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 Flüchtigen 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. Dazu gehört unter anderem eine sehr einfache Benutzeroberfläche die sofort verständlich ist und intuitiv bedienet werden kann – alle überflüssigen Informationen und Schnick schnack sollten nicht enthalten sein. Frei nach dem Motto „keep it simple“. Auch sollten in anderen Websites aufwändig gebaute Funktionalitäten möglichst nicht nach gebaut werden.

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 Flüchtlinge und Asylsuchende, zum anderen die Helfer.

### Allgemeine Beschreibung der 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 Medien

* Webseite
* App (nicht in „Version 1.0)

### Rahmenbedingungen

### Technische Umgebung

Die technische Lösung sollte möglichst in den Bereich des „no-Budgets“ fallen. Daher wird auf überwiegend Open-Source Software gesetzt. Das verwendete Modell soll eine Tier-3 Architektur sein – somit sind Skalierungsmöglichkeiten, falls ein durchschlagender Erfolg kommen sollte, gegeben.

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

### Einsatzbedingungen

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

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

### Rechtliches:

### Vorkenntnisse

* Standard Hochschulwissen. Keine Besonderen Qualifikationen vorhanden.

### 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.

(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)~~ |
|  | Sheldon Jesudasan (134158) | Sebastian Treske (134153) | Jasmin Clos  (134108) |
|  | Christoph Ramp (134136) | Jan Bickmann  (134102) | Jean Klodzinski (134125) |
|  | Eric Skowronski  (134145) |  |  |

[[2]](#footnote-4)

#### 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[[3]](#footnote-5)

Stefan Ludowicy und Jean

*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[[4]](#footnote-6)

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

#### 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[[6]](#footnote-8)

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

## Extreme Programming

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

*[[7]](#footnote-9)*

# 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. [Aufbauorgnisation g+](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1W5Od9s6aarCx1sFPQoNwrKGn5htl_ddexCt8joMCvyU/edit?usp=sharing) [↑](#footnote-ref-4)
3. RA-17 [↑](#footnote-ref-5)
4. Meetingprotokoll vom 20.10.2015 [↑](#footnote-ref-6)
5. *(RA-17)* [↑](#footnote-ref-7)
6. [Scrumboard](https://docs.google.com/spreadsheets/d/16N5eu0yM38uJgUU9UVnepE90Qff0_ujf9t0Hzrlt9jo/edit?usp=sharing) [↑](#footnote-ref-8)
7. Extreme Programming Präsentation von Sheldon Jesudasan & Nico Remus 28.10.2015 [↑](#footnote-ref-9)