

# ITP - 17. September 2021

Florian Doppler, 4AHITM

---

## Protokoll

### Stundenbeginn

- Diskussion, wann der Unterricht zu Ende ist
- Einigung auf das Unterrichtende um 14:20 Uhr, dafür keine Pause

### Moodle

- Kurs erstellt (ITP 4AHITM Palitsch-Infanger 2122, agile)

### Wiederholung

Marvin kommt an die Tafel und fasst den Ablauf der letzten Stunde, die am Mittwoch stattgefunden hat, zusammen. In seiner Zusammenfassung geht er auf das Diagramm (Spaß im Jahr 20/21), das Spiel mit den Eigenschaften, die Aufgaben verschiedener Personen, unsere Aktivitäten im letzten Jahr, die Zusammensetzung der Note, sowie auf das Wasserfallmodell ein. Professor Palitsch-Infanger korrigiert das Protokoll von Marvin, da sich dort ein Fehler bezüglich den Tests befindet.

### Benennung von Dokumenten

- Es ist relevant, wie ein Dokument benannt wird
1. **Kontext** (Fach, Jahrgang, Klasse, Moodle-Kursbezeichnung)
  2. **Thema**
  3. **Name** (Nachname, Vorname, Namenskürzel, Katalognummer)
  4. **Version** (z.B.: v1.0, v2.0, ...)
  5. **Datum** (z.B. 2021-01-08)
- Beispiel: **ITP\_DokumentenNamen\_PALI\_v10\_2021-01-08**

Die Idee dahinter ist, dass falls viele Dokumente vorhanden sind, die Organisation und Verwaltung einfacher wird. Das Dokument mit der Erklärung der Benennungen befindet sich auf GitHub.

### Wasserfallmodell

- Brücke über die Donau: Complicated
- Aufzug: Simple
- Abseitsregel im Fußball: Complicated

## CLIL (Content and Language Integrated Learning)

- 18 CLIL-Stunden im Jahr
- Derzeit noch keinen Plan erstellt, welche Themen auf Englisch besprochen werden
- CLIL-Stunden werden im Vorhinein angekündigt
- A1: Gründer aus **Mexiko**, viele Angestellte aus **Indien**

## Cynefin

- Entwicklung in Sprints (2-4 Wochen: Planung, Entwickeln, Testen, Bewerten)
- Personalkosten von A1 knapp 70 Millionen Euro im Jahr (viele IT-MitarbeiterInnen)

## Projektmanagement

- Besprechung des Teststoffes vom letzten Jahr
- Martin Kaar befürwortet 4 stündige Tests am Montag
- Projekte suchen, an denen 2 Jahre gearbeitet werden kann
- Agile Softwareentwicklung: 6-8 Leute im Team (unterschiedliches Know-How)
- Für Projekte in der HTL: Teamgröße von 3-5 Personen

## Kreativmethoden

Mit der 635-Methode bekommt man sehr viele Möglichkeiten. Nächste Stunde besprechen wir weitere Methoden, um gute Ideen für Projekte zu bekommen.