



HOCHSCHULE RUHR WEST
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Studiengang Wirtschaftsinformatik

Wintersemester 2021/2022

Seminararbeit

ITPM-Fallstudie

vorgelegt von:

Samr Alakrad

Dshon David

Peer Reimers

Marvin Waldhelm

eingereicht bei:
Abgabetermin:

Prof. Dr. Jan M. Pawlowski
25. Januar 2022

Aufgabe 1:

Welcher App-Bereich interessiert Sie (z.B. Spiele, Benutzerführung in Autos, betriebswirtschaftliche Apps zum Beispiel für Service/call center, social software, Studentensupport?)

Verbinden des Nachwuchses (Schüler:innen) mit der Arbeitswelt

Welche Apps existieren in dem Bereich, was sind Ihre Konkurrenten?

- Berufe.tv
- Der berufe Checker
- Berufe entdecken
- Berufswahl App

Weitere Konkurrenz: Arbeitsamt

Wer ist Ihre Zielgruppe? Wie hoch ist die potenzielle Nutzeranzahl?

Primäre Zielgruppe

- Jede:r Schüler:in die fertig wird mit der Schule bzw. Student:innen die fertig mit der Universität werden; Damit jedes Jahr also ca. 750 000 potenzielle Nutzer:innen.

Sekundäre Zielgruppe

- Arbeitslose auf der Suche nach einem Ausbildungsplatz
- Personen, die mit ihrem derzeitigen Beruf unzufrieden sind oder aus anderen Gründen nach einer neuen Karriere suchen wollen

Was ist der wesentliche Mehrwert der App – was können Sie den Nutzern an Erfahrungen bieten, die sie bisher nicht hatten?

- Sie können, ohne sich auf Werbung zu verlassen, zuverlässig nach vielen verschiedenen Berufswahlen suchen
- Bietet eine kontrollierte, sichere Umgebung für einen guten Erstkontakt zwischen Schüler:innen und Unternehmen
- *Schnelle, zielführende Auswahl und Filterung nach Interessen und Talenten*

Was könnten grobe Funktionalitäten einer solchen App sein?

Schüler:innen wird schon während ihres Abschlussjahres der Zugang zu App gewährt, sodass diese sich schon frühzeitig erkundigen und bewerben können.

Weiterhin wird Unternehmen in dieser App die Möglichkeit gegeben, sich vorzustellen und schon früh Kontakt zu möglichen Azubis oder angestellten zu finden.

Aufgabe 2: Entwickeln Sie die wichtigsten Dokumente der Projektinitiierung. 2a)

Fassen Sie Ihren Business Case zusammen, um Ziele und Produktbeschreibung klar zu machen. Definieren Sie erste Anforderungen.

| | |
|--------------------------|--|
| Zusammenfassung | <p>Die Grundidee ist eine App, zu der vor allem Schüler:innen in ihrem Abschlussjahr Zugriff erhalten. Diese App soll eine große Auswahl an möglichen Ausbildungsstellen haben, die direkt durch gepatnernde Firmen gestellt werden, welche im Gegenzug dafür, dass sie gute Werbung und große Auswahl direkt an Interessierten Personen haben, die App finanzieren würden. Dadurch haben die Nutzer:innen viel Zeit sich genauer zu überlegen, was sie machen wollen und evtl. Berufsmessen oder ähnliches aufzusuchen.</p> <p>Weiterhin wird Unternehmen in dieser App die Möglichkeit gegeben, sich vorzustellen und schon früh Kontakt zu möglichen Azubis oder Angestellten zu finden. Dadurch haben sie eine breitere Auswahl an möglichen Azubis und können geeignetere Personen finden.</p> <p>Daher ist die primäre Zielgruppe Schüler:innen, die nach ihrem Abschluss, während die sekundäre Zielgruppe aus beispielsweise Arbeitslosen auf der Suche besteht.</p> |
| Gründe und Anforderungen | <p>Die meisten Schüler:innen und Student:innen wollen nach ihrem Abschluss möglichst schnell eine weiterführende Ausbildung oder ähnliches finden, jedoch ist dieser Vorgang aufwendig und nimmt viel Zeit in Anspruch, daher wollen wir diesen Aufwand verringern und die Last dieser Entscheidung verringern. Dadurch sollen die Nutzer:innen leichter, schneller und mit besserem Ergebnis an eine Ausbildung gelangen.</p> <p>Anforderungen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Beschaffung über verbreitete App Stores- Breite Auswahlmöglichkeiten- Informationen zu den Optionen- Hohe Übersichtlichkeit |
| | <ul style="list-style-type: none">- Einfache Handhabung |

| | |
|---------------------------------|--|
| Optionen (alternative Projekte) | <p>Option 1: Web Application- Statt einer App eine Internetseite mit den selben Funktionalitäten</p> <p>Option 2: Finanzierung über Werbung statt Arbeitgeber</p> <p>Option 3: App auf nur Schüler beschränken und dadurch Funktionalitäten und Aufwand senken</p> |
| Erwarteter Nutzen | <p>Für die Schüler:innen entsteht leicht eine Verbindung zu möglichen Ausbildungsstellen.</p> <p>Unternehmen bekommen eine Möglichkeit sich frühzeitig neuen potenziellen Angestellten und Azubis vorzustellen und ihre Vorteile zu präsentieren.</p> <p>Schneller und sicherere Auswahl für Suchende</p> |
| Erwartete negative Nebeneffekte | <p>Aufgrund der Leichtigkeit könnten die Nutzer:innen sich nicht ausreichend beschäftigen und daher eine schlechte Wahl treffen</p> <p>Außerdem würden sie vielleicht nur die Firmen in der App in Betracht ziehen und müssten daher alle um die selben Plätze konkurrieren</p> |
| Zeitraumen | <p>Genauere Details sind im Netzplan bzw. Gantt Diagramm und der 2.b) zu finden:</p> <p>Planung & Beschaffung der Infrastruktur: 7 Tage</p> <p>Erster Prototyp: Tag 21</p> <p>Projektstatusbericht: Tag 40</p> <p>2. Prototyp: Tag 60</p> <p>Version 1.0: Tag 80</p> <p>Korrektur und Werbezeitraum: 15 Tage</p> |

| | |
|----------------------|---|
| Kosten | <p>Personal bei 5 Personenmonaten Brutto: 2 Entwickler: 20.000 € x 2 = 40.000 € Marketing Manager: 20.000 € Projektmanager: 27.000 € Risikomanager: 20.000 €</p> <p>Personalkosten Gesamt: 107.000 €</p> <p>Eine genaue Kostenaufstellung ist unter Aufgabe 5 zu finden. Hardware 15.260 € Lizenzen 7.508€ Sonstiges 41.140 € Marketingkosten: 80.000 €</p> <p>Gesamt 250.908 €</p> |
| | <p>Monatliche Kosten von 500€ auch nach Beendigung des Projektes um die Server am Laufen zu halten.</p> |
| Investitionsrechnung | <p>3 % Provision vom Einstiegsgehalt des Vermittelten:</p> <p>60.000 nutzen unsere App</p> <p>40.000 finden einen Job</p> <p>30.000 eine Ausbildung mit einem Durchschnittsgehalt 900 € im Monat</p> <p>10.000 eine Vollzeitstelle nach dem Studium o.ä mit einem Durchschnittsgehalt von 3.000 € im Monat</p> <p>Ergibt eine geschätzte Einnahme von 810.000€ + 900.000€.</p> <p>Im Jahr also Gesamteinnahmen von 1.710.000€</p> <p>Bei Gesamtkosten von 250.908€ werden wir also den Break-Even-Point innerhalb der ersten Welle an neuen Bewerbern. Also ggf. schon in den ersten 2 Monaten.</p> |
| Hauptrisiken | <p>-Zu wenig Unternehmen in der Suche</p> <p>-Begehrte Unternehmenszweige werden eventuell nicht gelistet weil sich dafür von Haus aus genug Schüler bewerben</p> <p>-Großer Andrang an speziellen Tagen(Schulabschluss-Saison), Server können überlastet werden in der Zeit</p> <p>-Ähnliche Apps/Websites können bevorzugt werden</p> |

