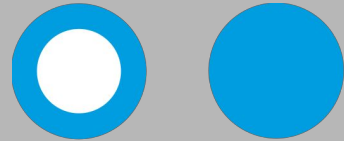
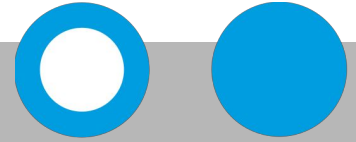


# Rollen, Aufgaben und Erwartungen



Fabio Bender, Tom Keppeler, Salah Khalosi, Lukas Lesch, Sophia Nowicki, Kilian Villa, Leon Wagner



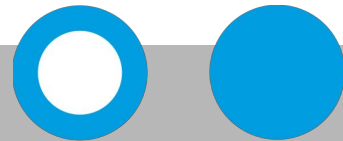
**Rollen:** Senior Programmer, **Scrum-Master**

**Aufgaben:**

- Senior-Programmer:
  - Entwicklung der Control-Klassen, Views, Entities und alle benötigten Klassen
  - Absprache mit Usability, DB-Team, Architektur und Product Owner
  - Umsetzung der User Stories, Klärung von Fragen mit Product Owner
  - Der Software in einem ausführbaren Zustand zu halten
- Scrum-Master:
  - Kenntnis über aktuellen Stand des Projekts, Probleme der Fachteams
  - Planung & Moderation der wöchentlichen Meetings
  - Kommunikation zwischen den Teams pflegen

**Erwartungen an mich:**

- Disziplinierte Führung
- Planung & Moderation der wöchentlichen Meetings
- Sicherstellen, dass Reihenfolge eingehalten wird
- Kenntnis über aktuellen Stand des Projekts, Probleme der Fachteams



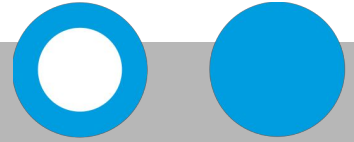
**Rollen:** Quality Manager

**Aufgaben:**

- Quality Manager:
  - Quality audits
  - Auf Einhaltung der Anforderungen achten
  - Produkt nach Fertigstellung testen
  - Produkt evaluieren
  - SonarQube

**Erwartungen** an mich:

- Aufspüren von Code Smells, Bugs etc.
- Enge Zusammenarbeit mit dem Tester/Testmanager



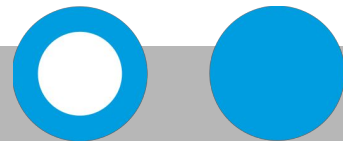
**Rollen:** Usability Experte

**Aufgaben:**

- Usability Experte:
  - Erstellen eines Prototyps (Wireframe Mock-up)
  - Einhaltung der Usability Heuristiken im Projekt
  - Evaluierung der User Experience (Think-Aloud, Cognitive Walkthrough & SuS-Score Befragungen)
  - Erstellung von Views
  - Einhaltung des Corporate Designs

**Erwartungen** an mich:

- Gestaltung des Corporate Designs
- eventuell Design mit CSS
- prüfen, ob Usability Heuristiken umgesetzt wurden



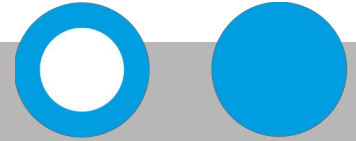
**Rollen:** Senior Programmierer, Operative SW-Architekten, DB-Experten

## **Aufgaben:**

- SW-Architektin:
  - früh Architektur-Entwürfe erstellen, Architektur analysieren
  - Entscheidungen treffen und dokumentieren
  - Redundanzen in Architektur mit Team besprechen beseitigen, Bewertung einholen
  - Einhaltung der Code-Qualität gemäß Vorgaben des Quality-Gates (SonarQube) und Quality Manager
- DB-Expertin:
  - ER-Diagramm modellieren
  - Entwicklung der Entities, Repositories (Einbindung der DB, Integration von JPA)
- Senior-Programmierer:
  - Entwicklung der Control-Klassen, Views, Entities..
  - Absprache mit Usability, DB-Team, Architektur und Product Owner, Scrum-Master
  - Umsetzung der User Stories, Klärung von Fragen mit Product Owner

## **Erwartungen an uns:**

- intensive Absprache/Koordination mit anderen Teams
- Festlegung des Software Designs (Pattern, Struktur)



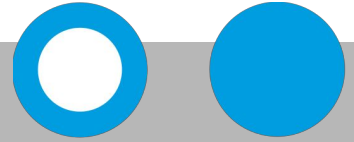
**Rolle:** Product Owner, Senior Programmer, Datenbank-Experte

**Aufgaben (1/2):**

- Product Owner:
  - Sprint Planning
  - Priorisierung von Backlog Items
  - Aufgabenzuweisung an die Teams
  - Priorisierung von Anforderungen & Decision making
- Senior Programmer:
  - Entwicklung der Software, Anforderungen umsetzen
  - mit Usability, DB-Experte und Software Architekt absprechen

**Erwartungen an mich:**

- Beseitigung von Missverständnissen über geforderte Anforderungen/Bedürfnisse des Kunden



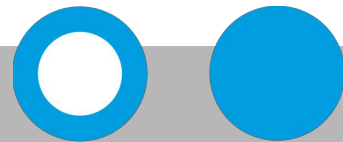
**Rolle:** Product Owner, Senior Programmer, Datenbank-Experte

**Aufgaben (2/2):**

- Datenbank-Experte:
  - Relationales ER-Diagramm erstellen
  - JPA integration: Entity/Repository/Service-Klassen erstellen
  - mit Software Architekt und Senior Programmer absprechen

**Erwartungen** an mich:

- Bereitstellung und Pflege der Datenbankverbindung, sowie der Datensätze



**Rolle:** Testmanager/Tester, Operativer Architekt

**Aufgaben:**

- Testmanager/Tester:
  - vorhandene Klassen Testen, vor allem Control-Klassen
  - Sicherstellen, dass die Software Ordnungsgemäß funktioniert, Erhalten eines ausführbaren Zustands
  - Schriftliche Akzeptanztests der Funktionalitäten
  - Automatisierte Akzeptanztests (Selenium Tests)
  - JUnit Tests mit Testbuilder Pattern, Round-Tripping Test
- Operativer Architekt:
  - Architekturentscheidungen übereinstimmend mit anderen Architekten treffen.
  - Architektur-artefakte pünktlich bereitstellen

**Erwartungen** an mich:

- Absprache mit dem Usability Team
- alle Testartefakte