

Projekt Systementwicklung / Projekt Multimedia im WiSe 2021/2022

Prof. Dr. Stefan Linus Zander in Kooperation mit der BBC Group International GmbH

Kick-Off-Meeting – 05.11.2021

Agenda

1. Gemeinsame Kennenlernrunde zu Beginn (alle)
2. Allgemeine Informationen zum Modul (S. Zander)
3. Vorstellung der BCC Group International GmbH (M. I. González Evans)
4. Vorstellung der ONE-Plattform (M. I. González Evans)
5. Vorstellung der Projekte und Arbeitspakete (BCC Group & S. Zander)
6. Projektassignments (alle)
7. Gemeinsame Q&A-Session (alle)
8. Nächste Schritte (alle)

Gemeinsames Kennenlernen

Damit wir uns einander besser kennen lernen, stellt sich bitte jeder kurz vor

Für Studierende, sagen Sie bitte kurz ...

- ...in welchem Studienabschnitt sie sich befinden
- ...wo Ihre persönlichen **Interessen** liegen
- ...wo Ihre **Stärken** liegen
- ...welche **Erfahrungen** Sie mitbringen
- ...mit welchen **Erwartungen** Sie in das Modul gehen

Allgemeine Informationen zum Modul

Beteiligte Personen (1/2)

Hochschule Darmstadt

- **Prof. Dr. Stefan Linus Zander** (Modulverantwortlicher) – stefan.zander@h-da.de

BCC Group International GmbH¹

- **Mauricio I. González Evans** (Geschäftsführer) – mauricio.gonzalez.evans@bccgi.com
- **Alexander González Evans** (Business Development Manager) – alexander.gonzalez.evans@bccgi.com
- **Valentino Di Leonardo** (Lead Developer) – valentino.dileonardo@bccgi.com
- **Rittik Wystub** (Lead Developer) – rittik.wystup@bccgi.com

¹ <https://bccgi.eu/>

Beteiligte Personen (2/2)

Hochschule Darmstadt – Studierende

- Breiter Alexander – Alexander.Breiter@stud.h-da.de
- Gotha Etienne – Etienne.Gotha@stud.h-da.de
- Krüger Dorian – Dorian.Krueger@stud.h-da.de
- Schandl Lukas – Lukas.Schandl@stud.h-da.de
- Bäuerlein Robin – Robin.Baeuerlein@stud.h-da.de
- Hofmann Jonathan – Jonathan.Hofmann@stud.h-da.de
- Klinger Jonathan – Jonathan.Klinger@stud.h-da.de
- Mauß Erik – Erik.Mauss@stud.h-da.de
- Pham Minh Thanh – Minh.T.Pham@stud.h-da.de
- Sauter Arno – Arno.Sauter@stud.h-da.de
- Yacoub Joseph – Joseph.Yacoub@stud.h-da.de

Aufteilung in Projektteams

Projektteam #1

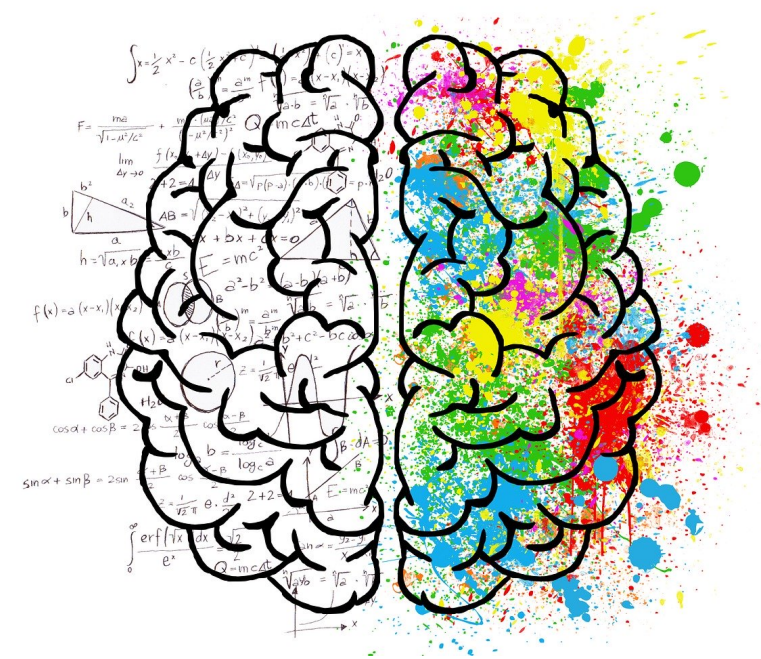
- Gotha Etienne – Etienne.Gotha@stud.h-da.de
- Mauß Erik – Erik.Mauss@stud.h-da.de
- Sauter Arno – Arno.Sauter@stud.h-da.de
- Yacoub Joseph – Joseph.Yacoub@stud.h-da.de