2b)

| Nr. | Vorgang | Abhängig von | Aufwand |
|-----|---------------------------------|--------------|---------|
| 1 | Projektskizze anfertigen | - | 3 PT |
| 2 | Lastenheft anfertigen | 1 | 2 PT |
| 3 | Risikomanagement 1 | 2 | 2 PT |
| 4 | Projektauftrag genehmigen | 2 | 1 PT |
| 5 | Projektinfrastruktur beschaffen | 1 | 14 PT |
| 6 | Vorgehensmodell erstellen | 4 | 4PT |

| | | | |
|----|---|-------------|-------|
| 7 | Projektstrukturplan erstellen | 6 | 3 PT |
| 8 | Kommunikationsplan | 6 | 2 PT |
| 9 | UI-Mockups (Mobile, Web) | 4 | 10 PT |
| 10 | Personalmanagement/-einsätze planen | 6 | 2 PT |
| 11 | Programmiersprachen wählen | 10 | 2 PT |
| 12 | Datenstruktur planen | 10 | 4 PT |
| 13 | Datenbankarchitektur wählen | 10 | 3 PT |
| 14 | Frameworks auswählen | 10 | 3 PT |
| 15 | Backend Planung abschließen | 11,12,13,14 | 1 PT |
| 16 | Project Backlog erstellen | 15 | 4 PT |
| 17 | Profilerstellung für Schüler programmieren (Mobile) | 16 | 4 PT |
| 18 | Kostenplanung | 15 | 2 PT |

| | | | |
|----|---|--------|-------|
| 19 | Investoren anwerben | 18 | 14 PT |
| 20 | Sprint 1 | 16,17 | 1 PT |
| 21 | Suchfunktion programmieren | 20 | 1 PT |
| 22 | Filter-Optionen und passende Berufsgruppen mappen | 20 | 6 PT |
| 23 | Sprint 2 | 21,22 | 1 PT |
| 24 | UI-Implementieren (Mobile) | 9,23 | 8 PT |
| 25 | Login/Sign Up (Mobile) | 23 | 2 PT |
| 26 | Prototyp erstellen 1 | 24,25 | 1 PT |
| 27 | Sprint 3 | 25, 26 | 1 PT |
| 28 | Projektstatusbericht 1 - UI (Mobile) fertig | 27 | 2 PT |
| 29 | Qualitätssicherung 1 | 28 | 2 PT |
| 30 | Risikomanagement 2 | 28 | 2 PT |

| | | | |
|----|---|--------|-------|
| 31 | Dokumentation aktualisieren | 27 | 4 PT |
| 32 | Eingabemaske für Ausbildungsanträge programmieren (Web Based) (Ext. Unternehmen) | 25 | 5 PT |
| 33 | Sprint 4 | 32 | 1 PT |
| 34 | Passwort reset | 33, 26 | 2 PT |
| 35 | Account verwaltung | 33, 26 | 1 PT |
| 36 | Programm/Oberfläche entwickeln "Teilnehmende Unternehmen verwalten" (Web Based) (Interne Nutzung) | 33, 25 | 16 PT |

| | | | |
|----|--|-------------|-------|
| 37 | Prototyp erstellen 2 | 36 | 2PT |
| 38 | Sprint 5 | 34,35,36,37 | 1 PT |
| 39 | Jobangebots erstellung für Unternehmen | 37 | 2 PT |
| 40 | Personifizierte Empfehlungen aufgrund der eigenen Interessen | 38 | 18 PT |
| 41 | Für die App werben | 37 | 30 PT |
| 42 | Finaler Prototyp | 37,39,40 | 24 PT |
| 43 | Tests bestehen | 42 | 15 PT |
| 44 | Qualitätssicherung | 42,43 | 2 PT |
| 45 | Code für Wiederverwertung aufbereiten | 42 | 6 PT |
| 46 | Projekt vorbereiten für Abschlusspräsentation | 42 | 4 PT |
| 47 | Projektabnahme | 42,43,44,46 | 10 PT |
| 48 | Korrekturzeitraum | 47 | 30 PT |
| 49 | Analyse der Planung | 47,48 | 1 PT |
| 50 | Projektergebnisse Dokumentieren | 47,48 | 1 PT |
| 51 | Erfahrungen Dokumentieren | 47 | 1 PT |
| 52 | Verträge auflösen | 47 | 1 PT |
| 53 | Projektabschlussbericht verfassen | 47,49,50,51 | 1 PT |
| 54 | Zahlung und Abrechnung | 47, 53 | 1PT |
| 55 | Projektabschlussfeier | 54 | 10 PT |

Aufgabe 3

NUTZER

| | |
|------------------|--|
| Name | Registrierung |
| Kurzbeschreibung | Der Zukünftige Nutzer der App muss sich für die Nutzung Registrieren |

| | |
|--------------------------------------|--|
| Akteure | Alle die die App benutzen wollen |
| Auslöser | Herunterladen der App aus einem Appstore oder dem Internet und dem darauffolgendem öffnen |
| Ergebnis(se) | Nutzer der App können die App benutzen |
| Eingehende Daten | Personenbezogene Daten und festlegung des Passworts |
| Vorbedingungen | Es wurde bisher kein Account des Nutzers registriert |
| Nachbedingungen | Es wurde ein Persönlicher Account des Nutzers registriert |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) App öffnen 2) Auf "Registrieren" klicken 3) Persönliche Informationen angeben und Passwort 4) E-mail Bestätigung öffnen 5) Bestätigungslink anklicken |
| Name | Suche |
| Kurzbeschreibung | Nutzer der App sollen in der App nach Jobangeboten, Firmen, oder Berufsfelder suchen können. |
| Akteure | Alle die die App benutzen wollen |
| Auslöser | Anklicken des Lupen Symbols in der App |
| Ergebnis(se) | Nutzer können nach Interesse suchen |
| Eingehende Daten | Suchbegriff des Nutzers |
| Vorbedingungen | Der Nutzer hat einen Account |
| Nachbedingungen | Der Nutzer erhält eine Liste an Suchergebnissen |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) App öffnen 2) Auf "Anmelden" Klicken |

| | |
|------------------|--|
| | 3) Auf das Lupensymbol der App klicken 4) Suchbegriff eingeben |
| Name | Log in |
| Kurzbeschreibung | Nutzer kann sich in der App einloggen |
| Akteure | Alle die die App benutzen wollen |
| Auslöser | Möchtest neue Jobangebote einsehen und Anfragen schicken |
| Ergebnis(se) | Nutzer der App ist eingeloggt und sieht personalisierte Startseite |
| Eingehende Daten | E-mail/Benutzername und Passwort |

| | |
|--------------------------------------|--|
| Vorbedingungen | Es wurde bisher ein Account des Nutzers registriert |
| Nachbedingungen | Nutzer der App ist eingeloggt und sieht personalisierte Startseite |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) App öffnen 2) Auf "Anmelden" klicken 3) E-mail oder Benutzernamen und Passwort eingeben 4) Auf "Anmelden" klicken |
| Name | Account löschen |
| Kurzbeschreibung | Ein:e bestehender Nutzer:in möchte den Account löschen |
| Akteure | Nutzer:in |
| Auslöser | Verlorenes Interesse an der App |
| Ergebnis(se) | Der Account ist nicht mehr in der Datenbank und es ist nicht länger möglich sich in diesen einzuloggen |
| Eingehende Daten | Löschungsanfrage |
| Vorbedingungen | Es wurde ein Account vom Nutzer registriert |
| Nachbedingungen | Der Account ist nicht mehr in der Datenbank und es ist nicht länger möglich sich in diesen einzuloggen |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) App öffnen/einloggen 2) Profileinstellungen öffnen 3)Lösungs Anfrage stellen 4)E Mail an die Adresse des Accounts schicken 5)Bestätigungscode aus der Email eingeben 6)Account aus Datenbank entfernen |
| Name | Passwort zurücksetzen |
| Kurzbeschreibung | Der Nutzer der App muss sich möchte sein Passwort zurücksetzen |
| Akteure | Alle Registrierten Nutzer der App |
| Auslöser | Der Nutzer hat das registrierte Passwort für den eigenen Account vergessen oder möchte es ändern |
| Ergebnis(se) | Nutzer der App ändern ihr Passwort |

| | |
|------------------|---|
| Eingehende Daten | E-Mailadresse, Sicherheitscode, Passwort |
| Vorbedingungen | Es wurde bisher ein Account des Nutzers registriert |
| Nachbedingungen | Nutzer der App ändern ihr Passwort |

