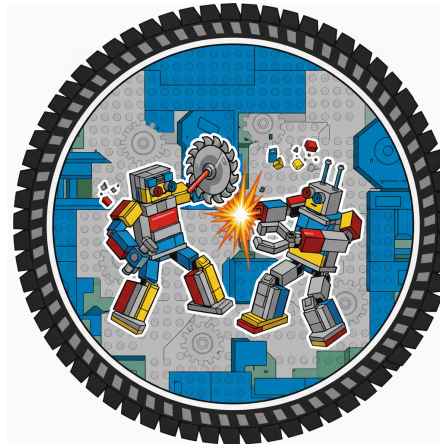


Übung 3 - Organigramm

Gruppe 02



Softwareprojekt-Engineering, WS 2025

Autor

Nathalie Sonnleitner

Korrekturleser

--

Teammitglieder

Alshiba Yussef
Borbely Philipp
Danner Klemens
Derflinger Kathrin
Ivancic Oliver
Sonnleitner Nathalie
Steinkötter Niklas

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Organigramm	3
Definition und Notwendigkeit	3
Organigramm	4
Erläuterungen zur Besetzungsstrategie	4
Zuordnung der Personen zu den Stellen	5
Wissen	5
Führung	5
Entwicklung	5
Tester	5
Anhang	6
Gruppenmitglieder	6
Begriffsdefinitionen	6

Einleitung

Vorprojekte haben die Aufgabe, die notwendigen Voraussetzungen, *Rahmenbedingungen* und die grundlegende Machbarkeit für ein potenzielles Hauptprojekt zu überprüfen und zu schaffen. Ein essenzieller Bestandteil dafür ist die klare Festlegung der *Projektorganisation*, um eine effiziente und zielgerichtete Projektabwicklung zu gewährleisten. Dies wird mittels einem Organigramm übersichtlich dargestellt.

Organigramm

Das Organigramm (Organisationsschaubild) ist ein zentrales Instrument im Projektmanagement und visualisiert die festgelegte Struktur des *Projektteams*.

Definition und Notwendigkeit

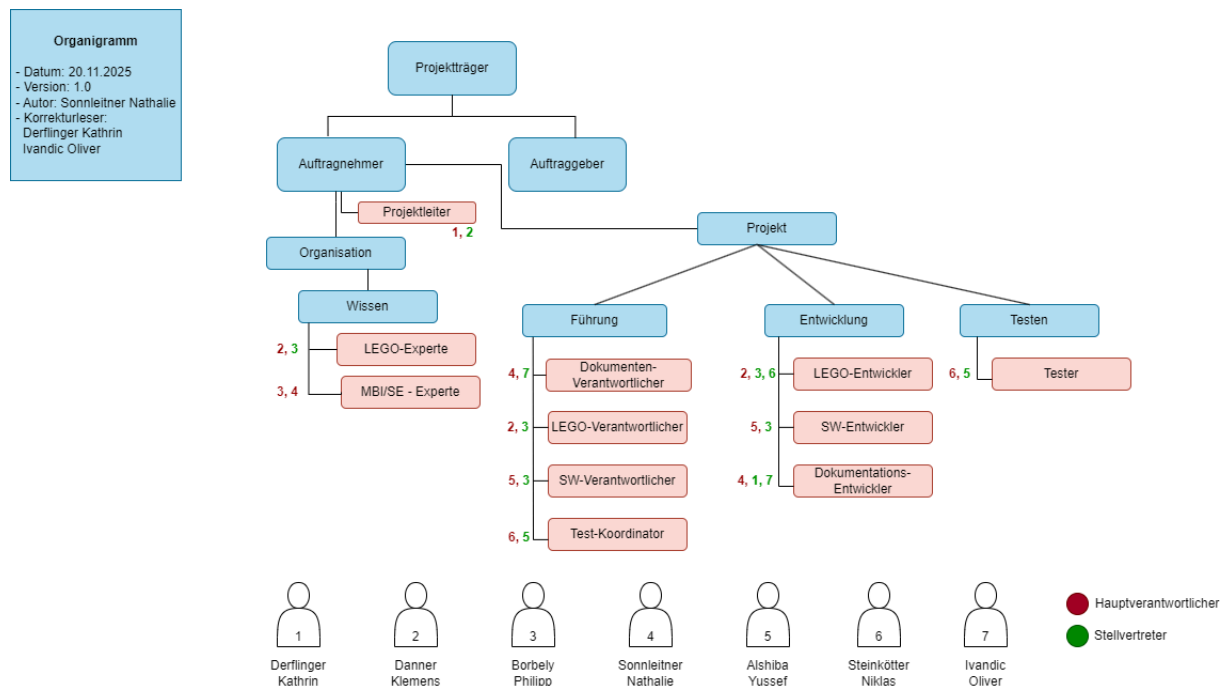
Definition: Das Organigramm stellt die Rollen, Verantwortlichkeiten und die hierarchischen Beziehungen zwischen den Projektbeteiligten grafisch dar.

Zweck: Es dient der internen und externen Kommunikation und stellt sicher, dass alle *Stakeholder* die klare Zuordnung von Aufgaben, Kompetenzen und Verantwortlichkeiten verstehen.

Nutzen für die Dokumentation: Durch die Festlegung der Struktur werden die Entscheidungswege und Berichtslinien formalisiert. Dies ist entscheidend für die Nachvollziehbarkeit des Projektverlaufs.

