Projektmanagement

SE-Welcome App

# Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis 2](#_Toc436476053)

[1 Projektbeschreibung 3](#_Toc436476054)

[1.1 Ausgangsituation 3](#_Toc436476055)

[1.2 Zielsetzung 3](#_Toc436476056)

[1.2.1 Konzept 3](#_Toc436476057)

[1.2.2 Zielgruppe 3](#_Toc436476058)

[1.2.3 Allgemeine Beschreibung der Funktionen 3](#_Toc436476059)

[1.2.4 Genutzte Medien 4](#_Toc436476060)

[1.2.5 Rahmenbedingungen 4](#_Toc436476061)

[1.2.6 Technische Umgebung 4](#_Toc436476062)

[1.2.7 Einsatzbedingungen 4](#_Toc436476063)

[1.2.8 Rechtliches: 4](#_Toc436476064)

[1.2.9 Vorkenntnisse 4](#_Toc436476065)

[1.2.10 Einschränkungen 4](#_Toc436476066)

[1.3 Meilensteine 4](#_Toc436476067)

[2 Organisation 5](#_Toc436476068)

[2.1 Aufbauorganisation 5](#_Toc436476069)

[2.1.1 (1PL-3TP-12PM) 5](#_Toc436476070)

[2.1.2 Taskforces 5](#_Toc436476071)

[2.2 Skillsheet 5](#_Toc436476072)

[3 Ablaufsteuerung 6](#_Toc436476073)

[3.1 Phasenmodell 6](#_Toc436476074)

[3.2 Scrum 6](#_Toc436476075)

[3.3 Extreme Programming 6](#_Toc436476076)

[4 Risikomanagement 7](#_Toc436476077)

[4.1 Stakeholderanalyse 7](#_Toc436476078)

[4.1.1 Intern 7](#_Toc436476079)

[4.1.2 Extern 7](#_Toc436476080)

[4.2 Umweltanalyse 7](#_Toc436476081)

# Projektbeschreibung

## Ausgangsituation

## Zielsetzung

### Grobkonzept

Mithilfe der mehrsprachigen Website/App soll es Asylbewerber und Asylsuchenden vereinfacht werden sich in Deutschland zurecht zu finden. Dazu sollen möglichst alle benötigten Infos für einen guten Start und weitere hilfreiche Funktionen integriert sein. Diese sollten möglichst genau auf die Anforderungen der Flüchtlinge zugeschnitten sein, mit unter anderem eine sehr einfache Benutzeroberfläche, die sofort verständlich ist und intuitiv bedienet werden kann. Im Zuge der Projektarbeit nutzten wir bereits bestehende Anwendungen anderer Webseiten oder verlinkten auf diese, bspw. Open Street Map oder ein Wiki.

Darüber hinaus stellt es die Prüfungsleistung der DWI 13 in dem Kurs „Softwareengineering“ dar. Ein Anspruch an die Software wie vergleichbare Projekte muss gegeben sein, um ein entsprechend gutes Ergebnis präsentieren zu können.

### Zielgruppe

Die Zielgruppe der zu erstellenden Website/App sind zum einen die Asylbewerber und Asylsuchende, zum anderen die Helfer.

### Allgemeine Beschreibung der Funktionen

Wir nutzen verschiedene Funktionen aus bereits existierenden Webseiten und Anwendungen, dabei spezifizieren wir den Umfang nach unseren Anforderungen. Hier folgen die zu implantierenden Funktionen:

* Übersichtliche, thematische, einfach zugängliche Informationssammlung
  + Behördenkontaktdaten zu den jeweiligen Standorten
  + Rechtliches Einmaleins
  + Anlaufstationen für z.B. kurzfristige Unterkünfte / Tafel / DRK
  + Infos der lokalen Refugee Law Clinics / andere lokale Vereine
  + häufig genutzte Rufnummern (Notrufnummern) + deren Aufgabengebiete
  + Gesundheitssystem Kostenlose Ärzte Wo finde ich einen in meiner Nähe
  + Verknüpfungen zu anderen Hilfeseiten und Funktionalitäten
  + …
* Sofern möglich – Ermittlung des Standortes und Darstellung der gesuchten Informationen auf einer Karte („wo bin ich und wo muss ich hin“)
* Ein Wikipedia – dort kann gemeinschaftlich dran gearbeitet werden. Inhaltlich dreht es sich um tiefergehende Infos zu Standorten (Freizeitaktivitäten bspw.)
* Ein Forum, aufgebaut wie ein schwarzes Brett und standortspezifisch, um Dienste anzugeben. Also eine Plattform für Helfer und hilfesuchende – was brauche ich genau? Wer kann mir helfen?
* Freizeitbeschäftigung: Map/Wiki/Forum -> was kann ich in meiner Umgebung machen? Fußball etc.
* Eine Funktion die erlaubt, herauszufinden welche Materialien ich in welchem Laden finde. Was gibt es im Baumarkt, was finde ich im Supermarkt. Wie heißen die Supermärkte? Und dann direkt eine Integration „auf Karte anzeigen“ – dort werden dann die benötigten Kategorien eingeblendet. (fließender Übergang)
* Suchfunktion: Einfaches Schlagwortfiltern. Ich möchte mich nicht durchklicken? Okay – ich such danach
* Formular Template: Deutschland hat ein Bürokratischer Djungel der allein für deutsche nicht immer durchschaubar ist – für Menschen die dann nicht einmal deutsch sprechen eine noch viel größere Herausforderung. Eine Standortbezogene Auflistung der benötigten Formularen mit Ausfüllhilfe: Was bedeutet das Feld oder das? Was muss ich hier eintragen?

### Genutzte Plattformen

In der ersten Version fertigen wir eine Webseite an, die man aus den gängigen Browser abrufen kann. Diese Webseite wird immer weitergepflegt und erweitert. Zusätzlich soll in den nächsten Version (Version 2 und höher) auch eine App für Smartphones entwickelt werden.

### Rahmenbedingungen

### Technische Umgebung

Bei den technischen Lösungen sollen keine monetären Kosten anfallen, daher werden wir überwiegend auf Open-Source Software nutzen. Das verwendete Modell soll eine Tier-3 Architektur sein – somit sind Skalierungsmöglichkeiten, falls ein durchschlagender Erfolg eintritt, gegeben.

Als Client kommen alle Geräte in Frage, welche Webseiten darstellen können. (Desktop PC, Laptop, Tablet, Smartphone).

### Einsatzbedingungen

Geltende Sicherheitsstandards müssen erfüllt sein. Insbesondere sobald Nutzerdaten gespeichert werden, ist dies unumgänglich.

Die Webseite sollte innerhalb üblicher Reaktionszeiten agieren (max. 3 Sekunden beim Kunden).

### Rechtliches:

### Vorkenntnisse

* Die einzigen Vorkenntnisse besitzen wir aus den Inhalten, des im Rahmen des dualen Studiums der Wirtschaftsinformatik angeeignet haben. Darunter fallen Programmierkenntnisse, wie das Programmieren mit u. a. Java, SQL, sowie Projektmanagementkenntnisse (unterstützt mit Microsoft Project).

### Einschränkungen

* Durch fehlendes tiefergehendes Know how an vielen Stellen, ist eine 80% Lösung ausreichend. Es muss kein technisches Meisterwerk sein – vor allem da nur sehr begrenzte Zeit vorhanden ist im Rahmen des Projektes. Weiterentwicklung nach Abschluss der Ersten Phase steht derzeitig nicht fest. Aufgrund begrenzter Ressourcen wird eine fertige Lösung nicht möglich sein. Die erste Version (diese wird Frau Wieland als Abschlussarbeit eingereicht) bedarf weitere Arbeit, um alle Anwendungen zu implementieren und eine App zu erstellen. Die Weiterentwicklung nach der ersten Version ist noch nicht festgelegt.