| | |
|---|--|
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) App öffnen 2) Auf "Passwort vergessen" klicken 3) E-Mail-Adresse angeben 4) E-Mail öffnen 5) Sicherheitscode aus der E-Mail eingeben 6) Neues Passwort setzen |
| Name | Einsehen der Jobangebote |
| Kurzbeschreibung | Schüler:innen sollen Jobangebote einsehen können |
| Akteure | Schüler:innen |
| Auslöser | Schüler:innen suchen einen Job |
| Ergebnis(se) | Schüler:innen können Jobangebote von Firmen einsehen |
| Eingehende Daten | Personenbezogene Daten, Datenbank über Jobangebote |
| Vorbedingungen | Account existiert, vorauswahl an Interessen wurde getroffen |
| Nachbedingungen | Schüler:innen erhalten Jobangebote |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) App öffnen 2) Jobangebote laden 3) Neue Jobangebote einsehen |
| Name | Kommunikation zwischen Interessierten und der Firma herstellen |
| Kurzbeschreibung | Der Erstkontakt soll zwischen usern der App und den Headhuntern/Personalern einer Firma soll hergestellt werden. |
| Akteure | User der App, Mitarbeiter der Firma (Personalabteilung/Headhunter) |
| Auslöser | Eine Bewerbung die vom User der App an eine Firma gesendet wird |
| Ergebnis(se) | Eine Firma bekommt die geordneten Unterlagen der Bewerbung auf Elektronischem Weg zugesandt. |
| Eingehende Daten | Alle Daten die für eine Bewerbung benötigt werden (Lebenslauf, Zertifikate, Zeugnisse..) |
| Vorbedingungen | Der User hat sich eine Stelle gesucht auf die er sich bewerben möchte |
| Nachbedingungen | |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) Der User findet eine Stelle auf die er sich bewerben möchte 2) Der User kann anhand der Stellenbeschreibung sehen welche Eignungen erbesitzen muss 3) Der User hat die möglichkeit seine Bewerbungsunterlagen über die Appeinzureichen. |
| Name | Profil Informationen ändern |

| | |
|---|--|
| Kurzbeschreibung | Informationen am eigenen Profil ändern |
| Akteure | Nutzer:in |
| Auslöser | Ein Teil der Daten für die Nutzer ändert sich (bsp. Wohnort) |
| Ergebnis(se) | Das Profil ist aktualisiert |
| Eingehende Daten | Personenbezogene Daten |
| Vorbedingungen | Die Nutzer:in hat einen Account registriert |
| Nachbedingungen | Das Profil ist aktualisiert |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1)Die Nutzer:in loggt sich in ihren Account ein 2) Profileinstellungen ändern 3)Nutzer betätigt den "Profil ändern Knopf" 4)Nutzer ändert bestimmte Daten 5)Datenbankeintrag ändert sich |
| Name | Angebote filtern |
| Kurzbeschreibung | Die Liste der Angebote nach bestimmten Kriterien Filtern |
| Akteure | Nutzer:in |
| Auslöser | Interesse an spezifischerer Suche |
| Ergebnis(se) | Eine gefilterte Liste der Angebote wird gezeigt |
| Eingehende Daten | Filterkriterien |
| Vorbedingungen | Die Nutzer:in hat einen Account registriert |
| Nachbedingungen | Eine gefilterte Liste der Angebote wird gezeigt |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1)Die Nutzer:in loggt sich in ihren Account ein 2)Nutzer:in ruft die Liste der Angebote auf 3)Nutzer:in gibt bestimmte Kriterien ein 4)Datenbankeinträge werden nach Kriterien gefiltert 5)Eine gefilterte Liste wird ausgegeben |
| Name | Interessen angeben |
| Kurzbeschreibung | Für jeden Nutzer:in sollen die jeweiligen Interessen erfasst werden, um bessere Angebote machen zu können |
| Akteure | Nutzer:in |
| Auslöser | Abgeschlossene Registrierung |
| Ergebnis(se) | Eine Liste aus Interessen, Fähigkeiten, Qualifikationen wird generiert |
| Eingehende Daten | Interessen, Fähigkeiten, Qualifikationen der nutzer:in |

| | |
|---|--|
| Vorbedingungen | Ein Account wurde registriert |
| Nachbedingungen | Eine Liste aus Interessen, Fähigkeiten, Qualifikationen wird generiert |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1)Die Nutzer:in loggt sich ein 2)Nutzer:in füllt einen Fragebogen aus 3)Die Angaben werden gespeichert und ausgewertet |

FIRMEN

| | |
|---|--|
| Name | Jobangebot erstellen |
| Kurzbeschreibung | Ein Angebot für eine Ausbildung erstellen, das von den Nutzer:innen einsehbar ist |
| Akteure | Personalmanager:in, Nutzer:in |
| Auslöser | Die Firma der Personalmanager:in möchte einen Auszubildenden einstellen |
| Ergebnis(se) | Das Angebot ist gespeichert und sichtbar |
| Eingehende Daten | Berufsbeschreibung, Fristen, Informationen zur Ausbildung |
| Vorbedingungen | Die Firma ist mit dem Betreiber der App verpartnert |
| Nachbedingungen | Das Angebot ist gespeichert und sichtbar |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1)Die Personalmanager:in sammelt die Informationen zur Ausbildung 2)Die Personalmanager:in trägt diese Informationen im System ein 3)Die Daten werden in der Datenbank gespeichert 4)Die Daten werden für die Nutzer:innen sichtbar gemacht |
| Name | Jobangebot ändern |
| Kurzbeschreibung | Ein Angebot für eine Ausbildung ändern, das von den Nutzer:innen einsehbar ist |
| Akteure | Personalmanager:in |
| Auslöser | Die Firma der Personalmanager:in möchte Infos zu einer offenen Stelle ändern |
| Ergebnis(se) | Das aktualisierte Angebot ist gespeichert und sichtbar |
| Eingehende Daten | Berufsbeschreibung, Fristen, Informationen zur Ausbildung |
| Vorbedingungen | Die Firma hat bereits min. ein Jobangebot erstellt |
| Nachbedingungen | Das aktualisierte Angebot ist gespeichert und sichtbar |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1)Die Personalmanager:in sammelt die aktualisierten Informationen zur Ausbildung 2)Die Personalmanager:in trägt diese Informationen im System ein 3)Die Daten werden in der Datenbank aktualisiert 4)Die Daten werden für die Nutzer:innen sichtbar gemacht |
| Name | Jobangebot deaktivieren |

| | |
|--------------------------------------|--|
| Kurzbeschreibung | Ein Angebot für Nutzer Unsichtbar stellen, falls erneuter Personalbedarf anfällt |
| Akteure | Personalmanager:in, Nutzer:in |
| Auslöser | Der Personalmanager:in möchte in Zukunft ein erstelltes Angebot erneut benutzen |
| Ergebnis(se) | Das Angebot ist gespeichert und für Nutzer unsichtbar |
| Eingehende Daten | Berufsbeschreibung, Fristen, Informationen zur Ausbildung |
| Vorbedingungen | Die Firma ist mit dem Betreiber der App verpartnert Die Firma möchte ein Jobangebot für eine bestimmte Zeit für die Nutzer unsichtbar stellen |
| Nachbedingungen | Das Angebot ist gespeichert und für Nutzer unsichtbar |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1) Der Personalmanager ist mit seinem Konto angemeldet 2) Der Personalmanager geht auf existierende Jobangebote seiner Firma 3) Der Personalmanager stellt ein existierendes Angebot auf unsichtbar |
| Name | Jobangebot löschen |
| Kurzbeschreibung | Ein Angebot für eine Ausbildung löschen, um es nicht mehr einsehbar zu machen und aus der Datenbank zu löschen |
| Akteure | Personalmanager:in |
| Auslöser | Die Personalmanager:in möchte eine offene Stelle entfernen |
| Ergebnis(se) | Das alte Angebot ist nicht mehr einsehbar und aus der Datenbank entfernt |
| Eingehende Daten | Ein spezifisches Angebot |
| Vorbedingungen | Die Firma hat bereits min. ein Jobangebot erstellt |
| Nachbedingungen | Das alte Angebot ist nicht mehr einsehbar und aus der Datenbank entfernt |
| Essentielle Schritte (Hauptszenario) | 1)Die Personalmanager:in macht ein zu löschendes Angebot aus 2)Die Personalmanager:in betätigt die löschen Funktion daraus 3)Das Angebot wird aus den Listen der Nutzer:innen entfernt 4) Das Angebot wird aus der Datenbank entfernt |

Nicht-funktionale Anforderungen

| | |
|----------------|--|
| Identifikation | ID0001 |
| Name | Programmiersprache |
| Kategorie | Technische Anforderung |
| Beschreibung | Das System muss mit Java entwickelt werden |
| Autor | Entwickler 1 |

| | |
|----------------|--|
| Priorität | Verbindlich – Anforderung muss umgesetzt werden |
| Testkriterium | Die App läuft in einer Java VM |
| Identifikation | ID0002 |
| Name | Sprache der Benutzerführung |
| Kategorie | Ergonomische Anforderungen |
| Beschreibung | Die Benutzerführung soll in deutsch erfolgen. |
| Autor | Entwickler 1 |
| Priorität | Verbindlich – Anforderung muss umgesetzt werden |
| Testkriterium | Wenn die App benutzt wird ist die Sprache der Benutzerführung Deutsch |
| Identifikation | ID0003 |
| Name | Sicherheit bei der Datenübermittlung |
| Kategorie | Technische Anforderung |
| Beschreibung | Da über die App sensible Daten verschickt werden, muss eine gesicherte anonyme Datenübertragung garantiert werden. |
| Autor | |
| Priorität | Verbindlich – Anforderung muss umgesetzt werden und hat sehr hohe Priorität. |
| Testkriterium | Erfolgreiches bestehen einer Schwachstellenanalyse durch Externe Experten |