Projektteam #2

- Bäuerlein Robin – Robin.Baeuerlein@stud.h-da.de
- Breiter Alexander – Alexander.Breiter@stud.h-da.de
- Hofmann Jonathan – Jonathan.Hofmann@stud.h-da.de
- Klinger Jonathan – Jonathan.Klinger@stud.h-da.de
- Krüger Dorian – Dorian.Krueger@stud.h-da.de
- Pham Minh Thanh – Minh.T.Pham@stud.h-da.de
- Schandl Lukas – Lukas.Schandl@stud.h-da.de

Lernziele

- Die Studierenden können eine Fragestellung in einem Teilgebiet der Informatik in einem **Projektteam** **selbständig**, **eigenverantwortlich** und **professionell** bearbeiten.
- Sie erlernen eine **strukturierte** und **professionelle Herangehensweise** und können ihre Ergebnisse in geeigneter Form **dokumentieren**, **präsentieren**, und **reflektieren**.
- Sie wenden ihre bis dahin erworbenen Kenntnisse an und erweitern und vertiefen ...
 - ihre **fachlichen Kompetenzen** in mindestens einem Teilgebiet der Informatik,
 - ihre Kompetenzen im Bereich **Software-Engineering** und **Projektmanagement**,
 - Schlüsselkompetenzen wie **Kooperations-** und **Teamfähigkeit**, **Problemlösungskompetenz**, **Kommunikations-** und **Moderationskompetenz**,
 - **Strategien des Wissenserwerbs**



Quelle: Modulhandbuch des Fachbereichs Informatik mit individuellen Ergänzungen und Anpassungen

Durchführung

Vorbereitung

- Aufteilung der Studierenden in **2 Projektteams** analog den beiden Projekten
- Jedes Projektteam bildet eigenverantwortlich **Dev.-/Research-Teams** (=2-3er Teams), die selbständig und eigenverantwortlich an den verschiedenen Arbeitspaketen arbeiten
 - so lassen sich Arbeitspakete (=Sprints) parallel bearbeiten¹
- Jedes Projektteam bestimmt **2 Projektverantwortliche**², die ...
 - ... den **Projektfortschritt** kontrolliert
 - ... **Arbeitsergebnisse** einfordert
 - ... als **Ansprechpartner** des Projektteams fungieren
 - ... **Arbeitspakete** und Sprints koordinieren
 - ... für die **Qualitätskontrolle** verantwortlich sind
 - ... mitarbeiten, aber auch Aufgaben **delegieren** können
- Projektdurchführung analog dem Scrum- oder Design-Thinking Vorgehensmodell

¹ Durchführung analog dem Scrum-Modell (vgl. <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-DE.pdf>)

² Idealerweise aus unterschiedlichen Dev.-/Research-Teams

Zeitliches Engagement

Projekt Systementwicklung / Projekt Multimedia ist ein **7,5 CP Modul**.

- Zeitlicher Aufwand von **10,5h** wöchentliche Arbeitszeit (ohne Pausen) über **13 Wochen** hinweg
- das ist das zeitliche Engagement, das wir von Ihnen einfordern
- den zeitlichen Aufwand dürfen Sie frei einteilen

Kommunikation

- via **Discord**: <https://discord.com/invite/3dY8gFp7ay>
 - für die Kommunikation der Projektteams untereinander
 - für die Kommunikation mit den Stakeholdern zu technischen Fragen
- oder **Email** bei wichtigen und/oder offiziellen Dingen
 - achten sie auf einen aussagekräftigen Betreff
 - bitte alle Verantwortlichen in cc mit aufnehmen
- wöchentliche **Jour fixe** (ca. 30-45 Min pro Projektteam) mit den Stakeholdern
 - Durchführung mittels geeigneter Online-Tools (bspw. Microsoft Teams, BBB)
 - genaues Tool wird noch bekannt gegeben

Entwicklungsplattform und Dokumentation

GitLab

- jede Gruppe erhält ein **GitLab-Repository**
- dort werden Programmcode und Dokumentation (Deliverables) gehostet

Moodle

- Link zum Moodlekurs: <https://lernen.h-da.de/course/view.php?id=16702>
- offizielle Dokumentationen werden über **Moodle** bereit gestellt
- ebenso wie ergänzende Materialien
- und die **APIs** zum Zugriff auf das ONE-Backend

Bewertungskriterien

In die **Gesamtbewertung** fließt ein

- ... das von Ihnen gezeigte **Engagement**
- ... die von Ihnen erbrachten **Ergebnissartefakte**
- ... **Qualität** und **Umfang** der erbrachten Ergebnisartefakte
- ... Ausfüllen besonderer **Rollen** im Projekt
- ... Ihre **Sichtbarkeit**
- ... die Rückmeldungen der **Stakeholder**
- ... die individuelle Gewichtung der **Beteiligungsmatrix**

Die **Beteiligungsmatrix**

- ... ist von jedem Projektteam verpflichtend zu führen
- ... beziffert den **%-tuen Beitrag** eines Teammitglieds
 - d.h., sie beziffert den Beitragsumfang, den ein Teammitglied zu einem Ergebnisartefakt geleistet hat
- ... ist in Form einer **Matrix** zu dokumentieren
 - bspw. in den jeweiligen Deliverables
- ... wird von den Projektgruppen **eigenverantwortlich** erstellt

Fragen ?