Anmerkung: Im klassischen Organigramm (Projektteamstruktur) sind in der Regel nur die aktiven, direkt am Projekt arbeitenden Mitglieder enthalten. *Stakeholder* (Interessensgruppen) sind zwar extrem wichtig, werden aber normalerweise in einem separaten Dokument bzw. einer separaten Grafik dargestellt. **Lehrer und Tutoren sind in der Regel Stakeholder (Interessensgruppen) und somit nicht Teil des Organigramms.**

Organigramm



Erläuterungen zur Besetzungsstrategie

Das Organigramm folgt bewusst einer Struktur, die auf die spezifischen Anforderungen und die Größe des Projektteams optimiert ist. Folgende strategische Entscheidungen liegen der Besetzung zugrunde:

Stellvertreterregelung und Ausfallsicherheit: Für jede kritische Führungsrolle (Hauptverantwortlicher) wurde explizit ein Stellvertreter definiert. Dies dient dem Risikomanagement und gewährleistet, dass:

- Die Handlungsfähigkeit des Projekts auch bei Krankheit oder Ausfall des Hauptverantwortlichen erhalten bleibt.
- Ein Vier-Augen-Prinzip zur Qualitätssicherung etabliert wird, da Entscheidungen und Ergebnisse gegenseitig geprüft werden können.

Personalunion von Führung und Entwicklung: Aufgrund der Teamgröße erfolgt die Besetzung der Rollen teilweise in Personalunion. Das bedeutet, dass Fachexperten (z. B. SW-Verantwortlicher) auch in der operativen Umsetzung (z. B. SW-Entwickler) tätig sind.

Trennung von Planung und Ausführung: Das Organigramm unterscheidet zwischen der Rolle der Steuerung (Führung: Planung, Architektur, Überwachung) und der Rolle der Umsetzung (Entwicklung: Programmierung, Bau).

Effizienz und Kompetenz: Da die Verantwortlichen über die höchste Fachexpertise verfügen, ist es ressourceneffizient, diese Kompetenz direkt in der operativen Entwicklung einzusetzen („Playing Coach“-Prinzip). Eine künstliche Trennung würde in dieser Teamgröße zu Informationsverlusten und bürokratischem Mehraufwand führen.

Zuordnung der Personen zu den Stellen

Projektleiter: Derflinger Kathrin

- Stellvertreter: Danner Klemens

Wissen

LEGO-Experte: Danner Klemens

- Stellvertreter: Borbely Philipp

MBI/SE - Experten: Sonnleitner Nathalie und Borbely Philipp

Führung

Dokumenten-Verantwortlicher: Sonnleitner Nathalie

- Stellvertreter: Ivandic Oliver

LEGO-Verantwortlicher: Danner Klemens

- Stellvertreter: Borbely Philipp

SW-Verantwortlicher: Alshiba Yussef

- Stellvertreter: Borbely Philipp

Test-Koordinator: Steinkötter Niklas

- Stellvertreter: Alshiba Yussef

Entwicklung

Die Stellvertreter arbeiten natürlich aktiv im jeweiligen Bereich (z. B. LEGO-Entwicklung, SW-Entwicklung) mit.

LEGO-Entwickler: Danner Klemens

- Stellvertreter: Borbely Philipp und Steinkötter Niklas

SW-Entwickler: Alshiba Yussef

- Stellvertreter: Borbely Philipp

Dokumentations-Entwickler: Sonnleitner Nathalie

- Stellvertreter: Derflinger Kathrin, Ivandic Oliver

Tester

Tester: Steinkötter Niklas

- Stellvertreter: Alshiba Yussef

Das oben dargestellte Organigramm visualisiert diese Struktur und die direkten Berichtsverhältnisse. Die Stellenbeschreibung wird in Übung 4 umgesetzt.

Anhang

Gruppenmitglieder

- Alshiba Yusef
- Borbely Philipp
- Danner Klemens
- Derflinger Kathrin
- Ivandic Oliver
- Sonnleitner Nathalie
- Steinkötter Niklas

Begriffsdefinitionen

Vorprojekt	Ein Vorprojekt ist eine vorgeschaltete Phase eines größeren Hauptprojekts. Sein Hauptzweck ist die Klärung von grundlegenden Fragen wie Machbarkeit, Risiken, Ressourcen und Zielen. Es dient der Entscheidungsfindung, ob und wie das Hauptprojekt durchgeführt werden soll.
Rahmenbedingungen	Die Rahmenbedingungen definieren die äußeren und inneren Grenzen und Vorgaben eines Projekts. Dazu gehören unter anderem das Budget, der Zeitrahmen (Deadline), die zur Verfügung stehenden Ressourcen (Personal, Ausstattung) und die formalen Anforderungen (technische Standards, Qualitätsnormen).
Projektorganisation	Die Projektorganisation legt die formale Struktur des Projektteams fest. Sie definiert die Rollen (z. B. Projektleitung, Experte), die Zuständigkeiten (wer macht was) und die Berichtswege (wer informiert wen und wer trifft Entscheidungen). Sie wird im Organigramm visualisiert.
Stakeholder	Personen oder Gruppen, die ein Interesse am Projektverlauf oder -ergebnis haben und diese direkt oder indirekt beeinflussen können
Projektteam	Die behandelnde Projektgruppe G02
Tutor	Höhersemestrige Studenten, die den Kursleiter im Rahmen der Lehrveranstaltung unterstützen