3b)

48 Function Points

0 1 1 = 1

1 2 2 = 2

2 1 2 = 2
 0 1 3 = 1
 1 3 3 = 3
 0 3 2 = 2
 0 4 3 = 3
 4 3 3 = 3
 0 0 = 0
 2 3 3 = 3

Summe= 20

Einfluss Bewertung= $20/100+0,7= 0,9$

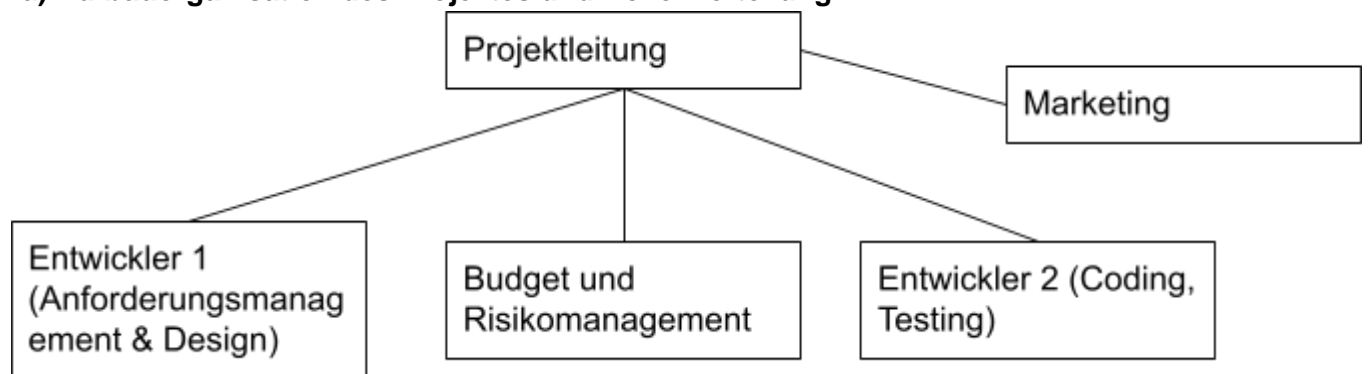
$48 \times 0,9 = 43,2$

$43,2^{0,4} = 4,5$

A = Monate = 4,5 Monate

B = 0,285 Mitarbeiter C = $4,5 \times 0,285 = 1,2825$ **Aufgabe 4:**

4a) Aufbauorganisation des Projektes und Rollenverteilung



4b) Kompetenzverteilung der Rollen

| | |
|--------------------|---|
| Rolle | Projektmanager (PM) - Projektleitung |
| Kompetenzbereich A | Management |
| Kompetenz A1 | Ist in der Lage, Projekte zu strukturieren und in Teilaufgaben zu unterteilen |

| | |
|---------------------------|---|
| Kompetenz A2 | Ist in der Lage, Prozesse und Ergebnisse zu steuern und zu überwachen |
| Kompetenz A3 | Ist in der Lage, Berichte und Dokumentation zu erstellen |
| Kompetenzbereich B | Risikomanagement |
| Kompetenz B1 | Ist in der Lage, Risiken zu identifizieren und abzuschätzen |

| | |
|---------------------------|--|
| Kompetenz B2 | Ist in der Lage, bei Eintreten der Risiken Gegenmaßnahmen zu ergreifen |
| Kompetenzbereich C | Teamführung |
| Kompetenz C1 | Ist in der Lage, Teams zu motivieren |
| Kompetenz C2 | Ist in der Lage, Konflikte zu identifizieren und zu lösen |
| Kompetenz C3 | Hat eine positive Einstellung gegenüber dem Projekt und den Teammitgliedern |
| Kompetenz C4 | Ist in der Lage, die Kommunikation zwischen Teammitgliedern zu organisieren und aufrecht zu erhalten |
| Kompetenzbereich D | Bewertung und Controlling |
| Kompetenz D1 | Ist in der Lage, Projektfortschritt zu bewerten und Maßnahmen einzuleiten |
| Kompetenz D2 | Ist in der Lage, Kostenmodelle im Projekt anzuwenden |
| Verantwortung | Projektmanagement, Kommunikation (intern, extern), ... |

| | |
|---------------------------|--|
| Rolle | Entwickler 1 (Anforderungsmanagement, Design) |
| Kompetenzbereich A | Ergonomische UI und Design |
| Kompetenz A1 | Ist in der Lage, ein User-Interface für ein Smartphone, sowie ein Web-Interface zu erstellen |
| Kompetenz A2 | Kennt die Regeln für ein ergonomisches Design und bindet Sie im Entwicklungsprozess ein. |
| Kompetenz A3 | Ist in der Lage, Dokumentation zu erstellen |
| Kompetenzbereich B | Anforderungen managen |

| | |
|---------------------------|---|
| Kompetenz B1 | Ist in der Lage, die Anforderungen aus dem Lastenheft, in einen Scrum-basierten "Product Backlog" umzuwandeln |
| Kompetenz B2 | Ist in der Lage, die Anforderungen umzusetzen |
| Kompetenz B3 | Ist in der Lage, die entwickelten Lösungen mit den Anforderungen entgegensetzen und diese zu bestätigen |
| Rolle | Entwickler 2 (Coding, Testing) |
| Kompetenzbereich A | App-Entwicklung |
| Kompetenz A1 | Ist in der Lage eine App zu Programmieren. |
| Kompetenz A2 | Ist in der Lage im Team zu Arbeiten |
| Kompetenz A3 | Ist in der Lage Code zu Dokumentieren |

| | |
|---------------------------|---|
| Kompetenzbereich B | Testing |
| Kompetenz B1 | Ist in der Lage Funktionalitäten der App zu testen. |
| Kompetenz B2 | Ist in der Lage nach erfolgten Tests Verbesserungen im Code vorzunehmen |
| Kompetenz B3 | Ist in der Lage im Team zu Arbeiten |
| Kompetenzbereich C | Server Architektur |
| Kompetenz C1 | Ist in der Lage mit Datenbanken zu Arbeiten |
| Kompetenz C2 | Ist in der Lage eine Client-Server Architektur aufzusetzen |
| Kompetenz C3 | Ist in der Lage im Team zu Arbeiten |
| Rolle | Marketingmanager |
| Kompetenzbereich A | Verbindungen |
| Kompetenz A1 | Ist in der Lage, Kontakt mit verschiedenen Firmen herzustellen |
| Kompetenz A2 | Ist in der Lage, Kontakt mit Schulen und Universitäten herzustellen |
| Kompetenz A3 | Ist in der Lage, den Kontakten unser Produkt vorzustellen |
| Kompetenzbereich B | Werbung |
| Kompetenz B1 | Ist in der Lage, effektive Werbungen zu erstellen |

| | |
|--------------|--|
| Kompetenz B2 | Ist in der Lage, die Werbung über verschiedene Kommunikationskanäle zu verbreiten |
| Kompetenz B3 | Ist in der Lage, mit der Werbung unsere Zielgruppen zu erreichen und Ihnen unsere App näherzubringen |

Aufgabe 5: Welche Projektinfrastruktur benötigen Sie? Dies umfasst Hardware (Entwicklungsrechner, Testgeräte), Software (z.B. Entwicklungsumgebung, PM-Software) und Netzwerke.

Hardware

| | |
|----------------------------------|---------|
| 2 Entwicklungsrechner | 4000 € |
| 3 Arbeitscomputer | 3000 € |
| 3 Testgeräte (vers. Smartphones) | 2000 € |
| 5 Keyboards | 300 € |
| 5 Computermäuse | 200 € |
| 5 Mousepads | 60 € |
| 7 Bildschirme | 4500 € |
| 5 Headsets | 250 € |
| Drucker | 700 € |
| 5 Webcams | 250 € |
| ----- | ----- |
| Gesamtkosten | 15260 € |

Lizenzen

| | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 2 Lizenzen IntelliJ Ultimate | 500 € x 2 = 1000 € Jährlich |
| 5 Zoom Lizenzen | 189 € Jährlich |
| 2 Adobe Experience Manager Mobil | 59,49€ x2 = 118,98 € Monatlich |
| 2 Adobe Illustrator Lizenzen | 69,99 € x2 = 139,98 € Monatlich |
| 5 Adobe Acrobat Lizenzen | 18,86 € x 5 = 94,30 € Monatlich |
| 5 Windows Lizenzen | 259€ x 5 € = 1295 € Einmalig |

| | |
|-------------------|------------------------------|
| 5 Office Lizenzen | 70 € x 5 € = 350 € Monatlich |
| 1 Factro Lizenz | 100 € monatlich |
| 5 GData Lizenzen | 40 € jahr x 5 € = 200 € |
| ----- | ----- |
| Gesamtkosten | 7.508€ |

Sonstiges

| | |
|---------------------|-------------------|
| 1 Büroraum | 5000 € Mtl. |
| 1 Internetanschluss | 80 € Mtl. |
| 1 Telefonanschluss | “ |
| 1 Whiteboard | 60 € |
| 4 Tische | 800 € x4 = 3200 € |
| 5 Bürostühle | 200 € x5 = 1000 € |
| 1 Kaffeemaschine | 400 € |
| ----- | ----- |
| Server | 500 € pro Monat |
| Gesamtkosten | 41.140 € |

Aufgabe 6: Diskutieren Sie, welches Vorgehensmodell Sie nutzen wollen. Dieses muss die Anforderungserfassung, Design, Coding, Einführung und Testing umfassen. Überlegen Sie, wie viele Iterationen inklusive der Prototypen oder Sprints (je nach Modell Sie benötigen). Beschreiben Sie die Phasen.

