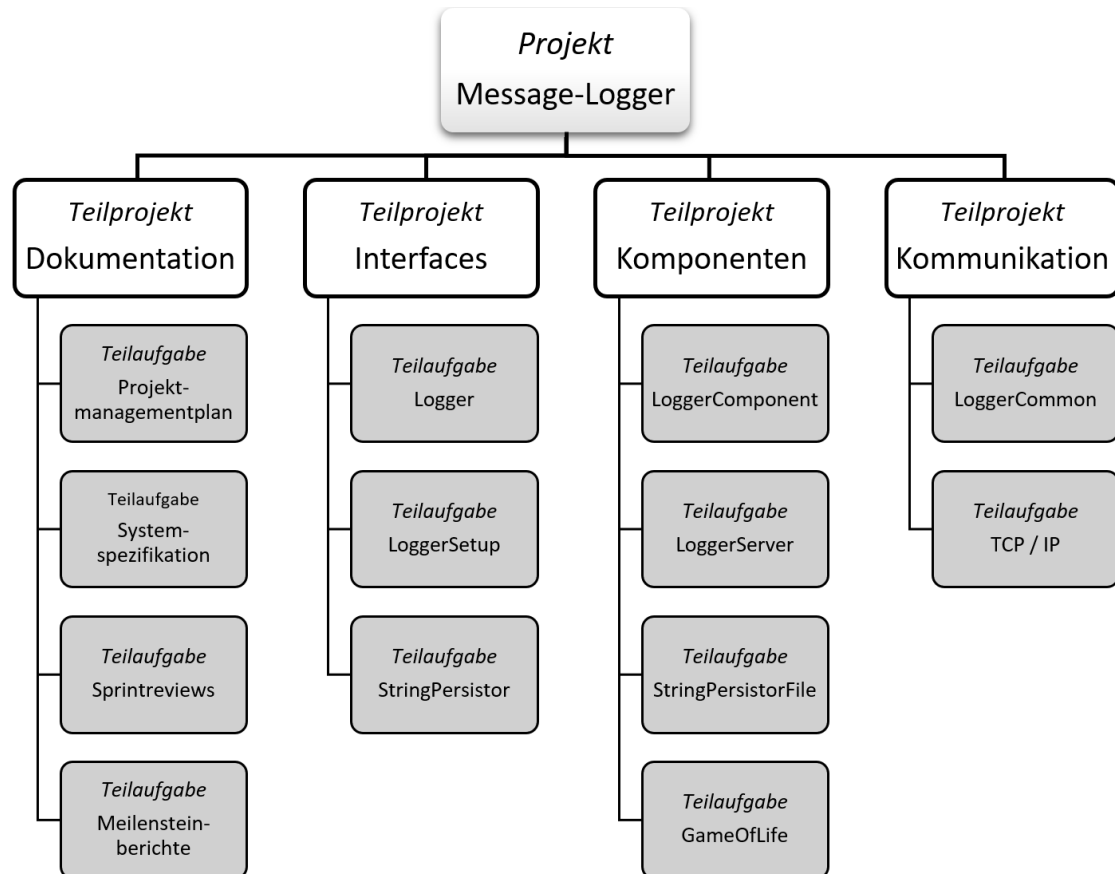
Die Projektdurchführung (MS 2 / 3) ist in vier Sprints aufgeteilt. Jeder Sprint dauert zwei Wochen. Die Detaillierte Sprintplanung ist mittels des Online-Tools "ScrumDo" realisiert.

Sprint	Termin	Deliverables
1	25.03.2018	Sprintreview S1, Sprintplanung S2
2	08.04.2018	Sprintreview S2, Sprintplanung S3
3	29.04.2018	Sprintreview S3, Sprintplanung S4

Sprint	Termin	Deliverables
4	13.05.2018	Sprintreview S4

2.4 Projektstrukturplan

Um das Projekt besser planen, durchzuführen und kontrollieren zu können, ist dieses in mehrere Teilprojekte, welche wiederum in Teilaufgaben gegliedert sind, aufgeteilt.



2.5 Risikomanagement

2.6 Projektkontrolle

Für die Projektkontrolle sind folgende Tools und Methoden im Einsatz:

- ScrumDo
- ProductBacklog

- SprintBacklog
- Backlog-Grooming
- Definierung von Definition of Done der Tasks
- Sprintreviews
- Meilensteinberichte

2.7 Aufwandschätzung

Es wird davon ausgegangen, dass pro Person und Woche, zusätzlich zu den Vorlesungen, 5 Stunden Aufwand hinzukommen. Insgesamt entsteht so ein geschätzter Aufwand von 40 Stunden pro Sprint, respektive 80 Stunden jeweils für die Zwischen- und Schlussabgabe.

Der Aufwand wird weiterhin in folgende Kategorien unterteilt:

- Dokumentation
- Entwicklung
- Testing
- Reviewing

Für die Zwischenabgabe besteht keine detaillierte Aufwandschätzung. Für die Schlussabgabe wird jedoch eine erstellt.

3 Projektunterstützung

3.1 Tools für Entwicklung, Test & Abnahme

Für das **Projektmanagement** sind folgende Tools im Einsatz:

Bereich	Tool
Vorgehensmodell: Scrum	ScrumDo
Datenaustausch	git, GitHub
Dokumentation	Markdown, Pandoc, Microsoft Office 2016, draw.io, plantuml

Für die **Entwicklung** sind folgende Tools im Einsatz:

Bereich	Tool
Entwicklungsumgebung	IntelliJ IDEA 2017
Programmiersprache	Java 1.8
Versionskontrolle	git, GitLab
Testing	JUnit, Integrationstests, Systemtests
Continuous Integration	Jenkins

3.2 Konfigurationsmanagement

Das Konfigurationsmanagement soll die Einhaltung von Regeln für einen organisatorischen und verhaltensmässigen Lebenslauf eines Produkts und seiner Configuration Items (Konfigurationseinheiten) gewährleisten.

Ein Configuration Item ist eine beliebige Kombination aus Hardware, Software oder Dienstleistung. In diesem Projekt sind diese die Dokumentationen, Komponenten und Interfaces. Im Kapitel "Release-management" sind diese ausführlich aufgelistet.

3.3 Releasemanagement

Das Releasemanagement befasst sich mit der Planung und Durchführung der Veröffentlichung. Dieses Projekt beinhaltet zwei Releases:

- Release 1: Zwischenabgabe (SW08)
- Release 2: Schlussgabe (SW13)

Configuration Item	Release 1	Release 2
Projektmanagementplan	1.0.0	
Systemspezifikation	1.0.0	
Logger	1.0.0-SNAPSHOT	
LoggerSetup	1.0.0-SNAPSHOT	
LoggerCommon	1.0.0-SNAPSHOT	
LoggerComponent	1.0.0-SNAPSHOT	
LoggerServer	1.0.0-SNAPSHOT	
StringPersistor	4.0.1	
StringPersistorFile	1.0.0-SNAPSHOT	
GameOfLife	1.0.0-SNAPSHOT	