



FIGURE 1

Software-Projekt RaytRazor

Lukas Jeckle
Winter Semester 2024/2025

Technische Hochschule Ulm
Software-Projekt
Prof. Dr. Rüdiger Lunde

Inhaltsverzeichnis

1. Erfahrungsbericht - Lukas Jeckle	3
1.1 Einleitung.....	3
1.2 Hauptteil	3
1.3 Fazit	4
2. Quellen	5
2.1 Bilder	5

1. Erfahrungsbericht - Lukas Jeckle

1.1 Einleitung

Im Rahmen des Moduls „Software-Projekt“ des Studiengangs Informatik an der Technischen Hochschule Ulm hatte ich dieses Semester das Erste Mal die Gelegenheit an einer größeren Software-Implementation, angefangen bei der Planung, bis hin zum finalen Produkt-Release, mitzuwirken.

Das Ziel des Projekts war es, einen funktionalen Raytracer mit diversen vorgegebenen Mindestanforderungen komplett selbstständig in einem kleinen Team umzusetzen.

Hierbei setzte sich das Team, in dem ich mitgewirkt habe, wie folgt zusammen:

Name des Teammitglieds:	Rolle im Team:
Florian Bertscher	Development-Team
Lukas Jeckle	Product-Owner
Christian Kasper	Scrum-Master
Leon Musliu	Development-Team
Dennis Welsch	Development-Team

Während des Software-Projekts agierten wir nach einer leicht abgewandelten Version des SCRUM Vorgehensmodells, welche zu den standardgemäßen Besprechungen und Sprint-Reviews noch eine zusätzliche Visionspräsentation beinhaltete.

Unsere Team-Internen Besprechungen hielten wir dabei einmal wöchentlich, Montag nachmittags, ab. Die Sprint-Reviews wurden in Abständen von 2 Wochen mit dem Management, in unserem Fall Herrn Prof. Dr. Rüdiger Lunde, abgehalten.

1.2 Hauptteil

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, war dieses Projekt die Erste größere teambasierte Software-Implementation, sowie das erste größere teambasierte Projekt für mich.

Aufgrund meiner praktischen Erfahrungen die ich als dualer Student im Studienmodell „Studium mit vertiefter Praxis“, sowie aus der Entwicklung meines eigenen Software-Projekts, welches Stand Januar 2025 auf ungefähr 100 Servern weltweit betrieben wird und täglich Spitzenwerte von ca. 750 bis 1.000 gleichzeitig aktiven Nutzern verzeichnet, mitbrachte, habe ich versucht in diesem Software-Projekt eine leitende Rolle zu übernehmen.

In Zuge dessen wurde mir die Rolle des „Product Owners“, oder zu Deutsch „Produkt Inhabers“, zuteil.

Mein Aufgabengebiet als Produkt Inhaber während des Software-Projekts beinhaltete dabei folgende Schwerpunkttätigkeiten:

- Meetings organisieren, leiten und danach Zusammenfassungen bereitstellen.
- Projekt- und Aufgabenplanung, sowie Team-Koordinierung.
- Pflege der Produkt- und Sprint-Backlogs.
- GitHub Workflows einrichten und entsprechend überwachen.
- Hilfestellung bei Programmier-Problemen im Development-Team.
- „Rund-um-die-Uhr“ Verfügbarkeit für schnelle Entscheidungsfindung.
- Übernahme von Programmieraufgaben im Projekt
- GitHub Repository und Wiki pflegen.

Wie in der Auflistung zu sehen ist, ging mein Aufgabenbereich im Software-Projekt teilweise nahtlos in das Aufgabengebiet des Development-Teams über.

Besonders hervorzuhebende Leistungen:

Besonders hervorheben möchte ich hierbei die im Projekt erbrachten Leistungen von „Scrum Master“ Christian Kasper.

Über den gesamten Projektzeitraum hinweg lieferte Christian konstant seinen Teil zum Projekt bei, er stelle Rückfragen wo diese nötig waren und kümmerte sich stets zuverlässig darum, die ihm übergebenen Anforderungen zielgerecht und effizient umzusetzen. Des Weiteren übernahm Hr. Kasper freiwillig die Aufgabe ein Lastenheft für das RaytRazor Projekt zu verfassen. Der damit verbunden Aufwand sollte ebenfalls honoriert werden.

1.3 Fazit

Abschließend blicke ich als Produkt Inhaber auf ein Projekt voller Höhen und Tiefen zurück.

Die 6. Sprints, in denen ich gemeinsam mit dem Team am RaytRazor Projekt arbeiten durfte, erzielten leider nicht immer den erhofften bzw. erwarteten Erfolg. Diese Versäumnisse waren größtenteils auf externe zeitintensive Verpflichtungen wie das Seminar oder die Bewerbungsprozesse für das Praxissemester zurückzuführen.

Besonders positiv hervorheben möchte ich die vom gesamten Team unternommenen Anstrengungen im 3. und 6. Sprint. Aufgrund dieser waren wir in der Lage Meilensteine wie die Demo-Anwendung und den Projektabschluss zu erreichen.

Auch wenn ich stolz auf das Erreichen der Meilensteine bin, hätte ich mir gewünscht, einen noch größeren Projekterfolg zu erreichen. Dennoch war das Software-Projekt eine wertvolle Erfahrung für mich aus der ich wichtige Erkenntnisse für zukünftige Projekte mitnehme.

2. Quellen

2.1 Bilder

Figure 1: https://innosued.de/wp-content/uploads/2019/02/THU_Logo_Standard.jpg