Das Projekt wird nach einer veränderten Form der Scrum-Methode, agil, durchgeführt – es gibt jede Woche einen Sprint, mit einem Review am Ende der Woche um den Fortschritt zu besprechen, Fragen zu klären und den Sprint Log der kommenden Woche zu planen. Außerdem wird es mindestens monatlich einen neuen Prototyp geben, oder wenn zuvor ein wichtiger Meilenstein erreicht wurde.

Zu Beginn des Projektes, wird es eine große Planning Phase mit den beiden Entwicklern, dem Projektleiter (Scrum Master) und dem Risiko Manager (Product Owner) geben, in welcher der Product Backlog in grobe Sprint Fenster vorab eingeplant wird (Beispielsweise: Sprint 2 beinhaltet die Punkte “UI-Implementieren (Mobile)” und “Login/Sign Up (Mobile)”).

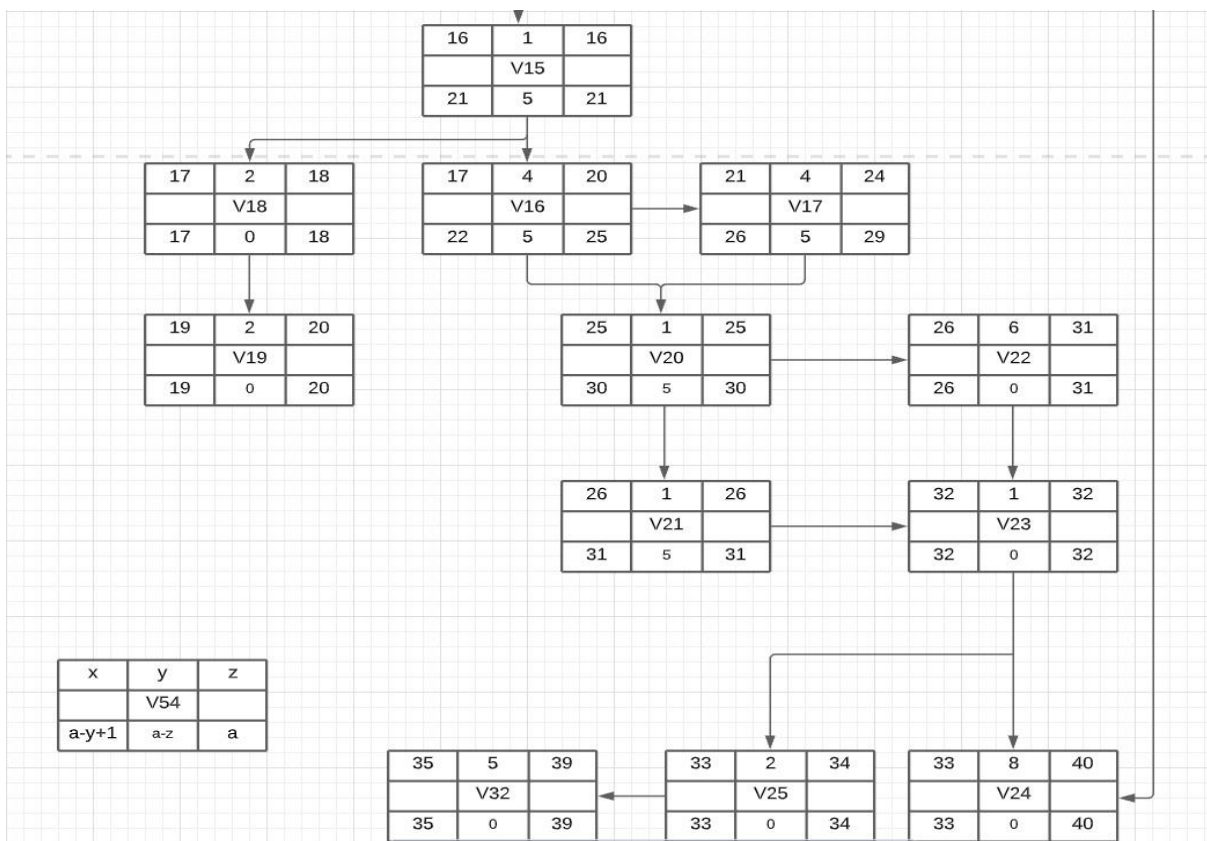
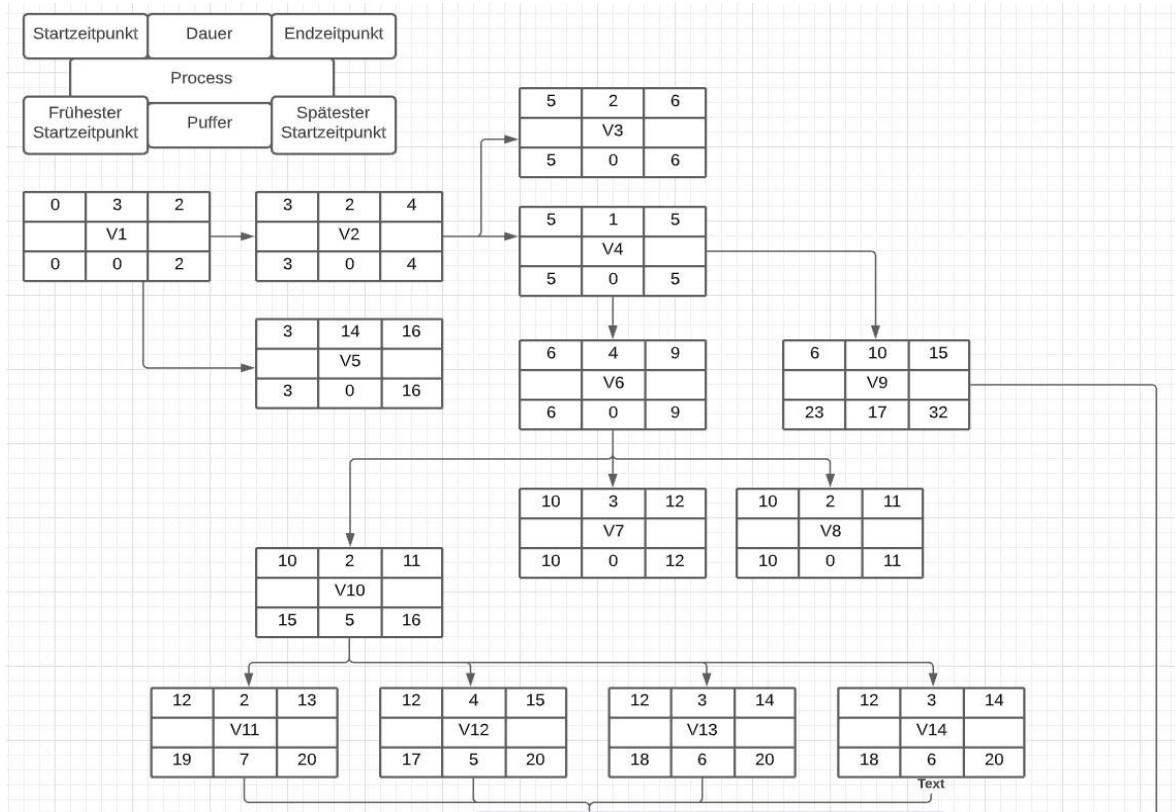
Daraufhin werden in jedem Sprint die zu bearbeitenden Aufgaben weiter unterteilt und nach und nach abgearbeitet.

