



# Bewertungsbogen

SE I - Challenge III: Refactoring & going viral



BERUFLICHE SCHULE ITECH  
Elbinsel Wilhelmsburg

## Teil I: Präsentation (techn. Übergabegespräch)

30 P

<b>Team:</b>			
<b>Projekt:</b>			
Bereich	Kriterien	Kommentar	Punkte
<b>Inhalt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zielgruppenadäquate Übergabe des Produkts an den Kunden (Zielgruppe darf frei definiert werden. Z.B. Geschäftsführer, der technischer Laie ist oder Head of IT-Department, usw.)</li> <li>▪ Klare Formulierung und Gegenüberstellung von Problem und Lösung</li> <li>▪ Wie sieht das Endergebnis/der Prototyp aus?</li> <li>▪ Was wurde beim Refactoring beachtet, priorisiert und implementiert? (Ausgangslage vs. Endprodukt)</li> <li>▪ Darstellung zentraler Architektur-Bestandteile durch Klassendiagramm oder Sequenzdiagramm</li> <li>▪ Inwieweit trägt das Produkt zur Verbesserung der Nachhaltigkeit (sustainability) bei?</li> <li>▪ Ideen für eine Weiterführung des Projektes? Nächste Schritte?</li> <li>▪ Going viral: Wie ist das Konzept, um den Bekanntheitsgrad des Produkts zu vergrößern und die Zielgruppe anzusprechen? (Marketingkonzept/Social Media Strategie)</li> </ul>		/21 Pkt.
<b>Struktur / roter Faden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Starker Einstieg („Catchy“)</li> <li>▪ Logische und nachvollziehbare Gliederung</li> <li>▪ Balance zwischen Theorie-Background &amp; Praxis-Demo</li> <li>▪ Kernaussagen (USP) werden formuliert und bleiben in Erinnerung</li> <li>▪ Reihenfolge und Übergänge ergeben Sinn und sind fließend</li> <li>▪ Fazit &amp; Ausblick (Erweiterbarkeit/Vision)</li> </ul>		/3 Pkt.
<b>Präsentationstechnik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Auftreten (Mimik, Gestik, Blickkontakt)</li> <li>▪ Rhetorik (Ausdruck, Tempo, „Energie“)</li> <li>▪ Gutes Timing, keine „Brüche“ im Fluss</li> </ul>		/3 Pkt.
<b>Visualisierung / Medien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jede Folie, jeder Absatz, jede Grafik o.ä. hat eine Aussagekraft</li> <li>▪ Aussagen werden stichpunktartig formuliert (keine Bleiwüste)</li> <li>▪ Grafiken sind sinnvoll und dem Vortrag ergänzend eingesetzt</li> <li>▪ Praxis-Demo fügt sich fließend in Vortrag ein</li> </ul>		/3 Pkt.
<b>Summe</b>			

## Teil II: Schriftliche Ausarbeitung Wirtschaftlichkeitsbetrachtung und Protokoll Code Review      20 P

Inhalt	Feedback	Kommentar	erreichte Punkte	max. Punktzahl
<b>Code Review</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ergebnisse des Code Reviews sind dokumentiert</li> <li>▪ Vorgehen beschrieben</li> <li>▪ Begründen sie für mindestens 2 Refactoring-schritte inwieweit diese Ziele der ISO 25010 erfüllen</li> </ul>			<b>10</b>
<b>Wirtschaftlichkeitsbetrachtung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nachvollziehbare Kostenaufstellung (tabellarisch) mit Unterscheidung nach einmaligen und laufenden Kosten</li> <li>▪ Ermittlung der für das Projekt anfallenden Arbeitskosten mit Std.-Verrechnungssatz</li> <li>▪ Der Nutzen (monetär in Form von <i>Gewinnen</i> oder <i>Einsparungen</i> und/oder nicht-monetär) wird nachvollziehbar dargestellt</li> <li>▪ Soziale Projekte ohne Gewinnerwartung stellen Überlegungen zur Kostendeckung dar</li> <li>▪ Es werden ggf. weitere Berechnungen angestellt (<i>wenn logisch und möglich</i>), z.B. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Amortisationsdauer der Investition</li> <li>- Break-even-Point</li> </ul> </li> </ul>			<b>10</b>
<b>Summe (Teil 2)</b>				<b>20</b>
<b>Gesamt Challenge III</b>				