

Übungsblatt 2: Spezifikation und Planung

Übungsinhalt:

In dieser Übung erstellen Sie eine Stückliste für ihr Praxisprojekt. Aus dieser Stückliste heraus wird anschließend ein initialer Projektplan angefertigt. Die Übung basiert dabei auf der vorhergehenden Übung zum Interaction Design.

Aufgaben:

1. Stückliste erstellen

Nutzen Sie für diese Aufgabe das hinterlegte Excel-Sheet (Reiter: „Stückliste“) mit der folgend dargestellten Struktur:

	A	B	C	D	E	F	G
1	Thema	Funktion	Aufgabe	Priorität	Aufwand	Kommentar	Inkrement
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

Erstellen Sie bitte eine Stückliste für ihr System ausgehend von ihren Erkenntnissen aus dem Interaction Design wie folgt.

- Die Tasks aus dem Interaction Design entsprechen Funktionen. Erstellen Sie zunächst also eine Liste der Tasks (Funktionen), die Sie im Interaction Design identifiziert haben.
- Gruppieren sie inhaltlich verwandte Funktionen zu einem Thema und geben Sie dem Thema einen aussagekräftigen Namen.
- Brechen Sie einzelne Funktionen zu Aufgaben herunter. Eine Aufgabe kann dabei entweder eine User Story oder eine technische Aufgabe sein. Geben Sie der Aufgabe einen aussagekräftigen Namen und versehen Sie die Aufgabe mit einem Kommentar. Bei einer User Story sollte der Kommentar die Formulierung der User Story entsprechend dem in der Vorlesung vorgestellten Schema enthalten. Eine technische Aufgabe sollte die schon bekannten technischen Details zur Aufgabe enthalten. Maßgabe ist, dass die aufgeführten Aufgaben eine Funktion vollständig umsetzen. Ist dies bei Ihnen nicht der Fall bzw. ist dies unklar, so ergänzen Sie eine Pseudo-Aufgabe „Timebox für weitere Aufgaben“.

Hinweis: Es wird passieren, dass wir später Aufgaben oder sogar ganze Themen und Funktionen ergänzen. Keine Angst. Das ist der Normalfall. Dafür werden wir uns später einen Puffer vorhalten.

2. Priorisieren und schätzen Sie die Elemente auf der Stückliste

Erweitern Sie im Rahmen dieser Aufgabe das bereits befüllte Excel-Sheet. Dabei sollen die Spalten „Priorität“ und „Aufwand“ ergänzt werden. Gehen Sie dabei bitte wie folgt vor:

- Diskutieren Sie in der Gruppe zunächst die Priorität der einzelnen Themen auf Basis der Eisenhower Matrix. Ergänzen Sie die Tabelle entsprechend. Lässt sich bei Themen die Priorität nicht für das gesamte Thema bestimmen, sondern nur für einzelne Funktionen oder sogar Aufgaben, so diskutieren und ergänzen Sie dies entsprechend.
- Schätzen Sie den Aufwand aller Aufgaben mit der Priorität A und C bzw. von Aufgaben zu Funktionen mit dieser Priorität. Gehen Sie dabei wie folgt vor:
 - Gehen Sie die Liste der Aufgaben von oben nach unten durch.
 - Stellen Sie jede Aufgabe einzeln vor und diskutieren Sie ihren Inhalt. Protokollieren Sie die Diskussionsergebnisse in der Kommentarspalte.
 - Jeder schreibt im Anschluss verdeckt auf einen Zettel seinen geschätzten Aufwand. Schätzen Sie dabei in Studententagen. Ein Studententag ist die Kapazität pro Wochentag, die Sie im aktuellen Semester für das Software Engineering 2 Projekt investieren wollen. Justieren Sie sich bitte in der Gruppe dazu, was ein Studententag quantitativ für Sie ist.
 - Sind alle fertig mit der Schätzung, so werden die Zettel gleichzeitig aufgedeckt.
 - Sind unterschiedliche Schätzungen vorhanden, so werden diese diskutiert und die Diskussionsergebnisse ebenfalls in der Kommentarspalte festgehalten. Im Anschluss einigt man sich auf eine Schätzzahl.

Kann der Aufwand nicht geschätzt werden, so haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Sie legen einen Aufwand für die Aufgabe fest, den Sie für eine sinnvolle Investition in Bezug auf den Nutzen halten, den die Aufgabe stiftet.
- Sie planen eine weitere Aufgabe mit hoher Priorität ein, deren Ziel es ist, den Aufwand für die ursprüngliche Aufgabe besser greifbar zu machen.

3. Erstellen Sie eine Projektplanung

Nun erstellen Sie die initiale Version des Projektplans für ihr Projekt, ebenfalls mit Hilfe des hinterlegten Excel-Sheets (Reiter: „Planung“).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1	Kalenderwoche:	13		14		15		16		17		18		19		20		21	
2	Zeitraum:	25.3	29.3	1.4	5.4	8.4	12.4	15.4	19.4	22.4	26.4	29.4	3.5	6.5	10.5	13.5	17.5	20.5	24.5
3	<Mitglied 1>	Produkt-Statement		Nutzeranalyse, Bedürfnisanalyse															
4	<Mitglied 2>	Produkt-Statement		Low-Fidelity Prototyp															
5	<Mitglied 3>	Produkt-Statement		Task-Modell															
6	Inkrement:	I1: Interaction Design																	
7	Meilensteine:					Interaction Design fertig (8.4.)											Zwischenpräsentation (13.5.)		

Vorgegeben ist, dass ihr Projekt aus genau einem Release besteht. Dieses Release beginnt mit dem Start der Vorlesung am 25. März und Ende mit der Abschlusspräsentation am 8. Juli. Die Zwischenpräsentation am 13. Mai stellt einen Zwischen-Meilenstein dar. Gehen Sie bei der Planung bitte wie folgt vor:

- Legen Sie ihre Meilensteine fest. Berücksichtigen Sie dabei die vorgegebenen Meilensteine der Vorlesung (Zwischenpräsentation am 13. Mai, Abschlusspräsentation am 8. Juli). Ihnen steht es frei, weitere Meilensteine zu definieren.
- Legen Sie den Takt der Inkremente für ihren weiteren Projektverlauf fest. Ein Inkrement ist dabei eine Zeitspanne, in der Sie verbindlich eine Menge an festgelegten Aufgaben erarbeiten wollen. Achten Sie darauf, dass ihre Inkremente im Projektverlauf ungefähr gleich lang sind.
- Planen Sie das kommende Inkrement auf der Ebene von einzelnen Aufgaben. Ordnen Sie dabei die Aufgaben aus der Stückliste pro Kalenderwoche einem Team-Mitglied zu. Wichtig dabei ist, dass sie die Aufgaben entsprechend ihrer Priorität einplanen und darauf achten, dass kein Team-Mitglied über seiner Kapazität verplant wird.
- Planen Sie alle weiteren Inkremente grob auf der Ebene von Funktionen und Themen.

Allgemeiner Hinweis:

Wir erstellen im Rahmen dieser Übung eine erste Version der Projektplanung. Dabei planen wir das kommende Inkrement sehr detailliert, die folgenden Inkremente aber nur sehr vage. Bitte aktualisieren Sie im Projektverlauf die Projektplanung ständig und halten Sie sie bei jedem Termin mit dem Betreuer parat.

Viel Spaß!