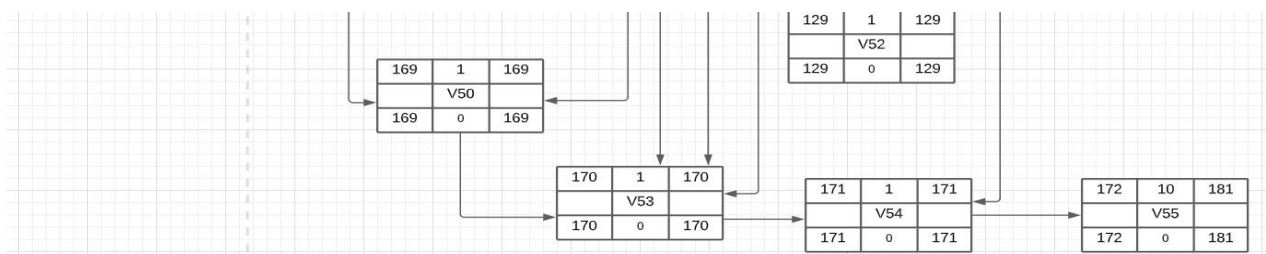
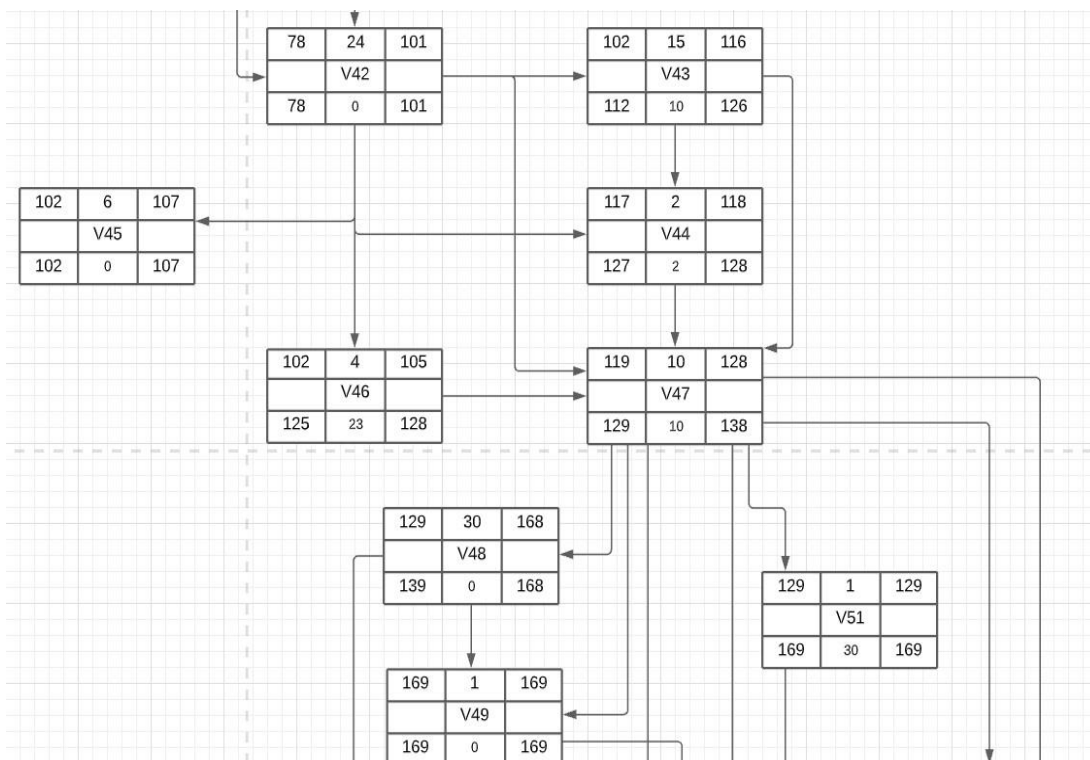
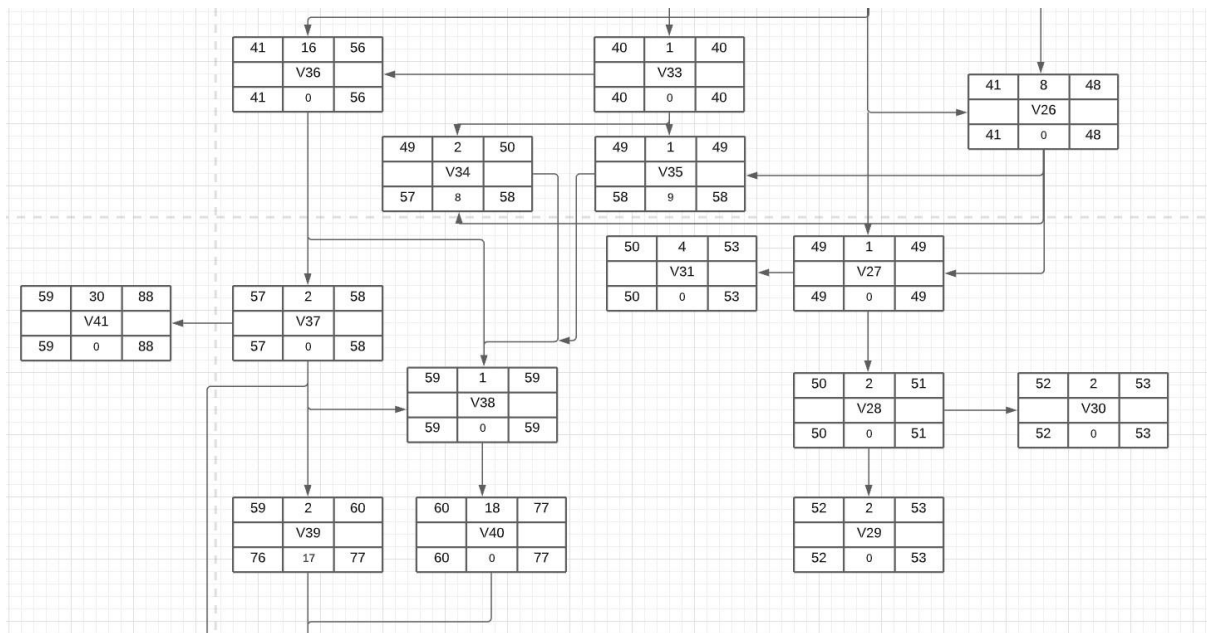
Am Ende jedes Sprints folgt ein Review in dem die Entwickler mit dem Projektleiter zusammen den Fortschritt besprechen, ggf. fertige Module kurz vorstellen und Vorschläge bzw. Veränderungen am geplanten Ablauf anbringen können. Hier werden auch weitere Fragen zu den aktuellen Sprint Themen nochmal aufgearbeitet, die dann, wenn nötig, im

nächsten Sprint nochmal bearbeitet werden. Zum Abschluss des Reviews wird noch der kommende Sprint Log geplant.

Am Ende eines Monats werden wir auch, neben dem Vorstellen des neuen Prototypen, einmal über den Product Backlog und die noch fehlenden Punkte gehen und diese, je nach den Ergebnissen, Erfahrungen und Vorschlägen, die in diesem Monat aufgekommen sind, überarbeiten. Zu dieser Besprechung kommt auch der Product Owner noch dazu.

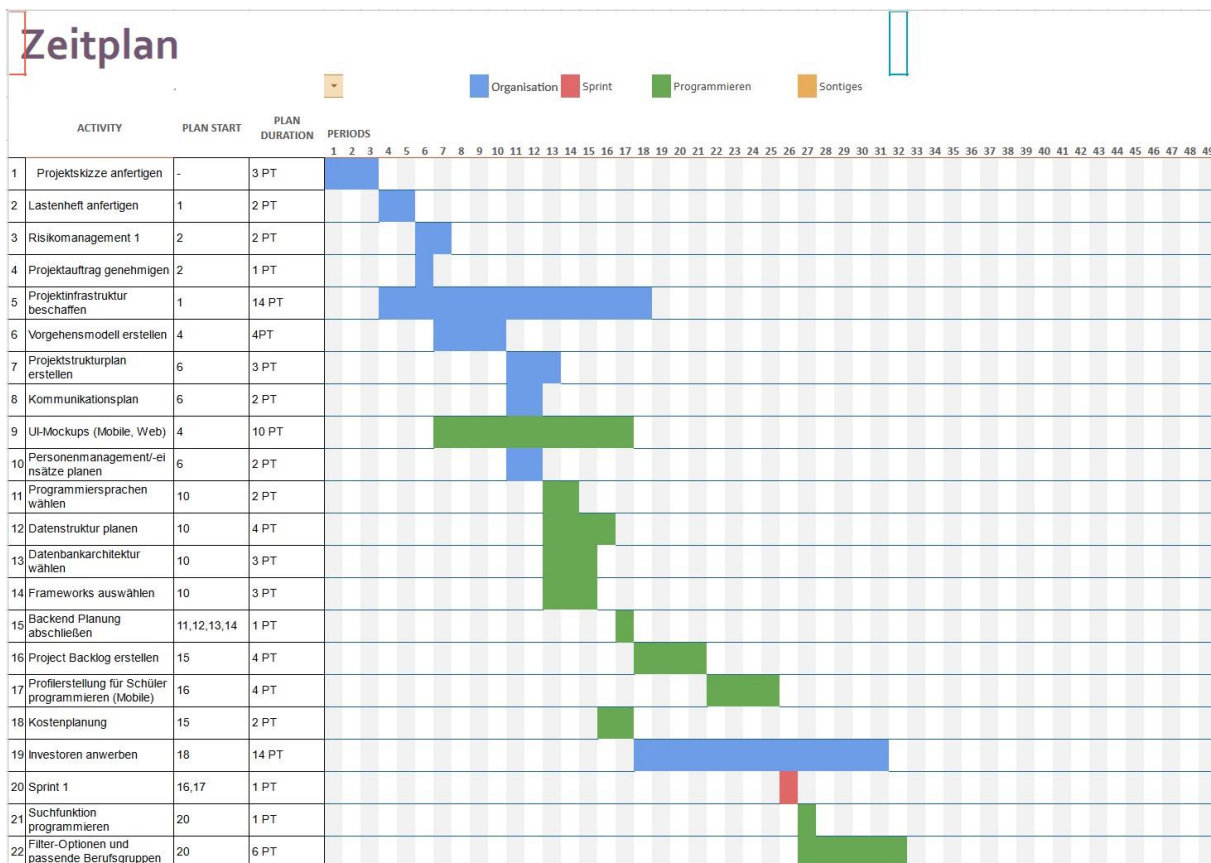
Aufgabe 7: Definieren Sie die Prozesse auf Basis eines Projektstrukturplans (auf Basis der vorherigen Planung). Entwickeln Sie einen Netzplan und Gantt Chart– entwickeln Sie daher die Aktivitäten des Projektstrukturplans weiter und schätzen Sie die Dauer ein.





