



# **Woche 7 / Modul 404**

## **Projekterfolg / Standortbestimmung**



Bild: <https://www.buzzfeed.com/moustaches/no-thanks-i-dont-want-my-ipod-engraved-33cs>



Bild: <https://9gag.com/gag/azj2w1z>

# Agenda

👉 Siehe **grosser** Screen



# ziele

- ⚡ Sie haben sich gegenseitig Feedback zu Ihrem Stand vom Projekt gegeben.
- 💡 Sie können zwei Erkenntnisse nennen, die Sie näher zum eigenen Projekterfolg bringen.
- 🏅 Sie kennen allgemeine Faktoren für Projekterfolge.
- 📝 Sie verstehen, wieso Formatierung, Kommentare und gute Namen wichtig sind.

# Kahoot

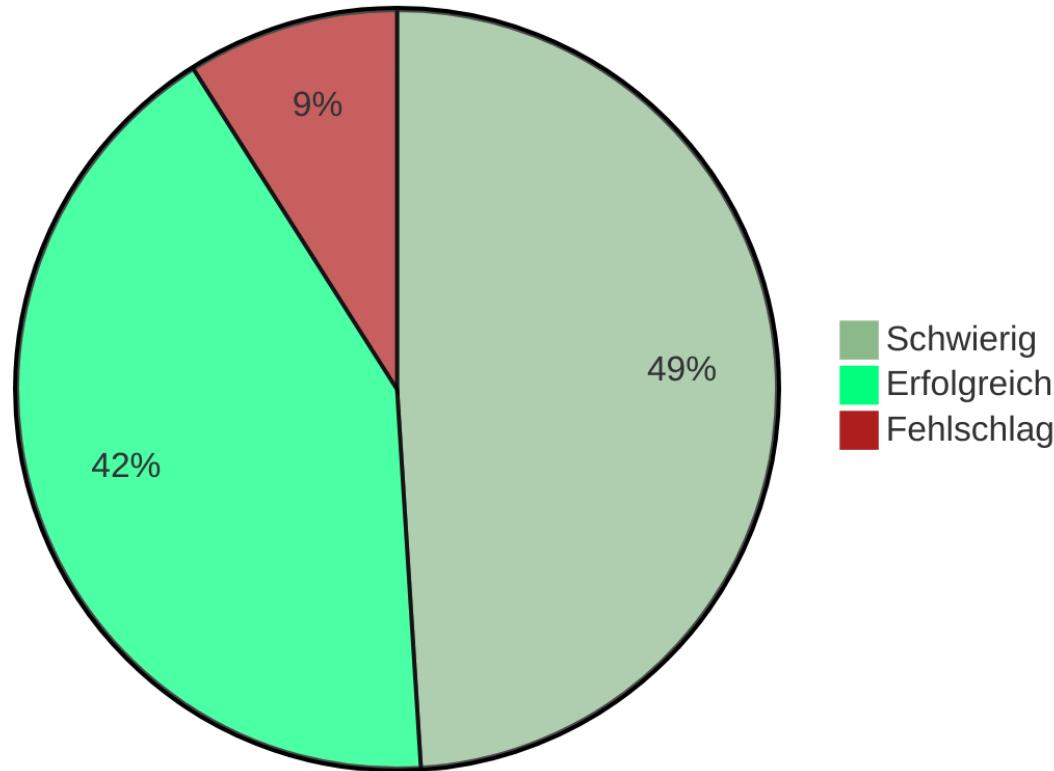
## Quiz über alle bisherigen Themen

- Wir spielen auf kahoot.it.
- Der QR-Code für das Live-Spiel wird direkt aus Kahoot aufgeblendet.
- Hier der [Link zu den Fragen](#) fürs Selbststudium.

-  Plenum
-  20 Minuten
-  Quiz
-  Vorwissen abfragen

# **Projekterfolg in der Softwareentwicklung**

# Projekterfolg in der Softwareentwicklung



<https://projektmanagement-zentrum.ch/2019/12/04/agile-ansaetze/>

# Faktoren für Projekterfolg

Aus Sicht von  Programmierenden

# Projekterfolg Kommunikation

Was ist das Ziel?

Der Wissenstransfer zwischen den Teammitgliedern ist gut

- Alle sprechen vom Gleichen

Bild: pexels.com



# Projekterfolg

## Wissen

| **Wie ist das 🎯 Ziel zu erreichen?**

Das 💡 Wissen und die 💼 Fertigkeiten  
für das Ziel sind vorhanden.

---

Bild: pexels.com



# Projekterfolg

## Methoden

**Womit** wird das  Ziel eher erreicht?

Die  Werkzeuge für das Erlangen des Ziels

- werden beherrscht
- sind angebracht

Bild: pexels.com





# Aufgabe 1: Fremden Code verstehen

1. Vorgegebene Zweiergruppen
2. Projektcode austauschen (5')
3. Fremden Code versuchen zu verstehen (10')



"*Einzelarbeit*"



**15 Minuten**



Code lesen



Bewusstsein für  
Lesbarkeit



**Notieren Sie**

*Erkenntnisse, Schwierigkeiten, Unklarheiten, ...*

*Programmiere immer so, als wäre der Typ, der am Ende mit deinem Code arbeiten muss, ein Psychopath, der weiß, wo du wohnst.*

*-- John Woods oder Martin Golding*



# Tandem-Programmieren

# Tandem-Programmieren / Wie?

- **Zwei Personen** arbeiten gleichzeitig an der **gleichen Codebasis**.
- Nur **eine**  tippt.
- Die andere  denkt,  kontrolliert und  spricht Probleme an.
- Die  **Rollen** sollen **regelmässig**  getauscht werden.

# Tandem-Programmieren

## Toll für den Mensch

- Freude und Spass
- Wissensvermittlung
- Teambildung
  - gegenseitiger Ansporn
  - höhere Selbstdisziplin

---

Bild: pexels.com



# Tandem-Programmieren

## Gut für die Sache

- Fehlerreduzierung
- Risikominimierung
- Qualitätssteigerung
  - bessere Kommunikation
  - mehr Sorgfalt
  - vermiedene Missverständnisse

---

Bild: pexels.com



## Aufgabe 2: Tandem-Programmieren

1. Vorgegebene Zweiergruppen
2. Gegenseitig das eigene Programm erklären  
*(10' pro Programm)*
3. Machen Sie evtl. Verbesserungen zusammen



Partnerarbeit



20 Minuten



Tandem-Programmieren



Feedback



Erkenntnisse



Projekterfolg



**Notieren Sie**

*Erkenntnisse, Verbesserungen, Schwierigkeiten, ...*

# Austausch



Jede Gruppe teilt zwei Erkenntnisse

*Es ist wichtiger, das Richtige zu tun, als etwas richtig zu tun.  
Es ist nichts unbrauchbarer als mit grosser Effizienz das Falsche zu tun.*

-- Peter F. Drucker ( 1909 -  2005)

# Lernjournal | 10'

## ? Fragen beantworten

- Das habe ich gemacht.
- Das habe ich gelernt.
- Das ist mir gut gelungen.
- Damit hatte ich Schwierigkeiten.
- So habe ich auf die Schwierigkeiten reagiert.
- So fühle ich mich jetzt.

 **Erkenntnisse festhalten!**



**Was geht euch gerade durch den Kopf?**