(Klodinski, S. 1-3)[[1]](#footnote-1)

## Meilensteine

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Ssdn-gzXDYjQ3ldQSXaKPz8bGzdTRwECd5rJbsxSwsw/edit?usp=sharing

# Organisation

## Aufbauorganisation

### Projekt Hierarchie

Das Projekt wurde mit drei Teilprojektgruppen initialisiert. Diese sollten die unterschiedlichen Aspekte des Projekts vorbereiten und eine thematisch untergliederte Basis bilden. In den späteren Phasen (siehe 3.1) werde diese Gruppen funktional weitestgehend aufgelöst.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Projektlead | Philipp Staats | | |
|
|
|  | Team 1 | Team 2 | Team 3 |
| Lead | Philipp Staats (134147) | Stefan Ludowicy (134131) | Nico Remus (134152) |
|  | Aras Mousavii (134242) | Philipp Kneist (134159) | ~~Tobias Karhof  (134124)[[2]](#footnote-4)~~ |
|  | Sheldon Jesudasan (134158) | Sebastian Treske (134153) | Jasmin Clos  (134108) |
|  | Christoph Ramp (134136) | Jan Bickmann  (134102) | Jean Klodzinski (134125) |
|  | Eric Skowronski  (134145) |  |  |

[[3]](#footnote-5)

#### Projektleiter - PL

Die Gesamtprojektleitung übernimmt Philipp Staats.

Die Rolle des Projektleiters dient der Gesamtkoordination des Projekts in Abstimmung mit den Teilprojektleitern. Der Schwerpunkt liegt hierbei im Controlling.   
Zu den Controllingaufgaben werden die Steuerung der Teams sowie der Gruppenmeetings, aber auch Einhaltung von Terminen zählen. Dabei wird der Projektleiter in direkter Kommunikation mit dem PO (Fr. Wieland) stehen und über projektspezifische Missstände aber auch Erfolge in Kenntnis setzen. Er ist für das Risikomanagement verantwortlich, so dass bei projektgefährden Ereignissen der Handlungsbedarf von Ihm ausgehen muss.

Fachliche Fragestellungen werden sind im Detail von den Know-How Trägern in den Task-Forces (siehe 2.1.2) beschlossen.

#### Teilprojektleiter – TPL

Die Unterteilung des Projekts in drei Teilprojektgruppen dient der Entlastung des Projektleiters. Jede Teilprojektgruppe hat einen thematischen Schwerpunkt, nach welchem diese dem Projekt zuarbeitet. Gemeinsam leiten sie das Gesamtprojekt.

1. Research - Philipp Staats
2. Technische Entwicklung - Stefan Ludowicy
3. Solution Design - Nico Remus

#### Projektmitglied - PM

### Taskforces

*(Aufbau nach Einsetzen der Scrum-Methodik )*

#### Anfoteam

#### Scrum Masters[[4]](#footnote-6)

Stefan Ludowicy und Jean-Pierre Klodzinski

*Aufgabenbeschreibung*

#### Translators

#### Development

#### Redaktion und Frontendlayout

*(Frontendtest, Usability)*

## Skillsheet

*(Ermittlung von Know-How-Trägern zur Bildung von Self-teaching Teams->1erfahren+1semierfahren)*

Mit einem Gesamtprojekt übergreifenden Skillsheet werden besondere Fähigkeiten und Vorkenntnisse der einzelnen Projektmitglieder ermittelt. Daraus Ergibt sich ein Kompetenzenpool, auf welchem die weitere Konzeption des Projekts beruht.

# Ablaufsteuerung

## Phasenmodell[[5]](#footnote-7)

*Warum Phasenmodell*

*Warum wechsel auf neues Modell*

### Erste Planung

* 1. 1.Phase (2.Wochen)
     1. Team 1 Staats Recherchiert/ Erfasst Content  
        [Erste Recherche nach Drittdienstleister]
     2. Team 2 Ludowicy Einarbeitung in die Entwicklungsplattformen
     3. Team 3 Remus AS(AnforderrungsSpezifikation) - Erstspezifikation

-> Eine Woche später FSL (Fachspezifsche Lösung) nach vorstellung des Konzepts

* 1. 2. Phase (2.Wochen)
     1. Team 1 Staats Recherche Zielgerichtet nach FSL/ Beginn Übersetzungen  
        Recherche und Abstimmung mit Team 2, wie Drittanbieter eingebunden werden können
     2. Team 2 Ludowicy Anwendungs-Gerüst
     3. Team 3 Remus FSS mit CoOp Team 2
  2. 3. Phase (2.Wochen)
     1. Team 1 Staats Hauptphase der Übersetzungen  
        Kontakt mit Drittanbietern herstellen
     2. Team 2 Ludowicy Anwendungs-Skelet
     3. Team 3 Remus Graphische Spezifikation und Elemente/ Zuarbeit zu Team 2
  3. 4. Phase...