Link zum Dokument:

https://lucid.app/lucidchart/45c2f515-0134-406f-98e1-88fc321b904c/edit?invitationId=inv_a7527178-726f-4bc7-87fc-1d444821bf80





Link zum Dokument:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1npiM0N6G9AOpLoAZy9Fj8Fh9yB6Q1kVxfEuabAyYm6U/edit?usp=sharing>
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1npiM0N6G9AOpLoAZy9Fj8Fh9yB6Q1kVxfEuabAyYm6U/edit?usp=sharing>

Aufgabe 8: Welche Risiken sehen Sie und wie schätzen Sie die Eintrittswahrscheinlichkeit ein? Was sind geeignete Maßnahmen, um bei Risikoeintritt zu handeln?

| Risiko | Beschreibung | Wahrsc heinlic hkeit | Maßnahme | Auswirkungen |
|------------------------------|--|----------------------------|--|--------------|
| Teamkonflikt | Konflikte zwischen Mitarbeitern | Gering | Der Projektleiter spricht gelegentlich mit einzelnen Mitarbeitern und erkundigt sich nach Problemen zwischen Mitarbeitern und versucht diese frühzeitig zu schlichten. | Niedrig |
| Nichteinhaltung von Terminen | Sprint termine können aus Zeitgründen nicht eingehalten werden | Gering | Zeitplanung überarbeiten | Mittel |
| Ausfall von Mitarbeitern | Mitarbeiter können aus krankheitsgründen ausfallen. | Mittel | Für sichere und gesunde Arbeitsbedingungen sorgen | Mittel |

| | | | | |
|---|---|--------|---|---------|
| Kostenexplosion | Projekt kostet mehr als veranschlagt | Mäßig | Neue Geldgeber suchen, Kosten anderweitig einsparen, | Hoch |
| | | | neue Kostenrechnung erstellen | |
| Programmierer nicht fähig genug eine Aufgabe zu erfüllen. | Programmierprobleme sind zu komplex für die Arbeiter | Gering | Fortbildung anbieten oder Aufgaben outsourcen | Niedrig |
| Geld für das Projekt geht verfrüht aus | Das Budget für unser Projekt geht verfrüht aus und stellt ein mögliches Hindernis für den weiteren Fortschritt des Projekts dar | Gering | Regelmäßiges Budgetmanagement | Hoch |
| Zu wenig Jobsuchende wollen unsere App nutzen | Das Interesse an unserer App ist zu gering. | Gering | Nach der Ursache suchen und ggf. beheben. Ansonsten mehr Werbung | Hoch |
| Zu wenig Firmen wollen unsere App nutzen | Die Firmen haben nicht genug Interesse an unserer App | Gering | Firmen Explizit ansprechen, was sie dazu bewegen könnte, unserer App zu nutzen. | Hoch |
| Schulen und Lehreinrichtungen nehmen unsere App nicht an | Schulen und Lehreinrichtungen nehmen unsere App nicht an | Mäßig | Frühzeitig die Schulen / Lehreinrichtungen ansprechen und ggf. Anforderungen in den Entwicklungsprozess mit einbeziehen | Niedrig |

Aufgabe 9: Wie wollen Sie die Qualität des Projektes sichern? Welche Verfahren würden Sie nutzen? Welche Kriterien muss Ihre App erfüllen?

Aufstellung eines Indikatorensystems für Abweichungen

Beispiel-Kriterien: Benutzerfreundlichkeit, Fehlerlosigkeit, Funktionsumfang, Antwortzeiten,

...

| Aspekt | Beschreibung | Messung | Maßnahmen |
|--------|--------------|---------|-----------|
|--------|--------------|---------|-----------|

| | | | |
|------------------------|--|--|---|
| Prozesse | <p>Die Qualität der Prozesse wird durch die Zufriedenheit der Mitarbeiter und Kunden bewertet.</p> <p>Weiterhin werden die Prozessergebnisse zu den Meilensteinen mit den Prozesszielen verglichen</p> | <p>Zufriedenheitsindex Kunden / Mitarbeiter (Fragebogen)</p> <p>Dokumentenanalyse: Vergleich Prozessziele vs Prozess(teil)ergebnisse</p> | <p>Bei Abweichung wird eine Eskalation Aktivität gestartet. In einer Fokusgruppe werden Gründe für schlechte Produktivität / Unzufriedenheit identifiziert.</p> <p>Umsetzung fehlender Prozessergebnisse (Puffer 10 PT)</p> |
| Laufzeit | Die Antwortzeiten der App dürfen in keinem Schritt länger als 0.1s dauern | Antwort Zeitmessung für jede Datenbankabfrage bei mindestens 100 Benutzern. | Untersuchung der Abfragen / Verbindungen. Evtl Neuprogrammierung |
| Verfügbarkeit | Die App soll zu jederzeit online verfügbar sein | Test ob Verbindung von Datenbanken und Servern bestehen und kontrolle, ob diese nicht defekt sind | Verwendung von Leistungsfähigen und sicheren Servern |
| Benutzerfreundlichkeit | User müssen im Umgang mit der App Freude haben | <p>Erhebung der Benutzerfreundlichkeit in der App als kleines Pop up fenster nach 3 Wochen Nutzungsdauer</p> <p>Bewertungen im App-Store auswerten</p> | Aufgrund der Erhebung muss geprüft werden ob es verbesserungen gäbe und diese dann nachimplementieren |

| | | | |
|---------------------|---|--|-----------------------------------|
| Analysedaten teilen | Die Analysedaten der Nutzer können mit uns geteilt werden | Absturzberichte usw. können automatisch an uns gesendet werden | Analysedaten der Nutzer auswerten |
|---------------------|---|--|-----------------------------------|

Aufgabe 10 Kommunikationsplan

- *Stakeholder Gruppen und Kommunikationsbedarf*

| Stakeholder | Kommunikationsbedarf |
|--|--------------------------------------|
| Entwickler, Budget- & Risikomanager, Marketing Manager | Deadline Veränderungen |
| Entwickler | Veränderte Funktionsanforderungen |
| Entwickler, Projektmanager, Budget- & Risikomanager, Marketing Manager | Änderungen der Arbeiterschaft |
| Entwickler, Projektmanager, Budget- & Risikomanager, Marketing Manager | Status der Entwicklung |
| Projektmanager | Feedback von Mitarbeitern |
| Projektmanager | Abgeschlossene Aufgaben |
| Projektmanager | Veränderungen im Markt |
| Projektmanager, Budget- & Risikomanager | Verzögerungen in der Entwicklung |
| Projektmanager | Konflikt zwischen Mitarbeitern |
| Budget- & Risikomanager, Marketing Manager | Änderungen im Budget |
| Budget- & Risikomanager | Eintretende bzw. abgewiesene Risiken |
| Marketing Manager | Feedback der potenziellen Kunden |
| Marketing Manager | Neue oder entfernte Zielgruppen |

| | |
|--|------------------|
| Entwickler, Projektmanager, Budget- & Risikomanager, Marketing Manager | Kein Kaffee mehr |
|--|------------------|