### Zweite Planung

* 1. 1.Phase (2.Wochen)
     1. Team 1 Staats Recherchiert/ Erfasst Content  
        [Erste Recherche nach Drittdienstleister]
     2. Team 2 Ludowicy Einarbeitung in die Entwicklungsplattformen
     3. Team 3 Remus AS(AnforderrungsSpezifikation) - Erstspezifikation

-> Eine Woche später FSL (Fachspezifsche Lösung) nach vorstellung des Konzepts

* 1. 2. Phase (2.Wochen)
     1. Team 1 Staats Recherche Zielgerichtet nach FSL/ Beginn Übersetzungen  
        Recherche und Abstimmung mit Team 2, wie Drittanbieter eingebunden werden können
     2. Team 2 Ludowicy Anwendungs-Gerüst
     3. Team 3 Remus FSS mit CoOp Team 2
  2. 3. Phase (2.Wochen)
     1. Team 1 Staats Hauptphase der Übersetzungen  
        Kontakt mit Drittanbietern herstellen
     2. Team 2 Ludowicy Anwendungs-Skelet
     3. Team 3 Remus Graphische Spezifikation und Elemente/ Zuarbeit zu Team 2
  3. 4. Phase...

## Scrum

*Allgemeines zu scrum*

### Scrum im Projekt

*Wie verstehen scrum & wie setzen wir es um [[6]](#footnote-8)*

#### Agil

Sprintlänge: 1 Woche

Story - Creation Team

: to be defined

#### Kategorisierung

Unterscheidung der Stories in:

* + Entwicklung
  + Research
  + Design
  + Visual Design

Storypoints

= Arbeitstunden (60min reale Arbeit)

#### Scrum-Storyboard[[7]](#footnote-9)

*Was ist es /wer ist technisch für zuständig/wer inhaltlich*

## Extreme Programming

*Funktionalität der CoOp Arbeit von 2-3 Entwicklern + Backup*

*[[8]](#footnote-10)*

# Risikomanagement

## Stakeholderanalyse

### Intern

#### Projektmitglied fällt temporär aus

#### Projektmitglied fällt dauerhaft aus

### Extern

#### Frau Dr.Wieland

#### Cooperation mit T-Systems allgemein

#### Cooperation mit telekom.refugee.de

## Umweltanalyse

#### Flüchtlingskriese könnte sich auflösen

#### Server brechen weg

#### Software Lizenzen ändern sich (/laufen aus)

#### Eingriff des Telekomkonzerns in die Projekttätigkeit

#### Technisches Know How unzureichend

#### Verlust der GitHub Plattform

#### Supporteinstellung von Softwareanbietern

# Literaturverzeichnis

Klodinski, J. (kein Datum). Konzept 1.0 SoftwareEngineering.

1. Konzept1.0 SoftwareEngineering [↑](#footnote-ref-1)
2. Herr Karhof war bis zum Sprint 4 Teil des Teams. Jedoch stieg er aus dem Projekt aus, da er das Unternehmen verließ. [↑](#footnote-ref-4)
3. [Aufbauorgnisation g+](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1W5Od9s6aarCx1sFPQoNwrKGn5htl_ddexCt8joMCvyU/edit?usp=sharing) [↑](#footnote-ref-5)
4. RA-17 [↑](#footnote-ref-6)
5. Meetingprotokoll vom 20.10.2015 [↑](#footnote-ref-7)
6. *(RA-17)* [↑](#footnote-ref-8)
7. [Scrumboard](https://docs.google.com/spreadsheets/d/16N5eu0yM38uJgUU9UVnepE90Qff0_ujf9t0Hzrlt9jo/edit?usp=sharing) [↑](#footnote-ref-9)
8. Extreme Programming Präsentation von Sheldon Jesudasan & Nico Remus 28.10.2015 [↑](#footnote-ref-10)