- *Tools und Kommunikationswege*
 - *Intern: WebEx Teams, E-Mails, Github*
 - *Extern: Mail / Telefon / Videokonferenz (WebEx) / Website*
- *Dokumente*
 - *Meeting-Protokolle, Lastenheft, Projektstrukturplan, Verträge, Product Backlog, Sprint Backlog, Marketingplan, Kommunikationsprotokolle (extern), Projektstatusberichte, Kostenplan, Projektergebnisse, Erfahrungsberichte*

| Was | Von | An | Zyklus |
|--------------------------|---|--|------------------------------------|
| Meeting-Protokoll | Projektmanager | Alle Meeting Teilnehmer | Wöchentlich |
| Lastenheft | Projektmanager | Auftragnehmer, Auftraggeber | Einmalig |
| Projektstrukturplan | Projektmanager | Projektmanager | Einmalig |
| Verträge | Geschäftsleitung Marketing Budgetmanagement | Auftragnehmer | unbestimmter Zyklus |
| Product Backlog | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2 | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2 | Einmalig mit wöchentlichen Updates |
| Sprint Backlog | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2 | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2 | Wöchentlich |
| Marketingplan | Marketing | Marketing | Einmalig |
| Kommunikationsprotokolle | Projektmanager | Projektmanager | Einmalig |
| Projektstatusbericht | Projektmanager | Projektmanager | Monatlich |
| Kostenplan | Budget und Risikomanagement | Budget und Risikomanagement | Einmalig mit Monatlichen Updates |

| | | | |
|--------------------|--|-----------------|-------------|
| Projektergebnisse | Projektmanager | Projektmanager | Wöchentlich |
| Erfahrungsberichte | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2, Marketingmanager, Budget- & Risikomanager | Projektmanager, | Einmalig |

- *Meetings*

- *Projektbesprechung (einmalig am Anfang), wöchentliches Entwickler Meeting (Scrum-Review), monatliches Statusmeeting mit Product Owner, monatliche Vorstellung des Prototypen, Meetings mit Firmen / Kunden, Meetings mit Lehrinrichtungen/Bildungsinstituten, Marketing Meetings, Abnahme Meeting, Abschlussfeier*
- *Videokonferenzen, Persönliche Treffen, Geschäftsessen*

| Art des Meetings | Teilnehmer | Form des Meetings | Zyklus |
|--|--|--|---------------|
| Projektbesprechung | Projektmanager, Entwickler 1, | Persönliches Treffen | Einmalig |
| | Entwickler 2, Marketingmanager, Budget- & Risikomanager | | |
| Entwickler Meeting (Scrum-Review) | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2 | Videokonferenz / Persönliches Treffen | Wöchentlich |
| Statusmeeting | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2, Budget- & Risikomanager, Marketingmanager | Videokonferenz / Persönliches Treffen | Monatlich |
| Vorstellung des Prototypen | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2, Budget- & Risikomanager, ggf. Marketingmanager zu späterem Zeitpunkt | Videokonferenz / Persönliches Treffen | Monatlich |
| Meetings mit Firmen / Kunden | Marketing Manager, Budget- & Risikomanager, externe Teilnehmer | Videokonferenz / Persönliches Treffen / Geschäftsessen | Variabel |
| Meetings mit Lehrinrichtungen / Bildungsinstituten | Marketing Manager, Budget- & Risikomanager, externe Teilnehmer | Videokonferenz / Persönliches Treffen / Geschäftsessen | Variabel |

| | | | |
|--------------------|---|--|---|
| Marketing Meetings | Projektmanager, Marketing Manager, externe Teilnehmer | Videokonferenz / Persönliches Treffen / Geschäftsessen | Extern: Variabel Intern: Wöchentlich |
| Abnahme Meeting | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2, Marketingmanager, Budget- & Risikomanager | Videokonferenz / Persönliches Treffen | Einmalig |
| Abschlussfeier | Projektmanager, Entwickler 1, Entwickler 2, Marketingmanager, Budget- & Risikomanager | Videokonferenz / Persönliches Treffen | Einmalig |

- *Kommunikationsregeln*
 - *Antwortzeiten bei Anfragen*
 - *E-Mails: z.B. 24h an den Kunden*
 - *Ein Arbeitstag bei internen Mails / Fragen*
 - *Anrufe (intern und extern)/ nur zwischen 8-17 Uhr (Gleitzeit)*
 - *“Netiquette”*
 - *Eskalationswege bei Beschwerden und Problemen*

Aufgabe 12: Überprüfen Sie den Projektfortschritt (nach der Prototypentwicklung). Schreiben Sie einen Projektstatusbericht Ihres aktuellen Status.

Zeitangaben in Personentagen

| Vorgang | Soll | Ist | Differenz |
|-------------------------------------|-----------------------|-----|-----------------|
| Lastenheft anfertigen | 2 | 3 | 1 |
| Projektstrukturplan erstellen | 3 | 5 | 2 |
| Personalmanagement/-einsätze planen | 2 | 2 | 0 |
| Kommunikationsplan erstellen | 2 | 4 | 2 |
| Risikomanagement | 2 | 2 | 0 |
| UI-Mockups (Mobile, Web) | 10 | 6 | 4 |
| Kostenplanung | 2 | 2 | 0 |
| Aufgetretener Fehler | Gegenmaßnahmen | | Ergebnis |

| Entwickeln der grundlegenden Projektphasen zu grundlegend | | Gespräch mit Professor, folgende Ausarbeitung | Höherer Aufwand als geplant für 2 b) |
|---|--|--|--|
| Fehlendes Wissen für Aufgaben wie Schätzung der finanziellen Ausgaben | | Google Recherchen | Wahrscheinlich unrealistische Zahlen sowie höherer Aufwand |
| Schlechte Kommunikation zwischen uns und Professor | | Zweites Gespräch | Überarbeiten der Aufgabe 3 und höherer Aufwand |
| Gefundenes Risiko | Beschreibung | Maßnahme | Maßnahme Erfolgreich? |
| Teamkonflikt | Konflikte zwischen Mitarbeitern | Der Projektleiter spricht mit den Mitarbeitern um die Konflikte zu lösen. | Nein, führte zu Ausfall von Mitarbeiter |
| Nichteinhaltung von Terminen | Sprint termine können aus Zeitgründen nicht eingehalten werden | Termine schon im Voraus geplant, sodass diese Frühzeitig von den Mitarbeitern in ihre Planung einbezogen werden können | Ja |
| Ausfall von Mitarbeitern | Mitarbeiter können aus bspw. Krankheitsgründ | Arbeitsaufteilung abändern, Deadlines anpassen, Arbeitsumfang anpassen, | Ja |
| | en ausfallen. | | |

Qualitätsbewertung:

Unsere Ergebnisse sind unseres Wissens und zum Teil, nach Absprache mit den Dozenten, von einer guten bis sehr guten Qualität und Richtigkeit.

Planung für den nächsten Berichtszeitraum:

Planung ist für die Weihnachtswoche verändert und der nächste Gruppentermin um eine Woche nach hinten verschoben.

Aufgabe 11: Entwickeln Sie einen Prototypen (Mock-Up) – wie erfüllt dieser die Anforderungen und Qualitätskriterien

Desktop - Firmenansicht:

- Login/Register Screen
- Job Position ausschreiben
- Bewerbungen einsehen und Herunterladen
- Bewerbungen annehmen/ablehnen

Mobil - Benutzeransicht:

- Login/Registrieren Screen
- Talente / Interessen / Hobbies / Eigenschaften / Persönlichkeiten abfragen
- Ergebnis Screen der Wahrscheinlich am besten passenden Berufe und Angebote
- Filter nach Berufen/Interessen/Region
- Kommunikation zwischen Interessierten und der Firma
- Bewerbungsunterlagen Hochladen und Ansehen und Löschen

09:41



JOB FINDER



[Passwort vergessen?](#)

Registrieren

Login

09:41



DEINE ÜBERSICHT

Talente

Interessen

Hobbys

Eigenschaften

Persönlichkeiten abfragen

Passt zu dir

09:41



PASST ZU DIR

Edeka

Volkswagen

Deutsche Bahn

Deutsche Post

Daimler

Rewe

Daimler

Rewe



09:41



FILTER



Beruf

Interessen

Region

Edeka

Volkswagen

Deutsche Bahn

Deutsche Post

Daimler

Rewe

Daimler

Rewe



09:41



DAIMLER

Sehr geehrte Damen und Herren,

gerne bewerbe ich mich für
Ihre ausgeschriebene Stelle als
Projektmanager.

Mit freundlichen Grüßen
Müller

Informationen zum Job

Deine Dateien hochladen

09:41



Dateien

Dateien vom
Arbeitgeber

Deine Dateien
einsehen

Dateien
hochladen

Dateien
Löschen



09:41



Talente

Sind Sie eher

Spontan

Durchgeplant



Kreativ

Logisch denkend



Teamfähig

Eigenständig



Offen für Neues

Schüchtern



Sportlich

Gemütlich

